

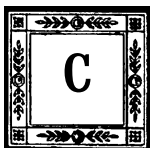


П.А. Степичев

Игра на уроке английского языка в контексте педагогики удивления

Описывается применение игр на уроке в контексте разработанной автором педагогики удивления. Даются определения понятий «геймификация», «обучение через игру», «игрология», а также описывается концепция педагогики удивления. В качестве примера приводятся разработанные автором игры, включая запатентованную модель ГрамИК, игра «Грамчатки», настольные учебные игры «Коробка грамматики» и «Грамматическая головоломка».

Ключевые слова: педагогика удивления, игра, геймификация, ГрамИК



уть деятельности учителя заключается в том, чтобы найти такие формы интерпретации накопленного тысячелетиями человеческого опыта, которые будут наиболее созвучны опыту, уровню понимания и интереса каждого конкретного ученика. На сегодняшний день мы можем наблюдать, что растет доступность знания, но одновременно с этим происходит девальвация его ценности. Учителю все труднее убедить своего ученика думать самостоятельно, ведь готовые ответы слишком доступны. В этих условиях важно не столько требовать заучивания фактов, сколько формировать ценностное отношение ученика к материалу. Для этого предлагаем опираться на те механизмы

познания, которые заложены в нас природой, а именно на нашу природную способность удивляться новому, а также на те методы, которые веками доказали свою эффективность в их современной интерпретации. К числу таких методов, безусловно, относятся игровые. Таким образом, в качестве теоретической опоры для современного учебного процесса мы предлагаем разработанные нами положения педагогики удивления, а в качестве основного практического инструмента – систему игровых технологий.

Технологическая часть нашего подхода, а именно, игра, является достаточно изученной темой, но в то же время динамично развивающейся областью, о чем говорят следующие определения в проблемном поле этого понятия, появившиеся за последние несколько десятилетий.

1) Геймификация – применение игровых методик в неигровых ситуациях [1]. Ю.П.Олейник, используя аналогичный термин, но с русским корнем, в статье «Игрофикация в образовании – к вопросу об определении понятия» дает пояснение, что широкое распространение термин получил во второй половине 2010 года, когда в США были проанализированы результаты примененного разными компаниями нового маркетингового хода, сочетающего игровые и социомедийные технологии [3].

2) Игрология – это теория и практика игровой культуры, область научного знания о феномене «игра» в культуре, педагогике, психологии и др. отраслях научного знания; как область социокультурной практики, игрология располагает соответствующей системой профессионально-педагогической и творческой деятельности – игровой технологией [4]. Существенные признаки игровой технологии: цель и организованность (упорядоченность) процесса, координация и поэтапность действий, однозначность выполняемых процедур, существование предварительного знания о процессе, подлежащем технологизации, наличие пространственно-временного интервала, в котором реализуется конкретная технология [4].

3) Edutainment – это технология обучения, рассматриваемая как совокупность современных технических и дидактиче-

ских средств обучения, которая основана на концепции обучения через развлечение. Выделяют следующие особенности технологии Edutainment: наличие процесса двухсторонней взаимосвязанной деятельности субъектов образовательного процесса (субъект–субъектное общение); наличие цели в организации процесса обучения; наличие комфортных условий; гарантия достижения конкретного результата; комплексное применение дидактических, технологических средств обучения и контроля [2].

Немаловажной причиной обращения любого учителя–предметника к игровым технологиям на уроке является стремление к тому, чтобы ученику было интересно учиться, чтобы материал и форма его подачи увлекали ученика, побуждая его к новым и новым открытиям. С.Л.Соловейчик в книге «Учение с увлечением», так описывает эту связь: «Только увлечение создаёт то напряжение духовных сил, которое ведёт к развитию способностей. Все знают: у кого большие способности, у того обычно есть интерес к занятиям. Но не все знают обратное правило: у кого больше интереса, у того быстрее развиваются способности. Увлечение и способности тесно связаны между собой» [5].

Все эти тенденции отразились и в современной методике преподавания иностранного языка, где организация обучения детей разных возрастов с помощью игр является одной из актуальных проблем для изучения. Это связано с поиском средств поддержания у обучающихся интереса, развитию внутренней мотивации к учению и активизации учебной деятельности на протяжении всего занятия. Игра позволяет в непринужденной атмосфере начать осваивать знания о неизвестном языке, культуре и быте. Применение игр в процессе обучения способствует развитию познавательных способностей и повышает уровень владения английским языком. Игра развивает память, воображение, внимание одновременно с осваиванием первичных речевых навыков, формируя правильное произношение, быстрое и качественное пополнение словарного запаса. Чувство равенства, атмосфера увлеченности и радости, ощущение посильности заданий – все это бла-