

RU

## Педагогический потенциал дидактической игры как средства погружения студентов вуза в события страны изучаемого языка

Данилова Л. Ю.

**Аннотация.** Цель исследования – раскрыть педагогические возможности дидактических игр в качестве действенного средства, позволяющего целенаправленно стимулировать познавательные, лингвистические и поликультурные интересы студентов – юристов-международников к иностранному языку как фактору деловой коммуникации и межличностного общения граждан мирового сообщества. Научная новизна статьи состоит в том, что дидактическая игра как педагогическое средство рассматривается с позиций теории педагогики; доказано комплексное влияние игровой деятельности на личностное становление студентов при погружении их в общественно-политические события страны; дано авторское определение педагогического потенциала игры, акцентирующее ее развивающий и воспитательный характер в сочетании с иноязычной культурой. В статье представлен педагогический опыт по продуктивному использованию игры с учетом знания специфики лингвострановедения и геополитики, а также индивидуально-психологических и возрастных особенностей студентов международно-правового факультета Всероссийской академии внешней торговли Минэкономразвития РФ. В результате определены и охарактеризованы положительные последствия дидактической игры для личностного становления студентов – участников игровой деятельности на занятиях по иностранному языку: выявлено повышение уровня их мышления, мотивации, многообразия интересов и творческих способностей.

EN

## Pedagogical potential of didactic game as a means of university students' immersion in the events of the country of the studied language

L. Y. Danilova

**Abstract.** The purpose of the research is to reveal the pedagogical possibilities of didactic games as an effective tool that allows to purposefully stimulate cognitive, linguistic and multicultural interests of law students in a foreign language as a factor of business communication and interpersonal communication of citizens of the world community. The scientific novelty of the article is that the didactic game as a pedagogical tool is considered from the standpoint of pedagogical theory; the complex influence of game activity on the personal development of students when immersing them in the socio-political events of the country is proved; the author's definition of the pedagogical potential of the game is given, emphasizing its developing and educational nature in combination with a foreign language culture. The article presents pedagogical experience on the productive use of the game taking into account the knowledge of the specifics of linguistics and geopolitics, as well as the individual psychological and age characteristics of students of the International Law Faculty of the All-Russian Academy of Foreign Trade of the Ministry of Economic Development of the Russian Federation. As a result, the positive consequences of the didactic game for the personal development of students who participate in game activities in foreign language classes were identified and described: an increase in the level of their thinking, motivation, variety of interests and creative abilities was revealed.

### Введение

Актуальность данной статьи связана с необходимостью активизации позиции студента в познании культурного, исторического, общественно-политического контекста жизни страны изучаемого языка, как феномена, отражающего самобытный, национальный колорит общения ее населения.

С таких позиций усиливается развивающий и воспитательный характер обучения студентов языку в сочетании с иноязычной культурой как фактором развития духовного богатства личности студента. Однако в реальной педагогической практике вузов приоритет отводится дидактике и методике преподавания, оттачивающим грамматику, лексику, фонетику языка, и не всегда предусматриваются условия среды его применения.

Контекст событий страны изучаемого иностранного языка для студентов – юристов-международников является необходимым социально-педагогическим пространством, активизирующим их поликультурные, профессиональные и лингвистические интересы и потребности в углублении компетентности по правоведению средствами иностранного языка с помощью дидактических игр. Важным звеном компетентности студентов исследуемого профиля выступает наличие совокупности сведений о стране изучаемого языка, системы представлений о национальных традициях, обычаях, информации об экономических, политических и социокультурных реалиях страны изучаемого языка.

Возникает проблема: каковы педагогические условия использования дидактической игры как средства погружения будущих юристов-международников в события страны изучаемого языка?

Для достижения цели в исследовательской работе поставлены следующие задачи:

- уточнить сущность и содержание дидактических игр, эффективных при изучении иностранных языков;
- выявить специфику игровой деятельности, активизирующей познавательные, лингвистические и поликультурные интересы студентов вуза;
- проанализировать опыт реализации игры как педагогического средства, содействующего личностному развитию студентов вуза (на примере обучения французскому языку студентов международно-правового факультета Всероссийской академии внешней торговли Минэкономразвития РФ).

