

RU

Возможности применения игровых технологий в обучении иностранному языку в военном вузе

Лучинина Е. Н.¹, к. филол. н., доц. • Баталова М. Г.²^{1,2} Московское высшее общевойсковое командное училище

Аннотация. Цель исследования – определить целесообразность применения игровых технологий на практических занятиях по иностранному языку в организации высшего военного образования. Опираясь на анализ отечественных и зарубежных исследований применения игровых технологий на различных уровнях образования и в различных дисциплинах, авторы обосновывают возможность использования игровых технологий в указанном контексте. **Научная новизна** работы обусловлена обоснованием эффективности применения лексических игр, основанных на актуальной военно-профессиональной терминологии, итогами количественного исследования. **В результате** на основании проведенного эксперимента доказана успешность применения игровых технологий не только для усвоения лексического материала, но и для формирования морально-психологических качеств обучающихся.

Ключевые слова и фразы: обучение иностранным языкам; игровые технологии; лексические игры; высшее военное образование; формирование морально-психологических качеств.

EN

On Potential of Using Game Technologies when Teaching Foreign Language to Military Students

Luchinina E. N.¹, PhD • Batalova M. G.²^{1,2} Moscow Higher Combined Arms Command School

Abstract. The article aims to reveal relevance of using game technologies in foreign language classes at military higher school. Relying on an analysis of domestic and foreign publications on the use of game technologies at different levels of education and in different training areas, the authors reveal the potential of using game technologies in educational process. Scientific originality of the paper lies in the fact that relying on the quantitative research results, the authors justify efficiency of lexical games based on relevant military terminology. The research findings are as follows: considering the data of the conducted experiment, the authors prove that game technologies can be efficiently used not only to form military students' lexical competence but also to develop their moral and psychological qualities.

Key words and phrases: foreign language teaching; game technologies; lexical games; higher military education; developing moral and psychological qualities.

Введение

Динамичное развитие общества диктует необходимость использования самых передовых методик и технологий в учебном процессе. Завтрашний выпускник высшего учебного заведения, в том числе и военного, должен быть готов к изменчивым тенденциям современности. Поэтому педагогам необходимо использовать все возможности для того, чтобы сделать учебный процесс увлекательным, создавать такие контексты, где обучающимся необходимо проявлять инициативу, креативность и лидерство. Одним из перспективных направлений в данном контексте выступают игровые технологии, что и определяет **актуальность** нашей работы.

Для достижения поставленной цели авторы решают следующие **задачи**:

- изучить имеющиеся научно-педагогические труды, посвященные игровым технологиям;
- выявить степень изученности проблемы использования игровых технологий для освоения профессионально ориентированной лексики;

E-mail: ¹ ekatarinaluchinina@gmail.com, ² maria.batalova1@mail.ru

Научная статья (original article). Дата поступления рукописи (received): 24.04.2020; опубликовано онлайн (published online): 30.06.2020
<https://doi.org/10.30853/pedagogy.2020.3.19>

© 2020 Авторы. ООО Издательство «Грамота» (© 2020 The Authors. GRAMOTA Publishers). Статья открытого доступа. Распространяется в соответствии с лицензией CC BY 4.0 (open access article under the CC BY 4.0 license): <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

- рассмотреть возможности использования игровых технологий в преподавании иностранных языков обучающимся на младших курсах организации высшего военного образования (на примере Московского высшего общевойскового командного училища);
- провести эксперимент для оценки успешности применения данной технологии в образовательном процессе в указанном выше вузе.

Для решения указанных выше задач использовались теоретические *методы исследования* (анализ, синтез и обобщение), а также эмпирические методы, в числе которых наблюдение, эксперимент, охвативший 98 курсантов 1 курса обучения, и письменный опрос.

Теоретическую базу исследования составляют работы отечественных педагогов, посвященные важности игры в обучении и воспитании в целом (В. А. Сухомлинский, Л. С. Выготский, Д. Б. Эльконин), труды учёных – сторонников коммуникативного подхода к обучению иностранным языкам (Е. И. Пассов, Р. П. Мильруд), а также работы по применению игровых технологий в обучении иностранным языкам (А. В. Конышева, А. С. Комаров, В. В. Сафонова, М. Ф. Стронин).

