

Секция «Методика преподавания иностранных языков и лингводидактика»
Игровые и информационные технологии в обучении иностранному языку в ВУЗе

Шайхлисламова Лилия Финадовна

Аспирант

Московский государственный университет имени М.В.Ломоносова, Факультет
иностранных языков и регионоведения, Москва, Россия

E-mail: Lillie9@mail.ru

Целью современного образования является не просто передача знаний, а воспитание в субъекте способности к самостоятельному обучению, саморазвитию. Целью языкового образования в самом общем виде можно назвать обучение общению. «Общение является одним из важнейших условий формирования сознания и самосознания личности, стимулятором ее мотивационно-побудительной сферы и развития личности в целом» [2, с. 10]. Цель обучения иностранному языку сводится не только к обучению видам речевой деятельности как средствам общения, но и овладению иноязычной культурой.

Построение учебного процесса на основе игры, проблемно-познавательных ситуаций, в которых обучающийся активно принимает участие, — один из эффективных способов воспитания личности, соответствующей требованиям времени.

Одним из важных моментов в исследовании игровых методов является выявление функций, дидактических возможностей игры, ее преимуществ и недостатков.

Ролевая игра является одним из наиболее популярных методов обучения. Ролевой игре свойственно наличие модели социально-экономической системы, например, школы, завода, магазина, музея, подразделения организации с описанием специфики и имеющихся ресурсов (материально-технических, финансовых, кадровых, социально-психологических). Ролевая игра также предполагает наличие ролей и их взаимодействие, цели отдельных участников игры и общей цели всей группы, множество решений, коллективное и индивидуальное оценивание процесса и результата игры, управление эмоциональным напряжением [1].

В ролевой игре участник получает вместе с ролью инструкцию по поведению, оценке ситуации, интересами и стоящими перед ним целями. Инструкция ставит границы, в рамках которых будут проиграны различные аспекты ситуации в соответствии с ролью. Игроки не просто выполняют обязанности, присущие их роли, а также ведут живую дискуссию с другими участниками. Перед игроками стоит задача создания модели поведения реальных людей. Обсуждению подлежит именно поведение участников.

Ролевая игра также носит название сюжетной, или сценарной, поскольку проходит по заданному сценарию. В ходе игры участники проявляют свои таланты, так как им приходится входить в роль, перевоплощаться. Помимо этого игра учит участников нормам поведения, учитывать социально-психологические факторы взаимодействия в обществе. Более того, игроки развивают рефлексивность, оценивают как чужое, так и свое поведение.

Благодаря постоянному развитию и активному внедрению информационных технологий во все сферы жизни человека стало возможным обучение иностранному языку в игровой форме с опорой на ИКТ. Так, автором используются сервисы для озвучивания видео и презентаций (digital storytelling), а также компьютерные программы, позволяющие создавать дублирование фильмов. Данные средства позволяют разыгрывать ситуации общения по ролям во внеаудиторное время.

В отличие от традиционного обучения, которое направлено преимущественно на усвоение знаний и развитие умений и навыков, активные методы способствуют развитию личности. Поскольку объектом современной методики преподавания иностранных языков является коммуникативно-ориентированное обучение, занятия приобретают все более интерактивный характер. Г.К. Селевко характеризует игровые технологии как один из способов интенсификации и активизации деятельности обучающихся, отличающийся высоким уровнем мотивированности участников учебного процесса, осознанием ими необходимости усвоения знаний, эффективностью и соответствием социальным нормам.

Применение ИТ в реализации игрового подхода является средством саморазвития и подготовки студентов к будущей профессиональной деятельности, создает условия для сверхнормативного овладения знаниями, умениями и навыками.

Источники и литература

- 1) Панфилова А.П. Инновационные педагогические технологии: Активное обучение: учеб. пособие для студ. высш. учеб. заведений. М.: «Академия», 2009
- 2) Пассов Е.И. Основы коммуникативной методики обучения иноязычному общению. М. : Рус. яз. , 1989
- 3) Селевко Г.К. Современные образовательные технологии: Учебное пособие. М., 1998. Режим доступа: <http://www.alleng.ru/d/ped/ped021.htm> (дата обращения 19.04.2014)
- 4) Эльконин Д.Б. Психология игры. Режим доступа: <http://psychlib.ru/mgppu/EPi-1999/EPi-001.htm> (дата обращения: 06.04.2014)