Теоретическую основу исследования составляют:

- психолого-педагогические идеи о содержании иноязычного образования (Браславская, 2019; Гукаленко, Борисенков, 2018) и его поликультурной составляющей в воспитании и развитии личности, в том числе представленные в предыдущем исследовании автора статьи (Данилова, Радошнова, 2022);
- научные положения об использовании дидактических игр в образовании и обучении иностранным языкам студентов вуза (Гусейнова, 2020; Нарбут, 2012; Плиева, 2019);
- представления о лингвистике как о социальном и дидактическом феномене, интегрирующем познание языка и иноязычной культуры его носителей студентами – юристами-международниками (Беликов, Крысин, 2016; Жажева, Жажева, 2013; Лингводидактика и методика..., 2022).

Методы исследования прошли отбор адекватно указанным задачам: анализ психолого-педагогической литературы по проблеме реализации дидактических игр в освоении студентами иностранного языка в сочетании с познанием особенностей культуры, истории и политики страны; анализ творческих работ студентов – юристов-международников по теме игрового занятия; имитационно-ролевая игра как педагогическое средство; обобщение результатов и рефлексия участников игры.

Практическая значимость результатов заключается в возможности использования материалов статьи, а именно: тематика, событийность, сценарий, алгоритм поэтапной деятельности в педагогической деятельности со студентами вузов и молодыми специалистами, повышающими квалификацию и компетентность по специализации в профессии, в образовательных центрах, на стажерских площадках для обновления традиционных дидактоцентрированных форм учебных занятий; для активизации новационной, личностно ориентированной тренинговой игровой деятельности креативного интерактивного характера, востребованной современной молодежью.

## Обсуждение и результаты

Теоретический анализ психолого-педагогических источников свидетельствует, что дидактическая игра выступает как принципиально значимое педагогическое средство, обеспечивающее расширение ориентации студентов – юристов-международников на познание особенностей окружающей социокультурной действительности, важной в будущей профессии, и на формирование словарного запаса, границ диапазона знаний делового языка с партнерами-иностранцами. Регулярный педагогический поиск резервов активизации познания иностранного языка средствами социолингвистики позволял рассматривать педагогический потенциал игры, приближая ее к естественным ситуациям происходящих в мире событий, актуальных в современной для студентов действительности, повышая их заинтересованность в продуктивном профессиональном образовании (Беликов, Крысин, 2016).

Педагогические возможности дидактической игры многосторонне изучены отечественными и зарубежными исследователями, которые отмечают эффективность ее влияния на общую культуру, творческую включенность и креативность участников, требуя незаметно, нативно индивидуально окрашенного проявления интеллектуальных и духовных сил личности (Жажева, Жажева, 2013; Нарбут, 2012; Landousse, 2005).

Подчеркнем только два явно выраженных положительных последствия применения игровых способов при освоении студентами содержания и специфики иностранного языка:

- психологическое развитие происходит, проявляясь в активизации мышления, персональной ответственности и самостоятельности студентов;

- творческие и лингвистические способности развиваются, так как осуществляется лексическое обогащение благодаря активному построению динамичных речевых связей и освоению новых терминов, пополнению словарного запаса на основе свободного выбора стиля, способов и содержания общения (Лингводидактика и методика..., 2022; Yigu Xu, 2014).

Использованные в аудиторной деятельности игры в качестве педагогического средства способствуют тому, что возрастает мотивация студентов к изучению иностранного языка, тренируется и закрепляется запоминание слов в ситуации заинтересованности студентов результатами игры, которые, в свою очередь, полноценно соответствуют педагогическим целям и задачам обучения (Aden, 2015).

Дидактическая игра как средство освоения студентами языка и иноязычной культуры выполняет одновременно несколько задач педагогического и лингводидактического характера. С одной стороны, в образовательный процесс целенаправленно вводится педагогический эксперимент и, соответственно, мониторинг, позволяющий в смоделированных условиях отслеживать общекультурное развитие личности и повышение уровня владения изучаемым языком. С другой стороны, происходит уточнение и систематизация студентами требующейся терминологии, осуществляется исследование новых форм познания, соприкосновение с различными аспектами языковых явлений в социокультурных событиях конкретной страны с привлечением специфики лингвострановедения. В рамках игры интуитивно накапливаются правила, отражающие отдельные особенности и свойства конкретного языка, его использования в предлагаемых обстоятельствах. Особенно важно это для повышения профессионализма будущих юристов-международников (Самородова, Симонян, 2023).

