

Игропедагогические технологии в изучении иностранного языка в среднем профессиональном образовании

Т.Е. Тагинцева

Тихорецкий техникум железнодорожного транспорта – филиал Ростовского государственного университета путей сообщения (ТТЖТ – филиал РГУПС); г. Тихорецк, Россия; Tagintsevatatyana@rambler.ru

АННОТАЦИЯ

Рассмотрены актуальные вопросы преподавания английского языка в среднем профессиональном образовании. Проанализировано использование в учебном процессе игропедагогических и игровых технологий, которые помогают улучшить качество проведения занятий по иностранному языку, способствуют созданию благоприятной, комфортной обстановки на уроках. Применение игропедагогических и игровых технологий обеспечивает хорошую обратную связь, на уроке значительно повышается уровень активности студентов, развиваются способности сильных студентов, учитывается разный уровень подготовки учащихся.

Игропедагогика — метод развития, обучения и воспитания детей, подростков и взрослых в игровой форме, возможность безопасно практиковаться в новых эмоциях, ролях и поступках. Она создает развивающую среду, оттачивает личностные качества. Студенты приобретают новые навыки, получают возможность преодолеть свои препятствия и страхи. Игропедагогические технологии объединяют коллектив с помощью занятий, представленных в форме игры, «жаркой» дискуссии, импровизаций.

Основные описываемые технологии: технология благодарности, приветствия и прощания, целеполагания, технология эмоций и рефлексии, инвестиции. С помощью таких технологий преподаватель может успешно выполнить одну из поставленных задач — повысить мотивацию к изучению иностранного языка.

Ключевые слова: обучение; иностранный язык; игропедагогические и игровые технологии; преподавание; задания; подход; работа; студенты; подготовка

Для цитирования: Тагинцева Т.Е. Игропедагогические технологии в изучении иностранного языка в среднем профессиональном образовании // Техник транспорта: образование и практика. 2024. Т. 5. Вып. 2. С. 147–151. <https://doi.org/10.46684-10333.2024.2.142-146>.

Original article

Game-pedagogical technologies in learning a foreign language in secondary vocational education

Tatiana E. Tagintseva

Tikhoretsky College of Railway Transport – branch of the Rostov State Transport University; Tikhoretsk, Russian Federation; Tagintsevatatyana@rambler.ru

ABSTRACT

The article is devoted to the topical issues of teaching English in the vocational school. The author analyzes the use of gaming technologies in the educational process, which help to improve the quality of foreign language classes, contribute to the creation of a favorable, comfortable environment in the classroom. The use of gaming technologies provides good feedback, the level of activity of students significantly increases in the lesson, develops the abilities of strong students, takes into account the different level of training of students. Game pedagogics is a method of development, education and upbringing of children, adolescents and adults in a playful way, an opportunity to safely practice new emotions, roles and actions. She creates a developing environment, hones personal qualities. Students acquire new skills, get the opportunity to overcome their own obstacles and fears. Pedagogical game technologies unite the team with the help of classes presented in the form of games, heated discussions, improvisations. The main technologies described in the article are: technology of gratitude, greetings and farewells,

goal setting, technology of emotions and reflection, investment. With the help of such technologies, a teacher can successfully complete one of the tasks set — to increase the very motivation to learn a foreign language. The work is intended for teachers interested in improving the quality of teaching English.

Keywords: teaching; foreign language; game-pedagogical game and game technologies; teaching; tasks; approach; work; students; preparation

For citation: Tagintseva T.E. Game-pedagogical technologies in learning a foreign language in secondary vocational education. *Transport technician: education and practice*. 2024;5(2):147-151. (In Russ.). <https://doi.org/10.46684-10333.2024.2.147-151>.

ВВЕДЕНИЕ

Можно дать ученику хоть сотню самых лучших учителей, но пока он сам не захочет получать знания, хорошего результата не добьешься. Как заинтересовать студента, как сделать так, чтобы он шел на занятие с желанием получать знания, стремился стать хорошим профессионалом в своем деле? Одна из самых важных проблем современного преподавателя — повышение мотивации обучающегося. В наше время владения большим набором различных активных и интерактивных методик и технологий преподавания, богатым набором цифрового инструментария в образовании, наиболее актуальным является вопрос их правильного сочетания и оптимального подбора для достижения наилучшего результата.

