

RU

Применение игровых технологий в дистанционном формате в средней и высшей школе на уроках иностранного языка, посвященных теме коронавирусной инфекции

Кушнырь М. А., Приходченко П. И.

Аннотация. Цель исследования - определить эффективность использования игровых технологий в дистанционном формате обучения школьников и студентов вузов иностранному (английскому) языку. В статье предлагаются комплект и результаты апробации взаимосвязанных игр на актуальную тему распространения коронавирусной инфекции (COVID-19). **Научная новизна** работы состоит в разработке и апробации комплекта игр, позволяющих школьникам и студентам вузов ознакомиться с основными симптомами, общими принципами лечения и профилактики распространения COVID-19 на английском языке. **В результате** выявлено, что проведение игр заключается в изучении и актуализации лексики по выбранной теме, повторении ранее изученного грамматического материала, усвоении практических рекомендаций по поведению в условиях пандемии, а также в повышении мотивации учеников к изучению предмета.

EN

Using Game Technologies at Online Foreign Language Lessons When Teaching the Theme “Coronavirus Infection” to Secondary and Higher School Students

Kushnyr M. A., Prikhodchenko P. I.

Abstract. The paper aims to justify efficiency of using game technologies at online foreign language lessons at institutions of higher and secondary education. The article describes a set of interrelated games dedicated to a relevant problem of COVID-19 spread and summarizes results of their approbation. Scientific originality of the study includes development and approbation of a set of games that familiarize students with the English terminology concerning the basic symptoms, general principles of treatment and prevention of COVID-19. The conclusion is made that games help to assimilate and actualize thematic vocabulary, consolidate previously studied grammatical material, assimilate rules of behaviour under pandemic conditions, raise students' motivation for learning a foreign language.

Введение

Актуальность темы исследования. Современное общество предъявляет многочисленные требования к профессиональной компетенции педагога, одним из которых является способность постоянно адаптироваться к новым, непрерывно меняющимся условиям [3]. Необходимость проведения дистанционных занятий в связи с распространением коронавирусной инфекции COVID-19 и карантинными ограничениями стала настоящим вызовом для многих педагогов. В данной работе предлагаются варианты задействования игровых технологий обучения на уроках английского языка в дистанционном формате при обращении к одной из самых острых тем – пандемии коронавируса. Применение ситуации игры в качестве дополнительного мотивирующего элемента в педагогическом процессе представляет собой, бесспорно, мощный инструмент в руках учителя [6]. «Игровые технологии являются тем педагогическим инструментом, который способен, с одной стороны, снять языковой барьер, а с другой стороны – интенсифицировать процесс обучения, сделать его активным, плодотворным и приближенным к естественному процессу коммуникации на родном языке» [10, с. 74].

Для достижения указанной цели исследования авторы поставили перед собой следующие **задачи**:

- разработать комплект оригинальных взаимосвязанных игр на тему пандемии коронавируса;
- провести занятия по иностранному (английскому) языку в дистанционном формате на основе разработанного комплекта игр;

- оценить эффективность применения игровой технологии для дополнительной мотивации учеников к развитию языковых и речевых компетенций по иностранному языку в средней и высшей школе, а также для улучшения их информированности о пандемии коронавируса.

Основополагающими для данного исследования **методами** являются анализ и представление существующих научных подходов по теме исследования, построение гипотезы, эксперимент, тестирование.

Теоретической базой исследования послужили публикации зарубежного лингвиста Д. Нунана [13] и отечественных авторов И. В. Архиповой, П. А. Бакланова, Д. О. Жданова [2], С. Н. Казимировой [4], А. А. Кармановой, В. В. Беляковой [5], Ю. И. Мишеневой [8], Ю. В. Филимоновой [10], в которых рассматриваются игровые технологии и их применение как средства обучения иностранному языку.

Практическая значимость данной работы заключается в возможности использования предложенного комплекта игр на тему распространения коронавирусной инфекции при изучении темы «Болезни» на занятиях по иностранному (английскому) языку, так как предложенные авторами игры способствуют успешному изучению лексики и грамматики английского языка и могут быть использованы как при очном, так и при дистанционном формате обучения иностранному языку при работе со студентами вузов или учениками старших классов общеобразовательных школ.

Основная часть

Можно по-разному подходить к игровой составляющей обучения, которая включает в себя и формы внеклассной активности, и понимание того, что любой урок по сути – игра, т.к. проходит в искусственных условиях моделирования реальных жизненных ситуаций.