Игра активизирует психологические аспекты речи студентов в ракурсе сознательного и бессознательного, развивает коммуникативную функцию языка в обстоятельствах созданной ситуации, что стимулирует мотивацию, потребность поиска способов и инструментария для речевой деятельности при разрешении возникающих проблемных моментов. В должной мере решает дидактическая игра и проблемы социолингвистики, позволяя заострить внимание студентов на соотношении языка и диалекта, показать гетерогенные языковые традиции, обнаружить национально-культурный уровень и социальный аспект речевого общения в профессиональной среде (Беликов, Крысин, 2016; Гусейнова, 2020).

В ходе исследовательской работы по применению дидактических игр для студентов вузов – будущих юристов-международников на занятиях использовался комплекс традиционных методов, а также апробировались инновационные и адаптированные игровые технологии, активно способствующие формированию лингвистической компетентности и квалификации будущих специалистов. Учитывалось, что игра проводится без принуждения, сохраняя привлекательность для студентов по содержанию; она ограничена временем и особо оформленным пространством протекания; предусматривалась возможная неопределенность ее результата, в зависимости от инициативы и творческой находчивости участников. Поведение и общение участников подчинялись правилам и закономерностям заданных параметров в действиях и поступках исполнителей выбранной или назначенной для них социально-ролевой позиции.

Игровые техники и упражнения позволяли выстроить познавательную деятельность как развивающую систему для личности обучающихся, окружающая действительность осознавалась участниками игрового события как реальная языковая практика по заявленной теме, расширяла рамки личного творчества и самовыражение в социальных межличностных взаимоотношениях. Появлялась возможность для использования языка во всех его особенностях в целом, а не только применения конкретного количества словарных терминов по теме.

В качестве примера использования игры на учебных занятиях в вузе приведем из педагогического опыта имитационно-ролевую игру «Заседание Национального собрания Франции», которая проводилась в группе студентов 1 курса (8 чел.) и 2 курса международно-правового факультета (5 чел.) Всероссийской академии внешней торговли Минэкономразвития РФ, остальные присутствующие были активными зрителями.

Подготовительная работа предусматривала: изучение положений конституционного права и государственного устройства на 2 курсе по теме «Законодательные процедуры»; просмотр видеоматериалов на сайте правительства Французской Республики о работе Национального собрания (в частности, видеозапись заседания первого дня обсуждения законопроекта о пенсионной реформе). Студенты 2 курса подготовили сценарий игровой ситуации на занятии по иностранному языку, в рамках которого написали проект закона из 5 статей о запрете использования нейросети GPT-4 на территории страны, предварительно изучив статьи о проблемах, связанных с искусственным интеллектом. Законопроект представлял студент, играющий роль премьер-министра.

Роль Председателя Национального собрания исполняла студентка, которая вела заседание по заданной схеме – на французском (государственном) языке «своей» страны. Еще одна роль в игре – ответственный за данный законопроект министр высшего образования и научных исследований. Он должен был выступать в качестве специалиста по обсуждаемой проблеме и давать компетентные ответы на возникающие многочисленные вопросы присутствующих «депутатов».

На заседании были представлены «депутаты» от четырех основных партий (Renaissance, Les Républicains (LR), Rassemblement National (RN) и France Insoumise (FI)), готовые уточнить и дополнить свою точку зрения на поднятые вопросы по обсуждаемой теме.

Первая часть дидактической игры была предварительно подготовленной, так как участники, выступающие в роли «депутатов», заранее ознакомились с текстом законопроекта и составили письменно свои поправки, рецензии с замечаниями и мнением. Вторая часть игры происходила в более свободной форме, отсутствовали подготовленные речи, так как «председатель» предложила высказываться и задавать вопросы по процедуре «поднятой руки».

Вопросы были неожиданные, интересные, глубокие. Оригинальны и адекватны были и ответы «министра высшего образования и научных исследований». «Депутаты» в процессе так увлеклись, что между ними развернулись настоящие дебаты. 10 депутатов задали более 20 вопросов (каждый не менее одного вопроса), приводя самые различные аргументы «за и против» искусственного интеллекта. В частности, со стороны «представителей» консервативных взглядов были высказаны следующие опасения: якобы искусственный интеллект опасен для человечества, так как уже начинает превосходить его способности; он лишает работы живых людей и станет причиной массовой безработицы и т. д. Ими же было выдвинуто предложение «дать преподавателям возможность блокировки чата GPT-4, так как искусственный интеллект не способствует развитию интеллектуальных способностей студента». «Представители» левых партий традиционно высказывались за научно-технический и иной прогресс.