Практическая значимость настоящего исследования заключается в возможности применения его результатов как в иных организациях высшего военного образования Сухопутных войск с применением указанного в статье лексического наполнения, так и в адаптации данного подхода к другим организациям высшего военного образования.

Основная часть

Применение игровых технологий на разных ступенях образования уже не одно десятилетие является объектом пристального внимания исследователей, что позволяет говорить о солидной теоретической базе. В отечественной педагогике многие ученые обращались к этой теме. В. А. Сухомлинский считал игру «широким и многогранным понятием», так как «без игры умственных сил, без творческого воображения невозможно представить полноценного обучения...» [9, с. 33]. Е. И. Пассов относил игру к «деятельностной среде, в которой происходит развитие» [6, с. 83]. В последнее время данная проблема изучалась, среди прочего, с точки зрения внедрения геймификации в среднем профессиональном образовании [7]. Актуальным для исследователей остается и вопрос применения игровых технологий в теории и практике обучения иностранным языкам [2, с. 315], в том числе их интеграция в электронные ресурсы, например в LMS Moodle [3].

В зарубежной педагогической науке вопрос игровых технологий в обучении также находится в фокусе внимания исследователей уже почти полвека. Существуют работы, посвященные опыту отдельных стран, например Израиля, Венгрии [15; 18], преподаванию учебных дисциплин, спектр которых варьируется от гуманитарных [12; 17] и естественных наук [19] до финансового менеджмента [10]. Кроме того, учёными доказана ценность использования игровых технологий для формирования металингвистических умений, таких как аргументация [14]. Также существуют работы, сравнивающие применение игровых технологий в обучении иностранным языкам и в бизнес-образовании [13].

Таким образом, вопрос применения игровых технологий в различных образовательных контекстах является весьма популярной областью научно-педагогических исследований, эффективность данной технологии подтверждена в различных сферах. Однако проведенный анализ литературы показал, что работы, описывающие и обобщающие опыт использования игровых технологий в преподавании иностранных языков в высшем военном образовании, являются малочисленными. При этом основной руководящий документ, регламентирующий деятельность всех организаций высшего военного образования, а именно Приказ Министра обороны РФ № 670, предусматривает «использование деловых и ролевых игр как видов учебных занятий» [5]. Поэтому ввиду отсутствия официальных ограничений внедрение игровых технологий в образовательный процесс в военном вузе, в том числе в процесс преподавания иностранных языков, представляется логичным.

Дисциплина «Иностранный язык», как правило, не относится к профилирующим в высших военных учебных заведениях. Не является исключением и Московское высшее общевойсковое командное училище (далее – МВОКУ), поэтому контингент обучающихся распределяется по взводам (учебным группам) без учёта уровня владения иностранным языком, а иногда и без учёта того, какой иностранный язык курсант учил в школе. Таким образом, зачастую мы имеем дело с разноуровневой группой, где вместе с выпускниками спецшкол, обладателями международных сертификатов и весьма высоких баллов по ЕГЭ по английскому языку оказываются обучающиеся, у которых школьные знания по иностранному языку далеко не блестящие. При этом по результатам обучения все курсанты должны закрепить базовые навыки в области коммуникативной грамматики, а также освоить профессионально ориентированную терминологию.

Именно для этих целей в учебном процессе и задействуются игровые технологии, понимаемые в настоящей статье как приемы организации педагогического процесса в виде различных педагогических игр, характеризующихся поставленной целью обучения и отвечающими ей результатами. Одной из форм игровых технологий можно считать языковые, в том числе лексические, игры, так как они направлены на закрепление определенной группы лексических единиц, которые необходимо усвоить обучающимся на определенном этапе. Исследователи выделяют следующие особенности лексических игр [4, с. 180; 8, с. 276]:

- в игре все равны;
- игра посильна практически каждому обучающемуся, даже тому, кто не имеет достаточно прочных знаний в языке;

- слабый в языковой подготовке обучающийся может стать успешным в игре: личностные качества, такие как находчивость и сообразительность, здесь оказываются более важными, чем знания предмета;
- игра позволяет преодолеть психолого-педагогические проблемы и трудности, развивает умение принимать самостоятельные решения.