Мы не будем в данной работе затрагивать вопросы анализа особенностей игровых технологий в педагогике и на уроках иностранного языка, поскольку данный аспект достаточно подробно представлен в работах Ю. И. Мишеневой, А. А. Кармановой, В. В. Беляковой, И. В. Архиповой, П. А. Бакланова, Д. О. Жданова [2; 5; 8] и др. Тем не менее считаем необходимым определить нашу позицию относительно особенностей игровой деятельности на уроках иностранного языка. Мы понимаем под игрой на уроке как особой дидактической технологией такие действия и подачу материала, которые стимулируют познавательную активность учеников через увлечение процессом. Это может быть физическая активность особого рода, яркая соревновательная составляющая, необходимость проявления знаний из других областей жизни, оригинальная, непривычная подача материала – по сути, все, что разрушает рутинность учебного процесса и стимулирует ученика к самостоятельным активным учебным действиям без принуждения.

Немаловажно, что в игре всегда присутствует свободный выбор и творчество, и не случайно ролевые и деловые игры выделяют как одни из основных форм самостоятельной работы творческого уровня [7, с. 182]. Игра позволяет равноправно участвовать в общем коммуникативном процессе даже ученикам со слабой языковой подготовкой, так как «находчивость и сообразительность здесь оказываются порой более важными, чем знание изученного материала» [2, с. 24].

Учитывая, что сам урок является моделированием жизненной ситуации, а значит, игрой (искусственные равные условия, наличие соревновательного элемента в виде балльной системы, запланированная поэтапность прохождения и т.д.), подчас не совсем понятно, какого рода деятельность ученика можно считать игрой, а какую – нет. С развитием коммуникативного подхода в обучении иностранным языкам моделирование речевых ситуаций, применение антуража, соответствующего речевой ситуации, проявление актерских навыков становится неотъемлемой частью учебного процесса. Но при этом важно, чтобы учащийся сам активно участвовал в коммуникативном процессе, а не воспринимал его как череду рутинных действий. Этого можно достичь активизацией тех сфер деятельности, которые изначально интересны учащемуся (рисование, пение, актерское мастерство, физические игры и т.д.), либо внедрением нестандартных соревновательных ситуаций, требующих использования навыков из внеучебных сфер жизни (знание музыкальных групп, актеров, истории родного города и т.д.). То есть главное отличие, которое превращает учебный процесс в игровую ситуацию, – ярко выраженное увлечение данным процессом абсолютным большинством учащихся.

Хотя игра является действенной технологией для снятия психологической напряженности учебного процесса [9] и повышения мотивации учеников [12], не стоит забывать, что традиционные устоявшиеся подходы в преподавании языка прошли многолетнюю апробацию и доказали свою действенность. При наличии высокой заинтересованности в получении знаний необходимо ориентироваться в первую очередь на эффективность подачи информации. Отвлечение внимания ученика от непосредственной речевой деятельности на уроках языка может замедлить процесс усвоения новой информации и получения новых навыков, поэтому сочетание в игре развлекательного, увлекающего элемента с высокой интенсивностью изучения нового материала – одна из ключевых задач, стоящих перед учителем, решившим использовать этот инструмент. В погоне за интересом нельзя нарушать баланс формы и содержания в угоду форме, и этого можно достичь, сдвигая коммуникативные ситуации, близкие к насущным потребностям ученика. Связанные со сферами деятельности человека коммуникативные ситуации многогранны, и смена моделей жизненных ситуаций на уроках языка может положительно сказаться на качестве учебного процесса. То есть приоритетными на уроках практики иностранного языка являются такие инструменты преподавания, которые будут увлекать учащегося, не нарушая общей установки на интенсивное развитие речевых компетенций в области иноязычной коммуникации.

Одним из элементов создания игровой ситуации является сама тема урока, которая не безразлична учащимся, отвечает их насущным интересам, злободневна, другим элементом – особая механика построения учебного процесса, в котором результат достигается через соревнование, имеющее определенный итог.

Учитывая данные требования, мы обратились к самой актуальной в настоящее время теме – распространение коронавирусной инфекции. Использование данной темы помимо образовательных целей несет в себе также информационную составляющую. Учащийся узнает и запоминает новую лексику по теме «Болезни», в то же время получает важные сведения по диагностике опасного заболевания и правилам поведения, позволяющим сократить риск заражения. Обучающий эффект подкрепляется насущностью и близостью темы к реальным жизненным условиям. Игровая форма позволяет сгладить неприятность содержания и провести занятие в общем позитивном ключе.