Преподавая иностранный язык в железнодорожном техникуме, преподаватели постоянно сталкиваются с нежеланием многих студентов его изучать, часто с низким уровнем подготовки и слабым пониманием важности этой учебной дисциплины. Следовательно, задача преподавателя найти такие технологии, которые помогли бы не только разнообразить уроки, но и пробудить интерес к изучению иностранного языка у обучающихся, показать актуальность умения общаться на иностранном языке в жизни.

МАТЕРИАЛЫ И МЕТОДЫ

«Если уж изучать язык, то изучать его не затем, чтобы остановиться на бесплодном знании сотни слов, склонений и спряжений», — писал К.Д. Ушинский [1]. Цель изучения иностранного языка — это коммуникация. Использование в учебном процессе игропедагогических и игровых технологий помогает улучшить качество проведения занятий по иностранному языку; способствует созданию благоприятной, комфортной обстановки на уроках; повышает уровень активности студентов; дает хорошую обратную связь; устраняет

трудности в общении [2]. Значит, это позволяет добиться одной из поставленных задач — повысить мотивацию к изучению иностранного языка.

Игропедагогика — метод развития, обучения и воспитания детей, подростков и взрослых в игровой форме, возможность безопасно практиковаться в новых эмоциях, ролях и поступках. Она создает развивающую среду, оттачивает личностные качества. Студенты приобретают новые навыки, получают возможность преодолеть свои препятствия и страхи. Игропедагогические технологии объединяют коллектив с помощью занятий, представленных в форме игры, «жаркой» дискуссии, импровизаций. Основные технологии, которые используются мною на занятиях: технология благодарности, приветствия и прощания, целеполагание, технология эмоций и рефлексии, инвестиции [3].

Технология благодарности заключается в том, что педагог благодарит окружающих, и собственным примером показывает студенту благодарность к окружению.

Метод целеполагания на занятиях помогает правильно сформулировать преподавателю цели занятия, студенты ставят свои цели в начале урока: чего я хочу достичь, на чем нужно сосредоточиться, что улучшить. Цели должны иметь конкретную формулировку, при определении целей не используем «не», каждая цель должна иметь срок исполнения, цели и задачи должны быть зафиксированы на бумаге (рис. 1) [4].

Положительные эмоции в учебном процессе помогают пересмотреть свое отношение к каждому, не оставлять без внимания непопулярных детей, изучить системы личных отношений студентов в группе, обсуждать и проживать ситуации, обеспечить реальный успех в какой-либо деятельности, знакомить студентов с навыками релаксации и саморегуляции, установить контакт со студентом [5].

Важным этапом урока является рефлексия — «обращение назад»; осмысление собственных действий (самонаблюдение, размышление). В конце занятия студентам предлагается заполнить не-

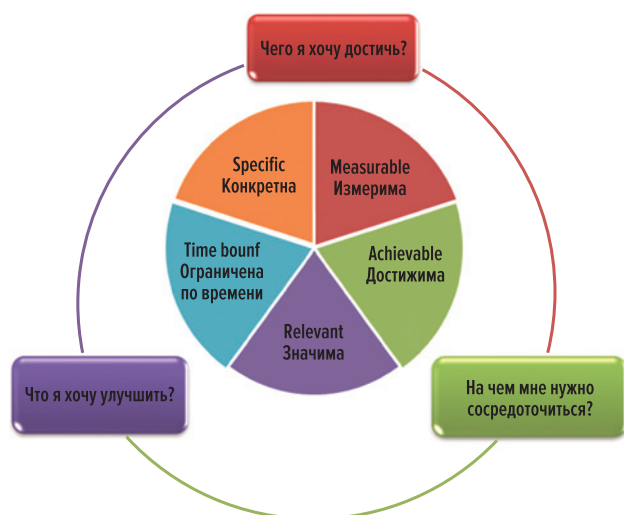


Рис. 1. Метод целеполагания

большую форму, продолжить предложения: *сегодня я узнал...; было интересно...; было трудно...; я выполнял задания...; я понял, что...; теперь я могу...; я почувствовал, что...; я приобрел...; я научился...; у меня получилось...; я смог...; я попробую...; меня удивило...; урок дал мне для жизни...; мне захотелось...*

Технология приветствия позволяет бережно отнестись к обучающемуся, сформировать ему основу для коммуникации, позволить начать день с безопасного пространства. Прощание дает возможность получить положительную оценку своих заслуг и сегодняшнего роста, сделать акцент на принадлежности ребенка к команде, создает традицию, формирует привычки — все это мотивация на следующую встречу. Прощание наполнено позитивом, интригует человека и этим мотивирует его на очередную встречу с педагогом. Оно может быть совмещено с рефлексией, а может быть отдельным элементом, содержать задание на дом.

