УДК 378.096

МЕСТО И РОЛЬ ИГРОВЫХ ФОРМ ОБУЧЕНИЯ НА УРОКАХ «ГЕОГРАФИИ» ДЛЯ ИНОСТРАННЫХ СЛУШАТЕЛЕЙ ПОДГОТОВИТЕЛЬНЫХ ОТДЕЛЕНИЙ ВУЗОВ

Тябаев А.Е., Седельникова С.Ф.

*Национальный исследовательский Томский политехнический университет, Томск,
e-mail: aet-tpu@sibmail.com.*

Статья посвящена вопросу использования игровых приёмов в обучении в работе с иностранными слушателями подготовительных отделений вузов на уроках географии. В данной статье авторы, прежде всего, говорят о специфике преподавания данной категории обучающихся, об информационном фоне, в котором они обучаются. В статье обосновываются причины использования игровых форм для достижения ряда результатов как в плане преподавания знаний по предмету, так и для закрепления навыков русского языка, снятия эмоционального и психологического напряжения, решения общепедагогических задач. Указывается на то, что дисциплина «География» имеет большие возможности в развитии свободного решения коммуникативных задач средствами иностранного языка. В статье приводятся примеры использования дидактических игр при обучении дисциплины «География» для решения разных задач. Авторы также указывают на соразмерность применения игровых приёмов, не в ущерб систематического изучения теоретического материала.

Ключевые слова: подготовительное отделение вуза для иностранных студентов, иностранные студенты, применение игровых форм обучения, обучение русскому языку, география на русском языке

PLACE AND ROLE OF GAMING TECHNIQUES IN TEACHING «GEOGRAPHY» FOR INTERNATIONAL STUDENTS AT THE PREPARATORY DEPARTMENTS OF UNIVERSITIES

Tyabayev A.E., Sedelnikova S.F.

National Research Tomsk Polytechnic University, Tomsk, e-mail: aet-tpu@sibmail.com

The article focuses on the use of gaming techniques while teaching «Geography» for international students of the university preparatory division. In the article, the authors, first of all, deals with the specificity of teaching this category of students, about information background within they are studying. The article presents the reasons for the use of game activities to achieve results in terms of the subject acquisition as well as consolidation of the Russian language skills, to relieve emotional and psychological stress, to fulfill general educational objectives. The authors suggest that the course «Geography» has great potential for the accomplishment of communicative tasks by means of a foreign language. The article provides examples of the educational games to solve different tasks in teaching course «Geography» to solve different tasks. The authors also point out the proportionality of the gaming techniques application, not at the expense of systematic study of theoretical material.

Keywords: the preparatory division of the university for international students, international students, the use of gaming techniques in teaching, learning Russian language, Geography in Russian

Игровые технологии являются составной частью педагогических технологий и широко используются педагогами всего мира. Значительный вклад в теорию и развитие игровых методов обучения, её методологических основ внесли Л.С. Выготский, Д.Б. Эльконин, С.А. Шмаков, А.Н. Леонтьев, и др.

Прежде, чем приступить к рассмотрению вопроса об эффективности использования игровых форм обучения в студенческой аудитории, отметим специфику обучения иностранных слушателей на этапе довузовской подготовки – основы обучения формируются на неродном языке в ограниченных временных рамках в неразрывной связи с их адаптацией. Сложность обучения предмету, при этом не одному, заключается в больших объёмах учебного материала на русском языке. Поэтому важным в процессе обучения является «поиск наилучших способов для облегчения индивидуального процес-

са усвоения языковых знаний и овладения языком» [3]. Преподаватель должен учитывать национальные и индивидуальные особенности иностранных студентов: темперамент, характер, организованность.

К наиболее значимой, универсальной форме организации учебного процесса, без сомнения, относится игра. Учитывая то, что перед нами студенческая аудитория, лучше сказать – использование игровых приёмов в организации учебного процесса. Жан Жак Руссо в своё время высказал такую мысль: «если вы мне расскажете, я это быстро забуду, если вы мне напишите, я прочитаю, но тоже забуду, а если вы вовлечёте меня в дело, я буду это знать и запомню».

В этой связи игра выступает как метод эмоционального стимулирования обучающихся и имеет ряд положительных аспектов: – помогает педагогу в формирование положительных межличностных отношений со студентами;

- тренирует и развивает память студентов, активизирует резервные возможности личности;

- снимает психологические барьеры в развитии речевого общения средствами изучаемого языка;

- формирует умение находить аналогии, выделять проблемы и принимать собственное решение;

- выполняет функцию межнациональной коммуникации;

- помогает мотивировать у студентов положительное отношение к учебной деятельности.