Приведённые выше характеристики языковых игр коррелируют с потребностями контингента обучающихся в наших условиях, поэтому в обсуждаемом ниже эксперименте мы исходили из того, что разработанные нами лексические игры будут не только средством эмоциональной разрядки, но и действенным инструментом усвоения новой лексики и развития морально-психологических качеств обучающихся.

С самого начала изучения темы «Иностранный язык для общения в военной среде», целью которой являются актуализация основного грамматического материала и освоение базовой военной лексики, курсантам предлагается игра «Футболка», которая тренирует умение задавать вопросы. Для этой игры нужно нарисовать на доске футболку, а внутри нее разные даты, имена или другие слова. Все эти слова являются данными об одном из курсантов. Остальные в группе или его партнер по игре должны угадать, что значат все эти слова, например “30, London, football”. Курсанты должны задавать вопросы, пытаясь отгадать, что значат эти данные. В числе таких вопросов могут быть, например: “Are you 30 years old? Is your birthday on the 30th of July? Do you like playing football? Do you like watching football?” Приведенный выше пример игры позволяет актуализировать умение построения вопросов в настоящем простом времени (Present Simple).

Более широкое внедрение в наших условиях получили лексические игры. Некоторые из них, как, например, задания типа “find the stranger”, присутствуют во многих уроках учебника для 2 курса [1], где основной акцент делается на профессионально ориентированную коммуникацию, а значит – и на освоение профессиональной терминологии. Обучающимся предлагается выбрать лишнее среди следующих лексических единиц:

*machine gun / cannon / howitzer / field gun или
artillery / armor / armored cavalry / infantry.*

Еще одним упражнением, которое пришло из игровой методики, но довольно прочно вошло в практику преподавания, является задание на заполнение пропусков (gap filling). Пропуски могут заполняться на основании прослушанного аудиофрагмента, на основании прочитанного текста или на основании собственных знаний (см. пример ниже):

In some countries military service is 1. All young men and sometimes young women must spend a year or two in the 2 (In most countries nowadays they don't have to. All members of the armed services are 3).

- 1) *compulsory / must / comfortable / free*
- 2) *powers / strengths / forces / storehouse*
- 3) *non-willing / volunteers / compulsories / opposed*

Подобные упражнения позволяют решить проблему активного и пассивного владения языком посредством перевода пассивной лексики в разряд активной. Еще одной положительной составляющей данного вида деятельности является развитие «языковой догадки», поскольку в данном случае обучающийся должен сделать выводы о необходимой для употребления части речи, ее форме, правописании и иных характеристиках. Кроме того, при выполнении данного задания обучающиеся также должны объяснить, почему выбранное слово не подходит для данной категории. Таким образом, обеспечивается закрепление слов по новой теме или повторение слов по уже пройденным разделам. При применении данной технологии активизируются и развиваются навыки говорения, логического мышления и аргументации.

Указанные выше лексические игры являются практически неотъемлемой частью учебного процесса, задания к ним закреплены в учебниках и учебных пособиях. Еще одна важная функция игровой деятельности напрямую связана с задачей высшего военного образования по формированию морально-психологических качеств обучающихся. Данный аспект является важнейшей частью потенциала Вооруженных сил Российской Федерации. Известно, что в рамках игры формируется установка на выполнение поставленной задачи [10], что соответствует цели воспитательной работы в военно-учебном заведении – «формирование и развитие профессионально-важных качеств, необходимых офицерам и другим военным специалистам» [5]. В организации высшего военного образования данная характеристика игровой технологии приобретает особую значимость, так как ее целью является воспитание будущих воинов с твердым характером, крепкой физической закалкой, быстрой реакцией, обладающих необходимыми знаниями, умениями и навыками для решения поставленных задач. С этой точки зрения функционал игровой деятельности открывает огромные возможности для реализации комплекса целей, которые ставятся в образовательном процессе.

