

ностей заключаются в выборе наиболее употребительных лингвостилистических единиц и самых актуальных материалов, которые отвечают конкретным профессиональным потребностям студентов, учитывая их интересы и предпочтения.

УДК 372.881.111.1+378.4

Игровые технологии в обучении иностранному языку студентов неязыкового вуза

Дробышева А. П.

Белорусский государственный университет информатики
и радиоэлектроники
Минск, Республика Беларусь

Данная статья посвящена вопросу использования современных игровых технологий в обучении иностранному языку. В статье приводятся функции педагогической игры, рассматриваются две основные категории игр, описываются как достоинства, так и недостатки игровых технологий. Особое внимание уделяется примерам игр, используемых на занятиях по иностранному языку в цикле дисциплин неязыкового вуза.

Современный образовательный процесс представляет собой невероятно многообразную парадигму образовательных технологий, педагогических методов и приемов. В последние годы произошло глобальное расширение и перераспределение границ образовательного процесса, а также определения в нем места и роли различных образовательных технологий.

Внедрение в процесс обучения иностранному языку современных технологий сделало процесс иноязычного обучения своеобразным эталоном, «образцом» дидактического процесса, в котором наряду с классическими методами и формами обучения широко применяются «молодые», но столь эффективные образовательные технологии: информационно-коммуникационные технологии, Case Study, проектная методика и многие другие.

Современные образовательные технологии своей задачей ставят максимально качественно улучшить дидактический процесс, повысить интерес обучающихся к изучению иностранного языка, приблизить процесс иноязычного обучения к потребностям времени, а в условиях образовательного процесса высшей школы – формирование иноязычной коммуникативной компетенции как ключевой компетенции будущего специалиста.

Использование игровых технологий или, так называемая, геймификация процесса обучения иностранному языку (gamification) наряду с другими образовательными технологиями получила свое качественно новое развитие и

рассматривается как составная часть современных интерактивных технологий. Сегодня можно наблюдать тенденцию перехода от коммуникативного подхода, описанного Е. И. Пассовым, И. А. Зимней к интерактивному, в котором взаимодействие обучающихся как друг с другом, так и с преподавателем происходит в режиме диалога, беседы, игры, дискуссии, дебатов.

Известно, что игра как метод обучения использовалась еще в древности; дети постигают мир при помощи игры как основного способа передачи социального опыта. В XIX веке К. Д. Ушинский рекомендовал прибегать к игре в процессе обучения детей для наиболее продуктивного усвоения учебного материала. А. С. Макаренко полагал, что в игре дети проявляют себя так же, как в будущем будут проявлять себя в работе [1].

Герман Константинович Селевко, академик Международной академии наук педагогического образования, определяет игру в современном процессе обучения как вид деятельности «в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением» [2].

Игра несомненно остается одной из самых популярных средств интенсификации учебного процесса как в средней, так и в высшей школе.

В игровых методиках основной акцент ставится на «ситуацию успеха» обучающихся, на активную коммуникацию и возможность перехода от простого к сложному, что особо актуально в условиях системы вуза, где порой невозможно разрешить проблему разноуровневой подготовки студентов.

Игру можно применять как на начальном этапе обучения в рамках вводно-коррективного курса, так и на продвинутом уровне подготовки обучающихся.

Немаловажное значение в использовании игровых технологий имеет понимание педагогом функций педагогической игры. Среди них можно выделить основные функции:

- 1) развлекательная: игра – это, несомненно, развлечение, через которое идет процесс развития и познания;
- 2) коммуникативная: игра позволяет войти в реальный контекст человеческой коммуникации;
- 3) функция самореализации: игра позволяет построить поведение, которое зачастую затруднено или невозможно в реальной жизни;
- 4) диагностическая: в ходе игры можно выявить различные трудности, который обучаемый испытывает в процессе изучения иностранного языка. Это могут быть как исключительно языковые ошибки, так и эмоциональные, психологические трудности;
- 5) коррекционная: игра позволяет корректировать ошибки речевого и неречевого поведения достаточно естественно и легко;

6) функция межкультурной коммуникации: сценарий игры может быть составлен так, чтобы обучающиеся смогли быть участниками многонационального общения, что позволяет знакомиться с культурой различных национальностей, усваивать общечеловеческие ценности;

7) функция социализации: игра включает обучающихся в систему общественных отношений [2].