Применение игровых, нестандартных технологий построения учебного процесса особенно важно при дистанционном формате обучения, когда информационные потоки значительно сужены, что негативно сказывается на уровне восприятия и усвоения новой информации. Игра помогает повысить вовлеченность учеников в процесс обучения, стимулировать их самостоятельную деятельность, что может отчасти компенсировать отсутствие прямого контакта с преподавателем.

Выбор формы игры в соответствии с возрастными особенностями учеников является одним из ключевых условий применения игровых технологий [4]. Поскольку, согласно Н. П. Аникеевой [1], активная речевая деятельность в ролевой форме и игры-демонстрации характерны для учеников 15-18 лет, разработанные нами игровые задания рассчитаны в первую очередь на школьников старшего звена и студентов, в т.ч. и ввиду насыщенности предлагаемого лексического материала. Однако, исходя из нашего прошлого опыта проведения занятий в средней школе, мы можем отметить, что при некотором упрощении предлагаемой словарной базы и сокращении дидактических задач данные игры можно с успехом провести и в средних классах, т.к. школьники любого возраста всегда с увлечением относятся к моделированию речевых ситуаций с ярко выраженной драматической составляющей – демонстрацией определенного поведения, в нашем случае – изображением проявлений болезни. В то же время это может послужить стимулом для установления более качественного онлайн-контакта в условиях дистанционного обучения, т.к. будет побуждать учеников к выходу из состояния пассивных слушателей.

Так как предлагаемые нами игры стимулируют речевое поведение, приближенное к ситуациям реальной жизни, мы предполагаем плавный переход от теории к практике на учебном занятии с максимальным вовлечением учащихся.

Игра № 1 'The other way round' – «Текст наоборот»

Данная игра нацелена на ознакомление учеников с остро стоящей в настоящий момент в мире проблемой распространения смертельно опасной коронавирусной инфекции (COVID-19) в необычном формате. Взамен привычного представления учащимся готовой статьи/текста по изучаемой теме учителю требуется заранее подготовить небольшой текст о коронавирусе на английском языке, соответствующий языковому уровню учеников. Этот текст необходимо переписать наоборот, начиная с последнего слова и соблюдая знаки препинания. Пример: *animals in diseases cause that viruses of family A are Coronaviruses*. Цель игры – совершенствование речевого умения аудирования.

На уроке учитель читает получившийся текст сначала в медленном темпе, а затем еще раз немного быстрее. Задача учеников заключается в том, чтобы восстановить рассказ со слуха и записать собственные версии. Затем ученики один за другим зачитывают свои рассказы. После этого учитель знакомит учащихся с оригинальным текстом. Победителем игры становится тот ученик, чей рассказ окажется ближе к подлиннику, чем все остальные.

Игра № 2 'What's the matter with you?' – «Что с тобой?»

Следующая игра предполагает ознакомление учащихся как с наиболее частыми, так и с редкими проявлениями заражения коронавирусной инфекцией.

Для проведения данной игры необходимо подготовить карточки с симптомами коронавируса. Для урока в дистанционном режиме можно использовать мультимедиа-презентацию или любой другой удобный учителю формат. Цель игры – отработка вопросов разного типа.

На уроке ученик выбирает любую карточку, читает про себя содержание, а затем изображает пациента, у которого пропал голос. Игровая задача – объяснить другим ученикам свой симптом с помощью мимики и жестов. Ученики поочередно выдвигают свои гипотезы типа: *Do you have a fever? You have got continuous dry cough, don't you?* и т.п. Тот, кто угадает симптом, выбирает следующую карточку. Игра продолжается до тех пор, пока все симптомы не будут показаны.

Игра № 3 'If you're ill' – «Если ты заболел»

Коронавирусная инфекция несет серьезную, а нередко и смертельную угрозу человечеству, поскольку на настоящий момент в мире не существует ни вакцин, ни противовирусных препаратов для лечения инфицированных людей. Однако уже сейчас известен комплекс мер, способных существенно облегчить состояние заболевших. Данная игра задействует общие сведения обучающихся об этих мерах, почерпнутые вне уроков английского языка.

