

МЕТОДИКА ПРОВЕДЕНИЯ ВИКТОРИНЫ «СВОЯ ИГРА» НА ЭТАПЕ КОНТРОЛЯ УСВОЕНИЯ ПРОЙДЕННОГО МАТЕРИАЛА

Букина Татьяна Григорьевна
заведующий кафедрой иностранных языков
Уральского юридического института МВД России
Нестерова Валерия Евгеньевна
старший преподаватель кафедры иностранных языков
Уральского юридического института МВД России

THE QUIZ "ONE'S OWN GAME" METHODOLOGY AT THE STAGE OF CONTROL OF THE PASSED MATERIAL ASSIMILATION

Bukina Tatyana Grigorevna
Head of the Foreign languages' Department
of the Ural Law Institute of the Ministry of the Interior
of the Russian Federation
Nesterova Valeriya Evgenievna
Senior lecturer of the Department of the foreign languages
of the Ural Law Institute of the Ministry of the Interior
of the Russian Federation

Аннотация. В статье рассматривается методика проведения викторины «Своя игра» на этапе контроля усвоения пройденного материала по дисциплинам «Иностранный язык» и «Русский язык как иностранный».

Summary. The article highlights the methodology of the quiz "One's own game" at the stage of control of the passed material assimilation on the discipline "Foreign language" and "Russian as a foreign language".

Ключевые слова: игровая практика, игровая технология, викторина, интерактивные образовательные технологии, компетенция.

Keywords: game practice, game technology, quiz, interactive educational technologies, competence.

Процесс изучения иностранного языка и русского языка как иностранного лучше всего осуществляется через игровые технологии. Известно, что игра как способ познания действительности позволяет эффективно организовать деятельность любого человека. Именно поэтому в методике обучения иностранным языкам и русскому языку как иностранному важное место занимают игры. Игровые технологии обучения – это заданные ситуации, в основе которых лежит социальный опыт [5]. Поместив обучающегося в определенные обстоятельства, мы развиваем в нем новые, не свойственные ему качества и помогаем прививать контроль над своим поведением.

В настоящее время методика преподавания иностранных языков использует хорошо изученные и систематизированные теории и практики применения в образовательном процессе игр, игровых элементов и технологий, которые обладают огромным педагогическим потенциалом за счет своего творческого и преобразующего характера [2], а также универсальности, воспроизводимости, способности отвечать требованиям любой учебной дисциплины и решать большинство воспитательных и развивающих задач [4].

Н.В. Добычина в своих исследованиях останавливается на том, что игровые практики являются «сферой эмоционально насыщенной коммуникации» [3] и относятся к инструментарию имитационной образовательной технологии [4], а роль игры заключается в оптимизации образовательной деятельности, способствующей достижению более продуктивного результата в освоении дисциплины. Областью интеграции игровых компонентов и технологий может стать сложная и рутинная деятельность и/или любой неигровой контекст, вызывающий у обучающихся наибольшие трудности и, как следствие, снижение мотивации к изучению иностранного языка.

Под игрой в педагогической практике подразумевается вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением [7]. Игры можно отнести к интерактивным образовательным технологиям, включающим определенные и разнообразные коммуникативные стратегии и тактики действий обучающихся в процессе освоения компетентностной модели выпускника высшего учебного заведения. Организация качественной обучающей игры носит междисциплинарный характер, а ее эффективность будет зависеть от способности преподавателя-предметника интегрировать в процесс игры различные дисциплины, например,

креативную лингвистику, культурологию, педагогику, психологию и проч., что позволит обучающимся максимально оптимально и комплексно решать поставленные перед ними образовательные задачи [6].

По мнению Л.П. Варениной, игра также является одной из форм и средств контроля и самоконтроля обучающихся [1]. Рассмотрим методику проведения викторины «Своя игра» на этапе контроля усвоения пройденного материала по дисциплинам «Иностранный язык» и «Русский как иностранный».

В основу интеллектуальной викторины «Своя игра» в рамках изучения дисциплин «Иностранный язык» и «Русский как иностранный» положена одноименная телевизионная игра, целью которой является набрать наибольшее количество очков, получаемых за каждый правильный ответ. Проведение игры можно условно разделить на 3 основных этапа: I этап (подготовительный), II этап (непосредственно аудиторная игра), III этап (подведение итогов).

На первом этапе преподаватель (ведущий) готовит презентацию в PowerPoint. На первом слайде готовится таблица, состоящая из 5 вертикальных столбцов и 6 горизонтальных строк. В каждом столбце преподаватель пишет категорию, которая будет включать по пять вопросов стоимостью от 100 до 500 очков в зависимости от сложности. Например, по теме «История возникновения денежных средств» автором была разработана следующая сетка с категориями:

Dates	100	200	300	400	500
Currency	100	200	300	400	500
Counties	100	200	300	400	500
Interesting facts	100	200	300	400	500
Names	100	200	300	400	500

Примечание: игру можно проводить либо на заключительном этапе после изучения конкретной темы, либо после изучения нескольких тем, а категории варьировать в зависимости от значимости пройденных тем.