Сегодня достаточно сложно определить единую классификацию игр. Игровых приемов огромное множество, в основу классификаций игр кладут различные критерии.

Тем не менее, большинство игр, используемых в рамках обучения иностранному языку можно разделить на две основные категории: дидактические и творческие игры.

Дидактические игры – это все грамматические, лексические, фонетические, орфографические игры, в которых происходит формирование речевых навыков обучающихся. Это игры с четко поставленной целью. В дидактической игре, или с помощью нее, нужно чему-то научиться. Отличием дидактической игры от простого упражнения являются:

- 1) отсутствие заданной схемы поведения, кроме формы самой игры;
- 2) соревновательный характер, который помогает оценить обучающемуся свои силы сопоставляя их с силами остальных играющих;
- 3) в отличие от простых упражнений в игре присутствует межличностное (групповое) общение.

Дидактические игры на занятиях по иностранному языку можно разделить на «игры с языковым материалом» и «игры на языке».

«Игры с языковым материалом» представляют собой, как правило, игры на знание грамматического материала. Основными преимуществами таких игр являются их разноуровневость, возможность программировать данные игры, внедрять их и контролировать процесс игры с помощью информационно-коммуникационных технологий. Такие игры достаточно популярны и широко любимы как педагогами, так и обучающимися: бинго-лото, игры в парах, настольные игры, кроссворды и др.

«Игры на языке» – это игры для закрепления навыков четырех видов речевой деятельности – аудирования, чтения, говорения и письма. Основным преимуществом таких игр является возможность проявления речевого поведения обучающихся.

Творческие игры – это в основной своей массе ролевые игры в разных формах и режимах проведения. В ролевой игре обучающийся играет роль, которую он не играет в реальной жизни (политик, ученый, известная кинозвезда, босс, топ-менеджер компании). Роль назначается в рамках сценария игры. Творческие или ролевые игры развивают социальную коммуни-

кацию и культурное взаимодействие, улучшают разговорные навыки, повышают мотивацию, помогают раскрепоститься и освобождают от трудностей в иноязычном общении [2].

В рамках данной статьи хотелось бы привести примеры ролевых игр, которые можно использовать в образовательном процессе по дисциплинам «Иностранный язык» ступеней бакалавриата и магистратуры, а также по дисциплине «Кросс-культурные коммуникации» ступени магистратуры.

Полноценной ролевой игрой, к примеру, является словесная игра «Мафия». Цель игры – убедить остальных игроков в том, что тот или иной участник является мафией/доктором/шерифом. Игра побуждает убеждать, защищать свою точку зрения, проявлять инициативу.

Примером еще одной игры, которую с легкостью можно инкорпорировать в процесс обучения иностранному языку в высшей школе является игра «Алиби». В игре есть две роли: детектив и подозреваемый. Задача подозреваемого придумать алиби и убедительно донести его до детектива, а задача последнего – вывести на чистую воду подозреваемого. Причем тематика «допроса» может быть легко придумана преподавателем с учетом тематического содержания дисциплины.

Ролевая игра «Воздушный шар» особо интересна для студентов начальных курсов, и несомненно обогатит занятия по иностранному языку в рамках модуля «Choosing a Career». Обучающиеся составляют список профессий и выбирают каждый по одной из списка. Проблемная ситуация – все летят в воздушном шаре и нужно, чтобы один выпрыгнул, иначе все разобьются. Каждый игрок аргументирует, почему нужно оставить именно его. После прослушивания всех монологов команда голосует за «лишнего».

Особое место в геймификации процесса обучения иностранному языку занимают настольные игры. Индустрия настольных языковых игр сегодня представлена командами авторов, создающих коммерческий продукт, доступный абсолютно каждому. Производители языковых настольных игр, карточных игр, (например, Trendyenglishgames.com, sunenglish.ru, airis.ru) разрабатывают игры исключительно для обучения иностранному языку, как детей, так и взрослых. Это хорошо продуманные игры с готовым сценарием, тематические игры к праздникам страны изучаемого языка и множество других, которые можно приобрести в сети Интернет. Подобные настольные игры направлены именно на развитие разговорных умений, они могут стать отличным методическим дополнением как к занятиям основного цикла, так и к проведению мероприятий в рамках English club, недели английского языка и иных внеаудиторных форм популяризации изучения иностранного языка.