Технология инвестиций позволяет студенту оценить свои шансы на успех, научиться просчитывать действия, оценивать риски в игре.

РЕЗУЛЬТАТЫ ИССЛЕДОВАНИЯ

Занятия с применением игровых технологий строятся на командной работе. Например, при проведении занятия по теме «Здоровое питание. Здоровый образ жизни (Healthy Food and Healthy Living)» студентам предлагается самостоятельно объединиться в команды, выбрать капитана, эксперта [6]. Для урока нужен дидактический материал по теме (справочный материал, грамматические таблицы, тексты, таблицы для заполнения) аудио- и видеоматериалы, компьютерные презентации, бумага формата А3 или А4, цветные

карандаши или фломастеры, собственная игровая валюта смарты, банк подсказок, иллюстрации для описания проблемных ситуаций.

Занятие построено в форме игры, состоящей из четырех раундов: round 1. Warming — разогрев; round 2. Training — тренировка; round 3. Collaboration — сотрудничество; round 4. Expert's Opinion — экспертное мнение (рис. 2) [7].

В начале, после приветствия и объявления темы урока, преподаватель озвучивает свои цели занятия, командам предлагается сформулировать свои цели на занятие как личные, так и образовательные. Эксперт каждой команды зачитывает цели. Перед началом игры преподаватель формулирует проблему, команды должны представить к концу занятия пути ее решения [8]. В качестве игрового дополнительного элемента используются банки подсказок, помощи и игровая валюта. Подсказки можно получить от преподавателя, соседней группы; есть бонусы в качестве дополнительных баллов; штраф; а может быть «банк не работает, извините!». Использование этого приема в игре снимает напряженность, повышает уровень комфорта и активности, но показывает, что разочарования случаются и к ним нужно быть готовыми. В процессе игры вводятся правила использования валюты, как и за что ее можно получить, и правила инвестирования. Первоначально каждая команда получает по 100 смартов и может их полностью или частично инвестировать в другую команду, оказывать этой команде помощь и заработать на этом.

Во время игры происходит реализация поставленных задач, а именно развитие навыков говорения на иностранном языке; умение работать в команде, нести ответственность за выполненную работу и за свою команду, представлять проект; развитие критического мышления; выработка правил здорового образа жизни и здорового питания для студентов и преподавателей [9].

В первом и втором турах студентам предлагается реализовать задания на развитие граммати-



Рис. 2. Этапы проведения игры



Рис. 3. Проведение аукциона

ческих и лексических навыков, отработку речевых моделей. В третьем раунде выполняется задание на развитие навыков говорения на английском языке — описание проблемы на выбор из предложенных [10]. Выбор проблемы командой проводится через аукцион (рис. 3).

К концу занятия командам нужно нарисовать плакат, рекламирующий здоровый образ жизни, представить правила и рекомендации для студентов и преподавателей, как сохранить энергию и здоровье к концу учебного года [11]. Каждая команда защищает свой проект, подсчитываются заработанные смарты, объявляется победитель. Студенты проводят рефлексию и получают домашнее задание.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ И ОБСУЖДЕНИЕ

Использование предложенных вариантов проведения занятий требует от преподавателя боль-

шой подготовки, но дает хороший результат. Что касается повышения мотивации студентов при применении игропедагогики на занятиях по иностранному языку, следует отметить, что снижается тревожность на уроках, повышается уровень эмоционального интеллекта, появляется соревновательный интерес. Подгруппы внутри группы можно закрепить и вести статистику по количеству набранных баллов до конца семестра, что стимулирует желание студентов внести больший вклад в работу своей группы, следовательно, растет и личная мотивация. Таким образом, создавая позитивные условия обучения, можно увеличить интерес к изучению иностранного языка и в дальнейшем, если использовать эту методику регулярно, уровень владения иностранным языком повысится.

Отвечая на вопрос, каким должен быть педагог будущего, хочется отметить, что он должен любить свое дело, детей; иметь желание учиться и узнавать новое в любом возрасте; не бояться учиться вместе с детьми, а иногда и у них.

