

и сопровождаться атмосферой мотивированности обучающихся и объективности преподавателя.

ЛИТЕРАТУРА

1. Открытый класс. Сетевые образовательные сообщества [Электронный ресурс] – URL: <http://www.openclass.ru/node/417370>

PROBLEMS OF ASSESSMENT OF STUDENTS' CREATIVE WORK AND OVERCOMING THEM

P.E. Kartashova

Tver State University, Tver

This article analyzes the specifics of assessment criteria of creative written and oral tasks in a foreign language. The emphasis is on the role of success when motivation to learn a foreign language and on the need to incorporate this criterion into the system of assessment of results of creative work.

Key words: assessment criteria, creative task in a foreign language, motivation, creativity, success.

Об авторе:

КАРТАШОВА Полина Евгеньевна – кандидат филологических наук, доцент кафедры немецкого языка Тверского государственного университета, e-mail: polikart@mail.ru

УДК 378

**ИГРА В ОБУЧЕНИИ ИНОСТРАННЫМ ЯЗЫКАМ
В ВЫСШЕЙ ШКОЛЕ**

О.В. Ковалева, Ю.А. Львова

Тверской государственной университет, Тверь

В статье рассматриваются особенности использования игр в обучении иностранным языкам студентов неязыковых специальностей в высшей школе. Анализируются различия использования традиционных и компьютерных игр, а также их роль в мотивации учащихся.

Ключевые слова: игры, игровые методы обучения, обучение иностранным языкам.

Мысль о том, что игры можно интегрировать в процессе обучения иностранным языкам, появилась достаточно давно. К исследованиям игры (в педагогике и психологии) обращались многие российские и зарубежные авторы (Гросс, Бюлер, Спенсер, Адлер, Пиаже, Выготский, Узнадзе, Леонтьев, Брожер, Эльконин и др.), рассматривая игру как один из основных инструментов развития и обучения ребенка. В то же время игра в обучении и под-

готовке профессиональных кадров начинает активно использоваться в прошлом веке с развитием так называемых «деловых игр», которые использовались для решения управленческих задач, а затем и «ролевых игр», которые стали частью педагогических технологий и только затем начинает применяться в обучении иностранным языкам.

Но существуют ли различия между игрой как особым видом деятельности и игровыми методами обучения? Рассмотрим сущность феномена Й.Хейзинги «Человек играющий», в котором нидерландский историк и культуролог формулирует основные характеристики игры, которые остаются актуальными и до настоящего времени:

- доступ к игре свободен, сама игра и есть проявление свободы;
- игра – это не «реальная» жизнь;
- игра отличается от «реальной» жизни как местоположением, так и продолжительностью и является самодостаточной;
- игра устанавливает правила;
- игра не может приносить прибыли.

Опираясь на характеристики игры, сформулированные Й.Хейзингой, современный французский исследователь Ж.Бружер выделяет в качестве основного свойства, которое присуще игре, испытываемое нами удовольствие от этого вида деятельности и формулирует 5 критериев деятельности, которую он определяет как игровую:

- 1) игровая деятельность является деятельностью «второго уровня» по отношению к той же деятельности в повседневной жизни, что можно сформулировать как «я знаю, что это игра»;
- 2) решение о начале игры должно приниматься свободно, то есть играть – значит принять решение начать игру;
- 3) существуют правила, которые принимаются имплицитно или эксплицитно всеми участниками игры;
- 4) игра не имеет последствий для «реальной жизни»;
- 5) исход игры никогда не бывает предрешен заранее [Brouguère 2005].

Возможность играть для собственного удовольствия противопоставлена функциональному подходу к игровой деятельности в ситуации обучения, что, впрочем, не отменяет «серьезного» характера игры, которая становится развлечением. Жиль Бружер убедительно показывает, что игра связана не столько с объективными характеристиками деятельности, которые он относит к неспецифическим, а с тем, каким образом игровая деятельность обретает смысл для самого играющего или в коммуникации двух и более игроков. В этой ситуации основная цель преподавателя, стремящегося использовать возможности игры в обучении, состоит в том, чтобы вывести обучаемого в игровую позицию, поскольку обучающая деятельность, формально обозначенная как игра, не будет являться таковой, если решение о начале игры не принимается свободно учащимися, либо если они не принимают ее правила.