Несомненно, что в геймификации процесса обучения иностранному языку большая роль отводится преподавателю. Чтобы любая игра была эффективной, она должна быть хорошо продумана самим педагогом и проводиться в доброжелательной атмосфере, игра не должна быть принуждением. Преподаватель должен подготовить игру, определить и четко пояснить правила игры, определить ее формат, подобрать языковой материал, аудиовизуальные средства обучения при их необходимости, продумать соревновательный момент. Не менее серьезно нужно организовать подведение итогов игры, выделить победителей, поощрить проигравших. Это достаточно кропотливая подготовительная работа, которую не все педагоги готовы реализовать в силу разных причин.

Геймификация – это безусловно творческий процесс, имеющий огромное количество преимуществ, о которых было упомянуто выше. Тем не менее, использование игровых технологий не лишено недостатков. Основным недостатком геймификации является привыкание обучающихся, постоянно растущая потребность обучающихся в интерактивных методах и формах изучения иностранного языка [3]. Если преподаватель ставит для себя подобную методическую планку, то и дальше ее нужно удерживать, в противном случае обучающиеся теряют интерес, начинают скучать на занятиях, хотя это совершенно не означает, что занятие было неинтересное/неэффективное. Именно поэтому, оптимальным видится использование игровых технологий в сочетании с традиционными методами и приемами. В условиях образовательного процесса неязыкового вуза, игра может быть использована в конце темы/раздела/модуля как форма систематизирующая полученные знания, умения и навыки. Подобный подход к определению места игры в образовательном процессе хорошо прослеживается в современных учебно-методических комплексах (УМК). Например, в УМК Business Result в конце каждого тематического модуля (Unit) есть раздел «Talking Point», представленный в виде заданий либо технологии Case Study, либо в виде игрового задания, правила которого регламентирует книга для учителя. Именно так в данном УМК актуализируются полученные знания, умения и навыки по тематике модуля. Данные игры из разделов Talking Point могут успешно применяться преподавателями в рамках дисциплины «Кросс-культурные коммуникации», «Business English».

Игровые технологии придают процессу обучения несомненную динамику, экспрессивность и являются отличным методическим инструментом в руках творческого профессионала-педагога.

Литература

1. Шатилова, А. А. Игровые технологии в обучении взрослых английскому языку: возможности и ограничения / А. А. Шатилова // ГАУДЕАМУС. – 2020. – Т. 19. – С. 59–66.

2. Кузин, А. А. Игровые образовательные технологии в обучении иностранным языкам / А. А. Кузин, М. В. Щербакова // Инновационные технологии обучения иностранному языку в вузе и школе: реализация современных ФГОС: сборник научных трудов по материалам Четвертой Международной научно-практической конференции, Воронеж, 19–20 февраля 2019 г.: в 2 ч.; Воронежский государственный университет; отв. ред. М. В. Щербакова. – Воронеж, 2019. – Ч. 1 – С. 69–77.

3. Семина, В. В. Использование геймификации в процессе обучения бизнес-английскому студентов вузов [Электронный ресурс] / В. В. Семина. – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/ispolzovanie-geymifikatsii-v-protseste-obucheniya-biznes-angliyskomu-studentov-vuzov>. – Дата доступа: 20.01.2023.

УДК 378.147

Искусственный интеллект в процессе обучения иностранному языку в техническом вузе

Проскурякова М. П.

Нижегородский государственный технический университет
им. Р. Е. Алексеева

Ниžний Новгород, Российская Федерация

Рассматриваются проблемы, связанные с преподаванием иностранного языка в технических вузах и необходимость подготовки студентов к коммуникации. Современные технологии обучения и искусственный интеллект все чаще используются в образовании. Одним из подмножеств искусственного интеллекта является машинное обучение, которое помогает в обработке данных и анализе ключевых показателей. Машинное обучение меняет учебный процесс для студентов и учителей, повышает его эффективность и персонализирует его под каждого студента.

Быстро развивающиеся технологии требуют современных решений и при обучении иностранному языку. Особенно это актуально для преподавания языка в техническом вузе. При этом студентов необходимо готовить не только к коммуникации на общие темы, но и на темы, относящиеся к узко-