Чтобы протестировать эффективность игровых технологий для формирования морально-психологических качеств обучаемых, нами был проведен эксперимент, в рамках которого обучающиеся были разбиты на две группы: с одной группой на занятиях проводились лексические игры, тогда как другая группа осваивала материал по традиционным методикам. Всего в эксперименте приняли участие 4 взвода (8 подгрупп), общая численность испытуемых составила 98 человек. Соответственно, размер экспериментальной группы – 47 человек, контрольной – 51 человек.

В эксперименте был задействован комплекс лексических игр, включавший, в частности, игру-пантомиму «Крокодил». Как правило, данная игра используется в качестве разминки или заключения, то есть лёгкого в психологическом плане упражнения, призванного сплотить группу, переключить внимание участников с обыденных упражнений на командную работу и немного «разогреть» эмоциональную сферу. Данная игра

подразумевает объяснение лексических единиц с помощью мимики и жестов, поэтому она требует от участников определенного артистизма и креативности. На начальном этапе обучения задаваемые лексические единицы могли быть как из повседневной, так и из профессиональной сферы. По мере освоения дисциплины больший акцент делался на профессиональную терминологию (из нашего опыта мы сделали вывод о том, что в данной игре могут быть задействованы абсолютно любые термины. Например, темой Всеармейской олимпиады 2019 г. было международное гуманитарное право [16]. В ходе подготовки команды для эмоциональной разрядки мы использовали данную игру и задавали для объяснения такие термины, как «нейтралитет», «военнопленный», «разрывные пули», «Красный крест», «мины-ловушки», и участники команды вполне успешно их изображали посредством пантомимы и угадывали).

Еще одной разновидностью командных лексических игр, задействованных в эксперименте на занятиях по иностранному языку, стала игра ALIAS («Скажи иначе»), где нужно объяснять слова, не используя однокоренные слова и эти же слова, переведенные на другой язык. Например, слово «водоросль» нельзя объяснять, используя слова «растение» или «вода» или их однокоренные, но можно объяснить примерно так: «почти цветок в океане». Также запрещено употреблять переводы этого слова с другого языка (например, если задано слово «кофеварка», то нельзя использовать слова “coffee”, “maker”, “machine”, так как все эти слова используются в прямых переводах слова «кофеварка» на английский язык). Цель данной игры – повышение уровня знания языка как родного, так и иностранного, а также тренировка навыков командной работы.

Третьим вариантом игры стала «Амнезия» (в английской версии “YES/NO”). В классическом варианте играющим на лоб прикрепляются стикеры с именами известных личностей, в нашем случае мы использовали различные термины, например воинские звания или наименования вооружения и военной техники. По правилам разрешаются исключительно общие вопросы (подразумевающие только ответы “YES/NO”), в результате которых необходимо угадать загаданный термин.

В результате нашего эксперимента, продолжавшегося на протяжении 2 семестра обучения на 1 курсе, где запланировано 26 практических занятий и где периодически по ходу семестра проводились словарные диктанты, целью которых была проверка усвоения лексики, оказалось, что в тех подгруппах, где задействовались игровые технологии, курсанты в среднем на 15-20% успешнее осваивали новую лексику. Кроме того, в анкетировании по окончании семестра курсантам предлагалось оценить пять предложенных утверждений по шкале от 1 до 5:

- проводимые на занятиях игры помогают преодолеть пассивность;
- проводимые на занятиях игры приучают внимательнее относиться к товарищам;
- проводимые на занятиях игры помогают добиться взаимопонимания;
- проводимые на занятиях игры развивают творческое мышление;
- проводимые на занятиях игры улучшают психологическую обстановку на занятиях.

Подавляющее большинство (93%) обучающихся в экспериментальной группе оценили данные утверждения на 4 или на 5.