Анализ эволюции подходов к обучению иностранным языкам в исследовании Л.Шмолл [Schmoll http] позволил сделать вывод о том, что так как вплоть до 60-х годов прошлого века доминировало изучение языковых форм, использование игр в методике изучения иностранных языков не приветствовалось. Только с развитием когнитивизма удалось переместить основной акцент обучения иностранному языку на речевые практики в заданных ситуациях, что привело к более активному использованию разного рода игр.

Сформировавшийся и активно применявшийся с 70-80-х годов прошлого века коммуникативный подход в обучении иностранным языкам потребовал разработки разнообразных и творческих видов деятельности, таких как собственно игры, симуляции и ролевые игры, которые позволяют активнее вовлекать обучаемых в речевую деятельность. Впрочем, деятельность, которая обозначена как игровая, не всегда таковой является. Игра представлена в качестве одного из инструментов, а не метода обучения. Анализируя учебники французского языка как иностранного, Л.Шмолл приходит к выводу, что в большинстве своем это традиционные языковые игры, загадки и ребусы, основной целью которых является формирование лексики и, отчасти, знаний культурных реалий.

Помимо языковых игр в них представлены также разного рода симуляции, к которым автор исследования относит также и ролевые игры, предлагая различать игры и обучающие симуляции по факту наличия/отсутствия конфликта и, как следствие, отказ от соревнования в симуляции [Kaufman 2010]. Помимо ставших популярными в последние годы ролевых игр и проектов, игра в обучении иностранным языкам ограничивается настольными играми, а также языковыми и подвижными играми, которые пользуются большей популярностью в среде младших и средних школьников. Использование игр в студенческой аудитории для формирования профессиональных компетенций долго оставалось без должного внимания.

Только развитие цифровых технологий, появление компьютеров с доступом к интернету в университетских аудиториях, а также большого количества компьютерных игр, позволяет надеяться, что игровая деятельность будет активнее использоваться в обучении иностранным языкам студентов. Тем более это важно в ситуации, когда происходит очередной сдвиг в концепции развития обучения языкам: от коммуникативного подхода к концепции погружения, что стало возможным благодаря появлению новых образовательных платформ, а также развитию дидактизации компьютерных игр.

Использовать компьютерные игры на иностранных языках для обучения представляется вполне разумным, одна из таких попыток описана, например, в статье С.В. Малявиной и В.В. Шестакова [Малявина 2014]. Но переход к компьютерной игре, оживляя ситуацию на занятиях, лишь незначительно изменяет методику обучения: обучающиеся не переходят в позицию игрока, сохраняя позицию обучающегося. Основная цель – переход в позицию игро-

ка, что позволило бы дестигматизировать риски возможных языковых ошибок – не достигнута, так как в итоге студенты представляют все те же устные ответы, хотя и визуализированные с помощью игры. Сам процесс игры также позволяет развивать языковые компетенции, связанные с пониманием текста (текстовые квесты, например, *Sherlock Holmes: Crimes & Punishments*) и продуцированием письменного текста в тех случаях, когда речь идет о коллективных он-лайн играх (таких как *Civilization*).

Появление специальных программ для обучения, где студенты могли бы выйти из ситуации «обучающий vs обучаемый» и перейти в позицию игрока, который должен принимать решения и действовать в соответствии с правилами, предложенными игрой, позволяет решить данную проблему. Можно выделить два типа такого рода игр: игры-симуляции, где приходится решать задачи обучения, реализованные в форме квестов и стратегий либо «развлекающих» игр, как например, *Thélème* или *Les Eonantes*, которые обеспечивают погружение в изучаемый язык. Но проблема решения начать игру остается нерешенной при использовании данных обучающих программ, как отмечает в своем исследовании Л.Шмолл, поскольку значительная группа студентов, которые участвовали в опросе, рассматривали игру как одно из упражнений, то есть переход из позиции обучающегося в позицию играющего так и не был выполнен.