Для проведения игры учащиеся делятся на группы 4-5 человек. Каждая из мини-групп представляет собой медиков какой-либо страны: Китай, США, Россия, Великобритания и т.д. Задача учеников – коллективно

предложить варианты лечения с использованием модальных глаголов *should, must, have to, ought to, be to* и др. В дистанционном формате проведения урока могут быть созданы отдельные комнаты в видеоконференции на каждую мини-группу для обсуждения участниками игровой задачи. По истечении времени, отведенного учителем на выполнение задания, команды «медиков» зачитывают получившиеся варианты и путем обсуждения коллективно составляют действенную схему лечения.

Игра № 4 'Keep healthy!' – «Оставайся здоровым!»

Помимо знаний о том, как проявляется заражение и лечатся болезни, вызванные коронавирусной инфекцией, нелишним будет познакомить учеников с профилактическими мерами, призванными предотвратить или сдержать массовое инфицирование. Мы предлагаем использовать для этой цели необычный вариант популярной игры «Бинго!». Для проведения игры необходимо подготовить карточки с игровым полем в виде таблицы 3 x 3 ячейки для каждого ученика или группы учеников, а также набор карточек со списком профилактических рекомендаций для учителя. При дистанционном режиме обучения таблицы игроков могут быть также виртуальными. Целью данной игры является актуализация ранее полученных знаний на родном языке, приобретение новых, а также закрепление лексического материала по изучаемой теме.

В начале игры ученики или группы учеников заполняют ячейки своего поля различными советами о том, что может сделать человек для того, чтобы максимально обезопасить себя и своих родных от возможного заражения. Например: *Wash your hands with soap and water. Distance yourself from other people* и т.п. После этого учитель по одной зачитывает рекомендации, а ученики ищут их у себя в игровых полях. Если рекомендация совпадает, то ученик зачеркивает соответствующую ячейку, таким образом, «убивая» находящийся в ней вирус. Первый ученик или группа учеников, которая закроет все поля, громко произносит слово 'Safe!' и объявляется победившей.

Игра № 5 'Self-isolation: pros and cons' – «Самоизоляция: за и против»

Одним из наиболее эффективных профилактических методов против распространения коронавирусной инфекции является самоизоляция граждан. Однако помимо очевидного позитивного эффекта такой метод может негативно сказаться на состоянии, работе или обучении людей. Данная игра подразумевает проведение учебной дискуссии, где ученикам предлагается выразить свое мнение о положительных и отрицательных эффектах самоизоляции. Участвовать в дискуссии можно как индивидуально, так и группой, поэтому класс может быть заранее поделен, например, на защитников режима самоизоляции и его противников. Как и во многих заданиях подобного типа форма высказывания второстепенна относительно содержания, поэтому мы рекомендуем фокусировать внимание учеников в первую очередь на содержании и беглости речи, внося коррективы относительно правильности высказываний только тогда, когда это необходимо для понимания.

Поскольку авторы статьи являются преподавателями университета, апробация игр происходила на занятиях по английскому языку в дистанционном режиме у студентов первого и второго курсов неязыковых специальностей. Эксперимент показал, что при должном уровне подготовки учителя проведение данных игр в режиме онлайн не вызывает особенных затруднений. В ходе игровых занятий нами было отмечено, что игры с энтузиазмом восприняты большинством студентов, за счет чего повысилась их вовлеченность в активную коммуникацию на иностранном языке и произошел выход из состояния пассивных слушателей. Для оценки эффективности применения игр в каждой из участвовавших в эксперименте групп проводилось лексико-грамматическое тестирование [11], состоявшее из трех заданий: 1-е задание – 10 вопросов с множественным выбором ответа на подстановку подходящих грамматически слов и словосочетаний; 2-е задание – 10 вопросов с открытым ответом, где студентам необходимо было написать термин к предложенным определениям; 3-е задание – 10 вопросов на соотнесение определенной жизненной ситуации, связанной с пандемией коронавируса, с каким-либо из вариантов действий. Тест в виде документа Microsoft Office Word рассылался студентам по электронной почте, выполненные тесты проверялись вручную. Всего в эксперименте принял участие 61 студент. Каждое задание теста оценивалось отдельно. Результаты тестирования представлены в таблице.

Оценка	Кол-во студентов, получивших соответствующую оценку, %		
	Задание 1	Задание 2	Задание 3
«5»	63,9	44,2	88,5
«4»	21,3	32,7	8,1
«3»	14,7	13,1	3,2
«2»	0	9,8	0

Заключение

Выводы исследования напрямую связаны с его практическими результатами: был разработан и апробирован авторский комплект взаимосвязанных игр, помогающих ученикам ознакомиться с основными симптомами, общими принципами лечения и профилактикой распространения COVID-19. Предложенные варианты игр в готовом либо в адаптированном к уровню и потребностям учеников виде могут быть успешно применены на уроках в вузах и школах при очном или дистанционном обучении.