После создания сетки в каждой ячейке с очками создается гиперссылка на слайд с вопросом, который за ним скрывается, например, в категории «Interesting facts» («Интересные факты») за 300 скрывается вопрос: What material is the USA dollar made of?, а в категории «Names» (имена) за 500 – Who introduced the first paper money in Russia? (английский язык). Что касается русского языка как иностранного, то здесь могут быть использованы вопросы лингвогеографического характера: Каков возраст Уральских гор? (категория «Интересные факты» за 300) и Кто из древнегреческих историков впервые в своих трудах описал Уральские горы? (категория «Имена» за 500). Гиперссылки будут открывать непосредственно тот вопрос, который будет выбран игроками и выделять другим цветом ранее выбранные вопросы.

Примечание: каждый вопрос также необходимо оформить гиперссылкой на первый слайд, т.е. таблицу с категориями. Это позволит сэкономить время, затраченное на выход из вопроса, а также предупредит возможность подглядывания других вопросов в категории. Вопросы для викторины могут содержать музыкальные фрагменты, картинки, вопросы-видеоролики и прочее.

Также на предварительном этапе преподавателем готовятся по 5 карточек достоинством от 100 до 500 очков, которые будут вручаться участникам игры или изыматься у них в зависимости от правильного или неправильного ответа. Данная процедура поможет с подведением итогов и определением победителя игры.

На втором этапе игры ведущим отбираются три обучающихся, которые становятся участниками игры (индивидуальный опрос), либо группа делится на три команды и определяется капитан (групповой опрос). В среднем на прохождение всей викторины затрачивается 30-40 минут учебного времени. Право первого хода определяется в свободном порядке: например, игроки или капитаны команд могут вытаскивать ранее приготовленные карточки со стоимостью вопроса. У кого выпадет карточка большим достоинством, тот начинает выбирать категорию первым. Преподаватель на свое усмотрение сам может определить процедуру жеребьевки. Далее ведущим зачитываются названия пяти тем, и первый игрок выбирает тему и стоимость вопроса. После того как ведущий зачитал вопрос, участник должен ответить на него. Если его ответ верный, то на его счёт переходят очки выбранной им стоимости (вручается ранее приготовленная карточка определенного достоинства). Если ответ неверный, то такая сумма уходит со счета игрока или команды (изымается карточка определенного достоинства). Если на счету еще нет такой суммы, то игрок уходит в минус и результат можно записать на доске, например, Игрок №1 -200). В случае ошибки игрока или капитана право ответа переходит сопернику. Если кто-либо из соперников даёт верный ответ, то очки переходят на его счёт и он выбирает следующую тему и её стоимость. Если ответ был неверным, то со счета соперника ничего не списывается. Если никто из участников не дает правильного ответа, то вопрос снимается.

На третьем этапе подводится подсчет очков, набранных игроками за всю игру. Победителем становится тот участник или команда, кому удалось набрать максимальную сумму. По желанию преподавателя вопросы, вызвавшие наибольшее затруднение, могут быть прокомментированы и обсуждены.

Следует отметить, что системная интеграция игровых элементов и компонентов в процесс обучения дисциплин «Иностранный язык» и «Русский язык как иностранный» в образовательной организации высшего образования системы МВД способствует формированию умений обучающихся выбирать коммуникативные стратегии и тактики с учётом конкретной речевой ситуации, развитию способностей включаться в диалогическое общение различных форматов, а также навыков выбора эффективных форм самопрезентации. Проведение викторины «Своя игра» на заключительном этапе освоения материала направлено на формирование общекультурных, универсальных и профессиональных компетенций к планируемым результатам освоения программы по дисциплине «Иностранный язык» и «Русский как иностранный», включая способность к деловому общению, профессиональной коммуникации на одном из иностранных языков (ОК-11), способность применять современные коммуникативные технологии, в том числе на иностранном языке, для академического и профессионального взаимодействия (УК-4) и способность анализировать и учитывать разнообразие культур в процессе межкультурного взаимодействия (УК-5).

В заключение следует отметить, что данный вид работы может быть использован в качестве элемента интерактивного комплекса заданий с использованием цифровых инструментов проектирования и подготовки электронного контента электронной информационно-образовательной среды образовательной организации.

Список литературы

1. Варенина Т.П. Геймификация в образовании [Электронный ресурс] // Историческая и социально-образовательная мысль. – Т.6. – №6. – Ч.2, 2014 URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/geymifikatsiya-v-obrazovanii/viewer> (дата обращения: 27.07.2021).
2. Добычина Н. В. «Компьютерные игры - театр активных действий» // Философские проблемы информационных технологий и киберпро-странства. 2013. № 1. – С. 149-158.
3. Жбанков М.Р. Игра // Новейший философский словарь / сост. А.А. Грицанов.– Минск, 1998. – С. 252.
4. Игна О. Н. Имитационная (моделирующая) технология в профессиональной методической подготовке учителя иностранного языка // Вестн. Томского гос. пед. ун-та (TSPU Bulletin). 2011. Вып. 9 (111). – С. 186-190.
5. Игровые технологии обучения: применение и виды // <https://zaochnik.com/spravochnik/pedagogika/teorija-obucheniya/igrovye-tehnologii-obucheniya/>
6. Лобачева НА. Концепция гейминга и её роль в образовательном дискурсе // Вестник Московского государственного областного университета. Серия: Педагогика. №2. – Москва, 2018. – С. 32-42.
7. Орлова О. В, Титова В. Н. Геймификация как способ организации обучения // Вестник ТГПУ. – №9 (162). – Тюмень, 2015. – С. 60-63.