Технология игрового метода обучения универсальна, её может применять любой преподаватель-предметник и она очень легко воспринимается студентами, раскрепощает их, снимает стрессовые ситуации и психологические барьеры при изучении предмета на неродном языке [5].

Применять игры можно на разных этапах урока и с разной целью. Например, для отработки коммуникативных навыков, либо для систематизации и актуализации знаний, а чаще всего (в нашем случае) для преодоления пассивности и усталости студентов.

Авторы статьи предлагают к рассмотрению свой опыт использования игровых форм на занятиях по «Географии».

Как уже отмечалось выше, при вводе предметов в процесс обучения увеличивается объём информации (особенно увеличивается количество слов по профессиональной терминологии), русский язык выступает как средство учебно-познавательной деятельности. Это является причиной повышенной усталости, переутомления. Студенты начинают потягиваться, отвлекаться, заниматься посторонними делами. Создание игровых моментов на занятиях вызывает у студентов положительные эмоции, которые стимулируют их активность и внимание.

Феномен игры состоит в том, что являясь развлечением, отдыхом, она способна перерасти в процесс обучения [4]. Происходит синтез развлечения и обучения. Учебный материал в игре усваивается непринужденно, как бы само собой, но при этом игра требует напряжения эмоциональных и умственных сил. За короткий промежуток времени многое нужно вспомнить, сопоставить, оценить. Причём важно заметить, что делается это не по требованию педагога, а по запросу игровых ситуаций. Кроме того, в игру включаются «слабые», неуверенные в себе и от этого часто пассивные студенты. Для них игра выступает с одной стороны неким развлечением, весельем, но с другой стороны, без нажима преподавателя, заставляет ещё интенсивнее работать память и мышление.

Рассмотрим ещё один важный аспект обучения предмету. Нужно отметить, что «География» – это «говорящий предмет», поэтому на первое место выходит развитие умения более свободно решать коммуникативные задачи средствами иностранного языка. Говорение в географии обладает различной сложностью, начиная от произношения новых слов, географических названий, животных и растений и т.д., ответов на вопросы, и заканчивая самостоятельным высказыванием [5].

Говорение на неродном языке вызывает у большинства студентов страх произнести неправильно нужное слово, многие из них молчат или говорят те слова, которые они могут произнести правильно. Важной особенностью социально-психологического воздействия игры является преодоление боязни говорения (общения) на иностранном языке и формирование культуры общения.

Игра – это условность, в которой скрыта прямая дидактическая задача. Это придаёт уроку неформальный характер, на котором «преподаватель должен уметь становиться равноправным собеседником своих студентов (должен уметь освобождать их от воздействия своего авторитета) [1, с. 95].

Игра – это урок-диалог, живое и деятельное общение преподавателя со студентами, их совместная увлеченность коммуникативно-познавательной деятельностью. «Только тогда взрослый человек будет вполне сознательным и свободным, когда будет воспроизводить в себе ситуацию игры и себя как играющего ребёнка» [2, стр. 24]. Студенты начинают мыслить и говорить на чужом языке свободно, не боясь делать при этом ошибки. Игра помогает получить конкретные знания через личное ощущение. Это приводит к порождению и развитию речи «от себя», без опоры на образец или клише, к логическому пониманию высказывания [5].

Приведем примеры использования дидактических игр:

Игра «Снежный ком». Метод игры особенно эффективен для быстрого запоминания определённого объёма тематических слов. Первый студент называет слово, например географическое название, второй, повторяет его и даёт своё, третий – повторяет слово первого и второго, и называет своё и т. д. Если участник ошибается, то он выходит из игры. Можно усложнить игру, показывая географические объекты на карте. Здесь тренируется механическая, зрительная и слуховая память.

Приём «Верные и неверные утверждения». Студенты не только определяют правильность высказывания, но и приводят аргументы – почему да, почему нет. Это

помогает активизировать знания и память, развивают логическое мышление обучающихся. При этом преподаватель должен уважительно относиться к ответам студентов и воздержаться от жесткой оценки их высказываний.

Игра «Круги по воде». Студентам этот процесс приносит много положительных эмоций, увеличивает словарный запас, развивает зрительную память. Опорным словом к этому приему может стать изучаемое понятие, явление. Оно записывается в столбик и на каждую букву подбираются существительные (глаголы, прилагательные, устойчивые словосочетания) к изучаемой теме. Такое упражнение развивает зрительное внимание, увеличивает словарный запас.

