

Національна академія державного управління при Президентові України
Харківський регіональний інститут державного управління
**Оптимізація процесу навчання іншомовного спілкування спеціалістів -
нефілологів**

Матеріали Всеукраїнської науково-практичної конференції, 25-30 червня
2013 р.
с. 47-50

Ю. А. Мох,
к.пед.н., доцент,
Е. И. Радченко
ст. преподаватель кафедры
иностранных языков НТУ “ХПИ”

**ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ КАК СРЕДСТВО АКТИВИЗАЦИИ
ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ СТУДЕНТОВ НА ЗАНЯТИЯ
ПО ИНОСТРАННОМУ ЯЗЫКУ**

Сегодня система образования в Украине находится в стадии реформирования. И.А. Колесникова считает, что именно “сегодня налицо направленность на образование, ориентированное на становление личности, на субъективированное, персонифицированное знание, предполагающее индивидуальное видение мира, у которого всегда есть автор в его уникальности” [2, с.7]. Игра – центральная единственная деятельность человека, имеющая место во все времена и у всех народов.

Изучив игру можно говорить о том, что в ней, как в зеркале, отражается окружающая действительность, для которой характерны как позитивные, так и негативные стороны [5, с.115]. Проблема игры возникла как слагаемое проблемы свободного времени и досуга людей.

Разные ученые по-своему объясняют причины появления игры, считая, что она действительно объективно отражает многомерность человеческого

мира, человеческой деятельности, творчества, эмоций. Для нас игра – это способ научиться тому, чему нас никто не может научить, это способ исследования пространства и времени, вещей и т.д. Включаясь в процесс игры, ещё детьми мы учимся в нашем символическом мире, и в то же время, исследуем и экспериментируем. Игра – это мостик между конкретным опытом и абстрактным мышлением, и именно символическая функция игры является максимально важной. Игра – это произвольная, внутренне мотивированная деятельность, предусматривающая гибкость в решении вопроса о том, как наиболее полно выразит, и исследовать свое собственное Я. [1, с.220].

Если традиционный процесс образования связан с передачей - получением информации, обработкой репродуктивных навыков и познавательным творчеством, то в игре участник сам ставит себе цель, ищет способы её достижения, отбирает материал, при этом он ответственен не только за свое поведение и результаты, но и за успех всей группы. Поэтому очень важно усовершенствовать процесс образования путём привития интереса студентам к знаниям и активизации их познавательной деятельности за счет использования разнообразных методов и форм организации обучения посредством включения их в активную познавательную деятельность. Решение этих задач будет успешным при применении технологии игровой деятельности на занятиях по иностранному языку.

Игра влияет на психическое состояние студентов; способствует их социальному становлению и активизирует познавательную деятельность в процессе обучения [4, с.46].

Поскольку игровой момент присутствует во всех популярных явлениях культуры, то игра является наиболее естественным способом познания студента и способом воздействия на него. Игра для студента является не только средством коммуникации, она — символический язык для самовыражения и может открыть нам, возникшие у него переживания,

желания и потребности студента. В целом же игра выступает как средство совершенствования, обучения и воспитания студента. Вот поэтому игре стоит уделить особое внимание в ходе учебного процесса. Игра на уроке – комплексный носитель информации. В процессе игры срабатывает ассоциативная, механическая, зрительная и другие виды памяти по запросам игровой ситуации. Выучить необходимый материал студента можно, либо заставив, либо заинтересовав его. Игра же предполагает участие всех студентов в той мере, на какую они способны. Учебный материал в игре усваивается через все органы приема информации, причем делается это непринужденно, как бы само собой, при этом деятельность студентов носит творческий, практический характер. Происходит стопроцентная активизация познавательной деятельности студентов на занятии.

Важнейший психологический секрет игры состоит в том, что она обязательно должна быть построена на интересе, удовольствии. Игра должна вызывать удовлетворение от удачного ответа, быть эмоциональной, доступной и привлекательной. Цель игры должна быть достижимой, а оформление красочным и разнообразным. В то же время дидактическая игра исполняет определенную цель обучения и совершенствует знания и умения. В играх обязателен элемент соревнования между командами или отдельными участниками игры. Это всегда приводит к повышению самоконтроля студентов, к четкому соблюдению установленных правил и, главное, к активизации студентов. В таких играх победа – очень сильный мотив, побуждающий студента к деятельности.

К подбору игр надо предъявлять ряд требований:

1. Игры должны соответствовать определенным учебно-воспитательным целям, нести содержательную нагрузку в соответствии с программными требованиями к знаниям, умениям и навыкам, разнообразить методы преподавания и организации студентов, вносить вклад в повышение их активности и самостоятельности.

2. Игры должны соответствовать изучаемому материалу и строиться с учетом подготовленности и психологических особенностей учащихся.

3. Игры требуют создания необходимого дидактического материала и определения методики его применения [3, с.9].

Дидактическая игра позволит ярче реализовать все ведущие функции обучения: образовательную, воспитывающую и развивающую. Практика показывает, что в таких играх с большим интересом участвуют слабоуспевающие студенты, которых увлекает сам процесс игры, дух соревнования, стремление к тому, чтобы их команда одержала победу, что способствует лучшему усвоению и углублению знаний по пройденному материалу. Для совершенствования знаний по отдельным темам можно использовать на занятиях по иностранному языку игры, которые называются «Испорченный телефон», «Приём на работу», «Крестики-нолики», которые также оцениваются по пятибалльной системе. При изучении нового материала для оптимизации учебного процесса можно пользоваться набором обучающих игр, используя которые, можно научиться скоростному чтению, запоминанию, выделению главного в тексте, диалогическому общению, монологической речи. Если использовать игровые моменты при проверке домашнего задания в виде дидактических карточек-заданий, можно развивать у студента абстрактное логическое мышление.

В игровой форме можно оценить также эмоциональное состояние участников игры при помощи методики «Цветопись», основанной на опыте психолога и педагога А.Н. Лутошкина. Суть этой методики: студенты с помощью карточек различных цветов характеризуют свое состояние в ходе игры, системы впечатлений и ощущений, сложившееся в результате её проведения. Например, красный цвет карточки – игра очень понравилась, во время игры не покидало радостное настроение. Оранжевый цвет карточки – игра прошла хорошо, настроение в игре светлое, приятное, а синий цвет карточки – чувство полной неудовлетворенности игрой, настроение унылое, горькое.

Предложенные игры и игровые ситуации различны не только по форме, но и по характеру деятельности, осуществляемой студентами при их выполнении. Они дадут возможность, наряду с традиционными формами обучения существенно повысить мотивационную сферу учебного процесса, что, несомненно, отразится на качественных и количественных показателях познавательной деятельности студентов на занятиях по иностранному языку.

Литература:

1. Берн Э. Игры, в которые играют люди. Люди, которые играют в игры. – М., 1997. – 334 с.
2. Колесникова И. А. Педагогическое проектирование: Учеб. пособие для высш. учеб. заведений / И.А.Колесникова, М.П. Горчакова - Сибирская; Под ред. И.А. Колесниковой. - М: Издательский центр «Академия», 2005. - 288 с.
3. Комарова Ю. А. Использование учебных игр в процессе обучения иностранным языкам. – СПб.: “Каро”, 2001.
4. Психология и педагогика /Под ред. В.Н. Мясищева. – Л., 1997. – 225с.
5. Ушинский К.Д. Педагогические сочинения: В 6 т. Т. 5/Сост. С.Ф. Егоров. - М.: Педагогика, 1990. - 528 с.