Много вопросов студенты задали по тексту законопроекта. Один из вопросов, в частности, касался уголовной ответственности за нарушение данного закона. «Министр высшего образования и научных исследований» в ответ предложил разработать соответствующую статью с целью внесения изменений в Уголовный кодекс Франции. Возник еще один актуальный вопрос: как бороться с VPN, если с его помощью можно обойти все запреты? И «министр высшего образования и научных исследований» предложил ужесточить наказание за использование этой технологии. Задавались и обсуждались, кроме того, вопросы о защите персональных данных, о безопасности и «слежке», о том, как защитить детей, как и в каком направлении проводить исследования в области искусственного интеллекта, как его эффективно использовать на благо прогресса цивилизации.

Процесс игры серьезно увлек участников, что позволило организатору решать педагогические, личностно развивающие задачи, а также способствовало формированию поликультурных, лингвистических и творческих способностей студентов. Элементы театрализации и драматургии сценария помогали ощутить себя значимыми, участники старались представить свои роли, выступая как настоящие депутаты, говорить с эмоциями, убеждать, спорить. Безусловно, такому погружению способствовала тщательная подготовка, но в совокупности эти условия обеспечили игре характер неожиданности, непредвиденности и, соответственно, заставили студентов отойти от заранее подготовленной речи, делая выбор в пользу спонтанного высказывания, обеспечивая, таким образом, переход накопленной лексики из пассива в актив. В частности, участникам мероприятия удалось найти аутентичный документ Конституционного совета Франции – заключение касательно искусственного интеллекта, и в процессе игры данный документ был представлен «депутатом от республиканцев». В итоге развернувшихся дебатов, которые не были предусмотрены сценарием, «депутаты» предлагали новые дополнения и поправки в «законопроект», а «председатель», направляя дебаты в нужное русло, передавала слово от одного персонажа другому, давала комментарии и в конце концов приняла решение отложить процедуру голосования до второго дня рассмотрения законопроекта, что тоже было импровизацией для участников.

В ходе исследовательской работы по внедрению дидактических игр в образовательный процесс вуза соблюдалась общая структура организации, включающая необходимые этапы: *ориентировочный* (с представлением темы и общей характеристики события, его хода и правил); *подготовительный* (с распределением ролей и процедурой организации и управления сценарием); *содержательный* (с отслеживанием последовательности этапов, сопровождением и мониторингом, фиксацией результатов); *аналитический* (с рефлексией и оценкой действий участников, возникших у них затруднений). Подробно обсуждались грамматические, лексические, фонетические, орфографические сложности в речевой деятельности и ролевом взаимодействии участников игры; особенности культуры поведения и адекватность действий и речевого их сопровождения, выявлялась общая картина проведенного дела, прогнозировались перспективы и пути совершенствования игровой деятельности на будущее.

## Заключение

Таким образом, в соответствии с поставленной целью, раскрыты педагогические возможности и потенциал дидактических игр в качестве действенного средства, позволяющего целенаправленно стимулировать познавательные, лингвистические и поликультурные интересы будущих юристов-международников к иностранному языку как фактору их деловой коммуникации и межличностного общения. Подтверждена принципиально значимая педагогическая роль дидактических игр для сознательной мотивации в изучении иностранных языков, что заставляет преподавателей целенаправленно использовать интерактивные игровые технологии, оптимизируя личностные ресурсы социолингвистического развития, поликультурного и творческого саморазвития студентов.

В результате в ходе совместной образовательно-игровой деятельности педагогов и участников игры обнаруживались значительные нововведения в диапазоне развиваемых студентами умений и компетенций. Они подтверждали в ходе анализа и рефлексии, что «получили опыт мобильно реагировать на вопросы и предложенные утверждения», «смелее и уместнее стали употреблять фразы-клише», «выстраивать традиционное начало диалога». Ведение мониторинга, наблюдения со стороны экспертной группы организаторов игры позволило отметить повышенную уверенность, самостоятельность говорящих, настраивая их на беглую и эмоциональную речь и на уверенное составление микродиалогов в парах с учетом условий возникшей ситуации. Проявились у участников игры навыки демонстрации эрудиции, поликультурного кругозора, умения отстаивать свое мнение и творческие решения.