«Синквейн» – это метод развития образной речи, который позволяет быстро получить результат.

1. Первая строка – одно слово-заголовок (существительное), которое обозначает тему.

2. Вторая строка – два слова, (прилагательные), которые описывают и раскрывают тему.

3. Третья строка – три слова (глаголы), которые выражают характерные действия по теме.

4. Четвёртая – фраза или предложение, которое показывает личное отношение к теме.

5. Последняя строка – одно итоговое слово (ассоциация с первым словом).

Этот приём особенно нравится студентам. Он обогащает словарный запас, тренирует умение находить самые точные слова, чтобы сформулировать идею, обеспечивает психологическую подготовку к речевому общению на уроке, подготавливает к краткому пересказу. «Синквейн» позволяет увидеть студенту различие смыслов, а преподавателю понять насколько глубоко студент осмыслил изученную тему, какие чувства, ассоциации возникли у него по изучаемой теме.

На уроках обобщения знаний и закрепления умений по пройденной теме, можно использовать методический прием «Реклама» или «Экскурсия». Предварительно, дается домашнее задание – создать рекламный проспект о природных объектах своей страны, района, или репортаж о климате своей страны, или провести экскурсию по родному городу. При этом студенты сами создают презентации. Такие игры используют с целью углубления, обобщения учебного материала, одновременно они способствуют развитию умения самостоятельно находить материал, анализировать, компоновать его и защищать его средствами отработанных речевых умений. На таких занятиях ребята очень активны, они учатся слушать и слышать друг друга, задавать вопросы и формулировать ответы.

Игра «Продолжи/дополни предложение». Один студент начинает предложение, а дру-

гой должен закончить. Или дается предложение, в котором пропущены слова, нужно прочитать его, заполнив пропуски. Выполнение этих заданий удобно проводить в качестве закрепления терминов, понятий. Эта игра развивает творчество, логическое мышление, способствует развитию речи учащихся [5].

Хорошо использовать упражнения, которые учат узнавать и понимать речевые единицы в новом окружении. Например, по данным определения отгадайте географический термин или понятие: «Тёплый, холодный, звёздный, кислотный, слепой, грибной, частый, затяжной, проливной... (дождь)». Использование русских загадок направлено на отработку и развитие речевого слуха, механизмов памяти, прогнозирования на смысловом уровне. При отгадывании загадок идёт напряженная работа памяти, в результате чего, слушающий приходит к определённым умозаключениям [6].

Применяя дидактические игры на занятиях, нужно учитывать то, что они не могут заменить систематического изучения теоретического материала по предмету, нужно применять их целесообразно и в меру [5].

Но дидактические игры могут и должны занять подобающее место на занятиях в студенческой аудитории, потому что при свободной форме деятельности во время учебных игр изучается и повторяется предметный материал; развивается память, внимание, речь, творческое мышление, приходит умение находить аналогии и принимать оптимальные решения.

Игровые приёмы очень важны в обучении, особенно при изучении иностранного языка. Важно активно их использовать при обучении иностранных слушателей подготовительных отделений вузов при изучении неязыковых дисциплин. Дисциплина «География» предоставляет хороший простор применения игровых технологий.

Список литературы

1. Алхазшвили А.А. Основы овладения устной иностранной речью: Учеб. пособие для пед. ин-тов. – М.: Просвещение, 1988. – 124 с.
2. Берлянд И.Е. Игра как феномен сознания. – Кемерово: Алеф. 1992. – 95 с.
3. Гальскова Н.Д. Современная методика обучения иностранным языкам: Пособие для учителя. – 2-е изд., перераб. и доп. – М.: АРКТИ, 2003. – 192 с.
4. Занько С.Т. Игра и учение. – М.: Логос, 1992, ч. 1. – 125 с.
5. Тябаев А.Е., Седельникова С.Ф. О совершенствовании педагогического инструментария в преподавании учебных дисциплин иностранным слушателям подготовительных отделений вузов (на примере предмета «География») [Электронный ресурс] // Современные проблемы науки и образования. – 2013 – №. 6. – С. 1. – Режим доступа: <http://www.science-education.ru/113-11259>.
6. Тябаев А.Е., Седельникова С.Ф., Нгуен Т. Роль преподавателя-предметника в создании навыка аудирования иностранным слушателям подготовительных отделений вузов (на примере предмета «География») [Электронный ресурс] // Современные проблемы науки и образования. – 2014 – №. 2. – С. 1–8. – Режим доступа: <http://www.science-education.ru/116-12376>.