Обучающие компьютерные игры удобны для формирования не только языковых компетенций, но и профессиональных: использование таких игр-симуляций как *Capitalism* позволяет формировать компетенции не только в области языка, но и экономики, а появившиеся в последние годы игры-симуляции, подобные *Ecoville*, позволяют решать проблемы урбанизации и сохранения окружающей среды. В ситуации, когда обучающиеся находятся в позиции игрока и решают игровые задачи, языковые компетенции становятся необходимым инструментом для достижения цели. Соответственно, это не только увеличивает ценность владения иностранным языком, но также позволяет студенту провести самостоятельную оценку собственных знаний, навыков и умений, основываясь на успешности прохождения различных этапов игры, успешности взаимодействия с другими игроками и т.п. Стремление выиграть или завершить игру обеспечивает необходимую мотивацию для выполнения тренировочных упражнений на развитие языковых компетенций.

Активное развитие информационных технологий, развитие web 2.0, где пользователь не просто получает, но и активно участвует в формировании контента, порождает новые требования. Вслед за этим происходит разворот образования в сторону игры, эдьютеймента [Давыдова 2012]. Эдьютеймент и геймификация не отменяют серьезных задач, стоящих перед образованием, однако требуют большей эмоциональной вовлеченности обучающихся, поиска интересных и нетривиальных форм обучения.

ЛИТЕРАТУРА

1. Выготский Л.С. Педагогическая психология / Л.С. Выготский / Под ред. В. В. Давыдова. – М.: Педагогика-Пресс, 1999. – 536с.
2. Давыдова О.О. Понятие «эдьютеймент» в зарубежной и отечественной педагогике / О.О. Давыдова // Сибирский педагогический журнал. – 2012. – № 6. – С. 182-186.
3. Малявина С.В. Использование компьютерной игры «The Sims 3» в учебно-воспитательном процессе по иностранному языку / С.В. Малявина, В.В. Шестаков // Молодой ученый. – 2014. – № 21. – С.633-637.
4. Узнадзе Д.Н. Игра. Теория функциональной тенденции / Д.Н. Узнадзе // Антология гуманной педагогики. – М.: Издат. дом Шалвы Амонашвили, 2000. – С. 224-284.
5. Хейзинга Й. Homo ludens. Статьи по истории культуры / Й. Хейзинга. – М.: Прогресс– Традиция, 1997. – 416 с.
6. Эльконин Д.Б. Психологические игры / Д.Б. Эльконин. – М.: Педагогика, 1978 – 304 с.
7. Brouguère J. Jouer /Apprendre / J. Brouguère. – Paris: Anthropos, 2005. – 176 p.
8. Kaufman D. Jeux et Simulations éducatifs: Études de Cas et leçons Apprises / D. Kaufman, L. Sauvé. – PUQ. – 2010. – 620 p.
9. Schmoll L. L'emploi dese jeux dans l'enseignement des langues étrangères [Электронный ресурс] / L. Schmoll // Science du jeu [en ligne] – 2016. – № 5. – URL : <https://sdj.revue.org/628>

**GAMES IN TEACHING FOREIGN LANGUAGES
AT HIGHER SCHOOL**

O.V. Kovaleva, Yu.A. Lvova,

Tver State University, Tver

The article deals the problem of the use of a game in the teaching foreign languages to the students of non-linguistic specialties in higher schools. The difference of the use of traditional and computer games are analyzed as well as their role in the motivation of students.

Key words: *games, game methods of teaching, teaching foreign languages.*

Об авторах:

КОВАЛЕВА Ольга Владиславовна – старший преподаватель кафедры регионоведения Тверского государственного университета, *e-mail:* olgamaria75@mail.ru.

ЛЬВОВА Юлия Анатольевна – кандидат филологических наук, доцент кафедры регионоведения Тверского государственного университета, *e-mail:* ju99@mail.ru