Эффективность применения данных игр подтверждена результатами тестирования, которое показало, что грамматика и новая лексика успешно усвоены абсолютным большинством участников эксперимента.

Организация коммуникативного взаимодействия в форме игры стимулировала творческий потенциал учеников и позволила снять психологические барьеры, обращение к актуальной теме, затрагивающей всех участников и приближающей коммуникативную ситуацию к действительности, обеспечило высокий уровень усвоения языкового материала.

Список источников

1. Анисеева Н. П. Воспитание игрой: кн. для учителя. М.: Просвещение, 1987. 144 с.
2. Архипова И. В., Бакланов П. А., Жданов Д. О. Ситуация игры в условиях лингвосоциокультурного подхода к изучению иностранного языка // Филологические науки. Вопросы теории и практики. 2015. № 4 (46). Ч. 1. С. 22-26.
3. Горохова Ю. В. Изменение роли учителя в современной школе // Молодой ученый. 2016. № 14 (118). С. 528-530.
4. Казмирова С. Н. Игровая форма в преподавании иностранного языка // Филология и лингвистика. 2017. № 1. С. 46-48.
5. Карманова А. А., Белякова В. В. Использование игровых технологий при обучении английскому языку // Вопросы лингводидактики и межкультурной коммуникации: сборник научных статей. Чебоксары: Чувашский государственный педагогический университет им. И. Я. Яковлева, 2015. С. 22-27.
6. Карпеева Е. Ю. Формирование коммуникативной компетентности учащихся на основе массовых орнитологических акций в дополнительном экологическом образовании [Электронный ресурс] // Вестник Мининского университета. 2015. № 2. URL: <https://vestnik.mininuniver.ru/jour/article/view/59/60> (дата обращения: 17.07.2020).
7. Минеева О. А., Цветкова С. Е., Борщевская Ю. М. Самостоятельная творческая работа студентов по английскому языку // Перспективы науки. 2019. № 6 (117). С. 181-183.
8. Мишенева Ю. И. Игровые технологии как средства обучения профессиональному иноязычному общению студентов неязыковых вузов [Электронный ресурс]. URL: <http://e-koncept.ru/2014/14763.htm> (дата обращения: 14.07.2020).
9. Скибинская А. А. Игровые технологии обучения иностранному языку в неязыковом вузе как элемент психосберегающих технологий // Актуальные проблемы теоретической и прикладной лингвистики: V Всероссийская научно-практическая конференция (г. Пенза, 17-18 мая 2018 г.): сборник статей. Пенза, 2018. С. 63-67.
10. Филимонова Ю. В. Игровые технологии на занятиях по иностранному языку // Ярославский педагогический вестник. 2006. № 2. С. 74-79.
11. Чурина К. В., Зимица Е. К. Тестирование как форма контроля результатов обучения // Молодой ученый. 2015. № 9 (89). С. 1214-1217.
12. Arkhipova M. V., Belova E. E., Gavrikova Y. A., Nikolskaya T. E., Pleskanyuk T. N. Overview of the Educational Motivation Theory: A Historical Perspective // Digital Economy: Complexity and Variety vs. Rationality / ed. by E. Popkova, B. Sergi. Springer, 2020. P. 324-331.
13. Nunan D. Designing tasks for the communicative classroom. Cambridge: Cambridge University Press, 1989. X+211 p.

Информация об авторах | Author information



Кушнырь Мария Андреевна¹

Приходченко Петр Иванович², к. филол. н., доц.

^{1,2} Нижегородский государственный педагогический университет имени К. Минина



Kushnyr Maria Andreevna¹

Prikhodchenko Petr Ivanovich², PhD

^{1,2} Kozma Minin Nizhny Novgorod State Pedagogical University (Minin University)

¹ marya.romanenko17@yandex.ru, ² pyotr@bk.ru

Информация о статье | About this article

Дата поступления рукописи (received): 29.05.2020; опубликовано (published): 31.08.2020.

Ключевые слова (keywords): игровые технологии; дистанционный формат; иностранный язык; средняя школа; высшая школа; тема коронавирусной инфекции; game technologies; distance learning; foreign language; secondary school; higher school; COVID-19 theme.