Дидактическая игра в формате тренировки оказывала влияние на личностное становление каждого из участников, закрепляя на практике полезные действия, привычки, нормы речевого поведения в непредсказуемых

ситуациях и вне игры. Психолого-педагогический фундамент проведения игры обеспечивал вклад в углубление любознательности по отношению к социокультурным тенденциям и событиям в стране изучаемого языка, к происходящим в обществе и государстве изменениям, корректно стимулировал мотивацию студентов к изучению иностранного языка и иноязычной культуры населения страны.

Перспективы дальнейшего исследования. Направлениями для продолжения исследования могут стать: увеличение событийно-тематического банка игровых тестовых, коммуникативных и лексико-грамматических заданий для развития мотивации студентов в овладении знаниями и компетенциями по иностранному языку и представлениями об иноязычной культуре страны изучаемого языка; дальнейшее совершенствование форм и видов обучения иностранному языку с применением дидактических игр для студентов иных образовательных профилей и направлений в вузе.

### Источники | References

1. Беликов И. В., Крысин Л. П. Социоллингвистика: учебник для бакалавриата и магистратуры. Изд-е 2-е, перераб. и доп. М.: Юрайт, 2016.
2. Браславская Е. А. Этапы становления иноязычного образования России с точки зрения поликультурности // Педагогика. Вопросы теории и практики. 2019. Т. 4. Вып. 4.
3. Гукаленко О. В., Борисенков В. П. Поликультурное образование и вызовы современности // Вестник Московского университета. Серия 20: Педагогическое образование. 2018. № 2.
4. Гусейнова Н. М. Дидактические игры и принципы их отбора при обучении иностранным языкам // Мир науки, культуры, образования. 2020. № 1 (80).
5. Данилова Л. Ю., Радошнова И. Л. Развитие поликультурной направленности личности студента вуза // Вестник Армавирского государственного педагогического университета. 2022. № 4.
6. Жажева Д. Д., Жажева С. А. Формирование лингвистической компетенции на основе использования дидактической игры // Вестник Адыгейского государственного университета. Серия 3: Педагогика и психология. 2013. № 4.
7. Лингводидактика и методика обучения иностранным языкам: учеб.-метод. пособие / авт.-сост. О. В. Михалева; Владим. гос. ун-т им. А. Г. и Н. Г. Столетовых. Владимир: Изд-во ВлГУ, 2022.
8. Нарбут Е. М. Использование технологии симуляции при обучении общению на иностранном языке // Образование и наука без границ: материалы VIII международной научно-практической конференции. Przemysl: Nauka i studia, 2012.
9. Плиева А. О. Ролевая игра как одна из современных технологий коммуникативного метода обучения иностранным языкам студентов // Проблемы современного педагогического образования. 2019. № 65-3.
10. Самородова Е. А., Симонян Т. А. Иностранный язык специальности в становлении профессиональной идентичности юристов-международников // Педагогика. Вопросы теории и практики. 2023. Т. 8. Вып. 2.
11. Aden J. Théâtre et didactique des langues // Guide pour la recherche en didactique des langues et des cultures / sous la dir. de P. Blanchet, P. Chardenet. P., 2015.
12. Landousse G. P. Role Play. Oxford: Oxford University Press, 2005.
13. Yiru Xu. Évaluation de l'oral chez les débutants en français langue étrangère: étude du jeu de rôle // Colloque international des Etudiants chercheurs en Didactique des langues et en Linguistique / Lidilem. Grenoble, 2014.

### Информация об авторах | Author information



Данилова Лариса Юрьевна<sup>1</sup>, к. пед. н.

<sup>1</sup> Всероссийская академия внешней торговли, г. Москва



Larisa Yurevna Danilova<sup>1</sup>, PhD

<sup>1</sup> Russian Academy of Foreign Trade, Moscow

<sup>1</sup> [larisa\\_d@mail.ru](mailto:larisa_d@mail.ru)

### Информация о статье | About this article

Дата поступления рукописи (received): 01.04.2024; опубликовано online (published online): 23.05.2024.

**Ключевые слова (keywords):** поликультурные интересы студентов-юристов; личностное становление студентов; общественно-политические события страны; педагогический потенциал игры; игровая деятельность на занятиях по иностранному языку; multicultural interests of law students; personal development of students; socio-political events of the country; pedagogical potential of the game; game activities in foreign language classes.