ЛИТЕРАТУРА

1. Ушинский К.Д. Проблемы педагогики. М.: Изд-во УРАО, 2002. С. 354.
2. Скуратова Е.Н. Игропедагогика. 1 часть. Как раскрыть личность и дать личности успешное будущее. КТК Галактика, 2021. С. 11.
3. Sorokina I.G. Major trends in teaching foreign languages in Russia today // Вопросы филологии. 2012. № 1 (40). С. 72–78. EDN UGIQUJ.
4. Алмабекова О.А. Рефлексивная практика как технология обучения иностранному языку для профессиональных целей // Филологические науки. Вопросы теории и практики. 2012. № 2. С. 16–20.
5. Выготский Л.С. Педагогическая психология. М.: Педагогика-Пресс, 1999. С. 179–182.
6. Современные методы и технологии преподавания иностранных языков: сборник научных статей / отв. ред.

Н.В. Кормилина, Н.Ю. Шугаева. Чебоксары: Чувашский государственный педагогический университет им. И.Я. Яковлева, 2019. С. 5–10.

7. Овчинникова Е.С. Использование настольных игр при обучении английскому языку как иностранному для студентов технических вузов // Филологические науки. Вопросы теории и практики. 2013. № 3. С. 149–151.

8. Цетлин В.С. Реальные ситуации общения на уроке // Иностранные языки в школе. 2002. № 3. С. 24–26.

9. Сабирова Р.И. Современные методы преподавания английского языка // Молодой ученый. 2019. № 32 (270). С. 149–152. EDN ZCWEDK.

10. Зиньковская А.В., Прима А.М., Шершнева Н.Б. Теория и методика обучения английскому языку: учебное пособие. Краснодар: Кубанский государственный университет, 2016. 137 с. EDN XSXWTT.

11. Татаринцева С.Н. Методика обучения иностранным языкам: теория и практик. Тольятти: Изд-во ТГУ, 2021. С. 270–275.

REFERENCES

1. Ushinsky K.D. *Problems of pedagogics*. Moscow, Publishing house of URAO, 2002;354. (In Russ.).

2. Skuratova E.N. *Game pedagogy. Part 1. How to reveal the personality and give the personality a successful future*. CPC Galaxy, 2021;11. (In Russ.).

3. Sorokina I.G. Major trends in teaching foreign languages in Russia today. *Questions of Philology*. 2012;1(40):72-78. EDN UGIQUJ. (In Russ.).

4. Almabekova O.A. Reflexive practice as a technology of teaching a foreign language for professional purposes. *Philological Sciences. Questions of theory and practice*. 2012;2:16-20. (In Russ.).

5. Vygotsky L.S. *Pedagogical psychology*. Moscow, Pedagogika-Press, 1999;179-182. (In Russ.).

6. *Modern methods and technologies of teaching foreign languages: collection of scientific articles / ed. by N.V. Kormilina,*

N.Yu. Shugaeva. Cheboksary, Chuvash State Pedagogical University, 2019;5-10. (In Russ.).

7. Ovchinnikova E.S. The use of board games in teaching English as a foreign language for students of technical universities. *Philological Sciences. Questions of Theory and Practice*. 2013;3:149-151. (In Russ.).

8. Tsetlin V.S. Real situations of communication in the classroom. *Foreign Languages at School*. 2002;3:24-26. (In Russ.).

9. Sabirova R.I. Modern methods of teaching English. *Young Scientist*. 2019;32(270):149-152. EDN ZCWEDK. (In Russ.).

10. Zin'kovskaya A.V., Prima A.M., Shershneva N.B. *Theory and methodology of teaching English: textbook*. Krasnodar, Kuban State University, 2016;137. EDN XSXWTT. (In Russ.).

11. Tatarintseva S.N. *Methodology of teaching foreign languages: theory and practice*. Togliatti, Publishing House of TSU, 2021;270-275. (In Russ.).

Об авторе

Татьяна Евгеньевна Тагинцева — преподаватель; Тихорецкий техникум железнодорожного транспорта — филиал Ростовского государственного университета путей сообщения (ТТЖТ — филиал РГУПС); 352120, Краснодарский край, г. Тихорецк, ул. Красноармейская, д. 57; Tagintsevatatyana@rambler.ru.

Bionotes

Tatiana E. Tagintseva — lecturer; Tikhoretsky College of Railway Transport — branch of the Rostov State Transport University; 57 Krasnoarmeyskaya st., Tikhoretsk, 352120, Russian Federation; Tagintsevatatyana@rambler.ru.

Автор заявляет об отсутствии конфликта интересов.
The author declares no conflicts of interests.

Статья поступила в редакцию 14.03.2023; одобрена после рецензирования 04.12.2023; принята к публикации 28.02.2024.
The article was submitted 14.03.2023; approved after reviewing 04.12.2023; accepted for publication 28.02.2024.