Заключение

Таким образом, проведённое исследование подтвердило целесообразность использования игровых технологий в обучении иностранному языку в военном вузе, в том числе их эффективность применительно к освоению профессионально ориентированной военной терминологии. Кроме того, проведённый эксперимент свидетельствует, что дополнительным преимуществом использования игровых технологий выступает улучшение индивидуального и группового психологического фона, создание обстановки, в которой обучающиеся имеют возможность освободиться от стресса и сменить вид деятельности, а также развивать навыки межличностной и межкультурной коммуникации. Перспективным направлением исследования представляются: возможность распространения эксперимента на группы, изучающие другой иностранный язык, количественный и качественный анализ полученных данных применительно к двум иностранным языкам, а также адаптация лексических и иных языковых игр к более высокому уровню обучения и оценка их эффективности в данном контексте.

Список источников

1. Агуреева Н. В., Нечаева С. Н. Английский язык для курсантов высших военно-учебных заведений Сухопутных войск: электронное учебное пособие. М.: МВОКУ, 2017.
2. Варенина Л. П. Геймификация в образовании // Историческая и социальная образовательная мысль. 2014. Т. 6. Ч. 2. С. 314-317.
3. Капсаргина С. А., Оленцова Ю. А. Использование элементов геймификации на LMS Moodle по дисциплине «Иностранный язык» в неязыковом вузе (Using the elements of gamification on LMS MOODLE in the discipline of foreign language in a non-linguistic university) // Балтийский гуманитарный журнал. 2019. Т. 8. № 1 (26). С. 237-240.
4. Миронова В. Е. Использование игровой методики в целях повышения мотивации к обучению английскому языку студентов Института геологии и нефтегазового дела (на примере материала по курсу «Геология») // Филологические науки. Вопросы теории и практики. 2010. № 1 (5). С. 179-182.
5. О мерах по реализации отдельных положений статьи 81 Федерального закона от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» [Электронный ресурс]: Приказ Министерства обороны РФ от 15.09.2014 № 670. URL: <https://ppt.ru/docs/prikaz/minoborony/n-670-59522> (дата обращения: 08.04.2020).

6. Пассов Е. И., Кузовлева Н. Е. Основы коммуникативной теории и технологии иноязычного образования: методическое пособие для преподавателей русского языка как иностранного. М.: Русский язык, 2010. 568 с.
7. Пахомова Т. Е. Геймификация как средство подготовки студентов педагогического колледжа к решению профессиональных задач // Учёные записки Забайкальского государственного университета. Серия «Профессиональное образование, теория и методика обучения». 2015. Вып. 6 (65). С. 31-39.
8. Полесюк Р. С. Об эффективности использования игры при обучении иностранному языку // Вестник Кемеровского государственного университета. 2012. № 4 (52). С. 275-278.
9. Сухомлинский В. А. Сердце отдаю детям. К.: Радянська школа, 1974. 288 с.
10. Brown K. M. The Use of Role Play in Teaching Corporate Finance // Journal of Financial Education. 1990. № 19. P. 37-43.
11. Champagne D. W., Hines J. F. Role Play Simulation Activities as a Teaching Strategy – Suggestions for New Users // Educational Technology. 1971. Vol. 11. № 8. P. 58-61.
12. Dawson I. 'Not the White Tights Again!': Role-play in History Teaching at Degree Level // Teaching History. 1989. № 57. P. 7-13.
13. Dent-Young J. Role-play in Language Teaching // RELC Journal. 1977. Vol. 8. № 8. P. 61-68.
14. Erlich R., Cronin-Jones L. HOOK, LINE AND SINKER: Using a global fisheries role-play activity to enhance students' scientific discourse and argumentation skills // The Science Teacher. 2013. Vol. 80. № 5. P. 57-61.
15. Halapi M., Saunders D. Language Teaching through Role-play: A Hungarian View // Simulation and Gaming. 2002. Vol. 33. № 2. P. 169-178.
16. <http://inter-olimp.mil.ru/folder/159962> (дата обращения: 10.12.2019).
17. Lyon G. Reflecting on rights: Teaching pupils about pre-1832 British politics using a realistic role-play // Teaching History. 2001. № 103. P. 28-31.
18. Raz H. Role-play in foreign language learning // System. 1985. Vol. 13. Issue 3. P. 225-229.
19. Tippins D., Habib G., Pate E., Gray V., Dallas P. Science through Role Play // Science Scope. 1993. Vol. 16. № 6. P. 32-35.