

ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ИГРЫ КАК МОТИВАТОР ПРИ ОБУЧЕНИИ ЯЗЫКАМ

Камалова Малика Низамовна

к.п.н., доцент, заведующий кафедрой

«Узбекский язык и литература» Ташкентский государственный

экономический университет

malikakamalova71@gmail.com

АННОТАЦИЯ

Статья посвящена роли образовательных игр как мотиватора при обучении языкам, основной целью которой является стимулирование и облегчение учебной деятельности. Игры могут быть различными и способствовать пополнению знаний, повышению интереса, а также игры повышают внимание и сосредоточенность. Игра в образовании необходима для того, чтобы обучающиеся осознали какие знания, умения, навыки и компетенции у них уже есть, а каких не хватает и над которыми необходимо работать.

Ключевые слова: образовательные игры, мотивация, стимуляция, эффективность, виды игр.

ANNOTATION

The article is devoted to the role of educational games as a motivator in teaching languages, the main purpose of which is to stimulate and facilitate learning activities. Games can be different and contribute to the replenishment of knowledge, increase interest, and games also increase attention and concentration. The game in education is necessary for students to realize what knowledge, skills, abilities and competencies they already have, and what they lack and which need to be worked on.

Key words: educational games, motivation, stimulation, efficiency, types of games.

Любая деятельность требует мотивацию, т.е. побуждения, определяющие содержание, направленность и характер деятельности. Мотивация понимается как внутренний импульс, побуждение к действию, активные состояния психики, побуждающие человека совершать определенные виды действия [2; 4]. Учебная мотивация – это вид мотивации, включенной в деятельность обучения, воспитательную деятельность. Основной целью учебной мотивации является стимулирование и облегчение учебной деятельности. Обучение – это активный процесс, который необходимо мотивировать и направлять на достижение желаемых целей. Проблема мотивации учебной деятельности – одна из главных проблем в психологии обучения. Она имеет значимый статус, так как, мотивация является главным психологическим свойством любой деятельности, включая учебную деятельность. В то же время управление мотивацией к обучению позволяет осуществлять контроль за учебным процессом. Качественные особенности развития мотивационной сферы личности обучаемого зависят от идентификации образа «Я», образа мира, образа будущей профессиональной деятельности, самооценки и рефлексии. Глубокие знания и понимание мотивационной сферы могут обеспечить успех, направить активность личности обучающегося в нужное русло его развития. Современная система высшего образования функционирует и развивается в новых политических, социальных и экономических условиях, определяющих не только пути и направления ее развития, но и связанные с ней проблемы. Настоящая проблема в мотивации вузовской подготовки студентов заключается в обнаружении ценностей, достаточно сильных, чтобы стимулировать обучаемых к эффективным усилиям. Поскольку все учащиеся реагируют неодинаково, мотивация обучения должна быть различной для разных людей. Понимание природы мотивации важно, потому что мотивация определяет не только интенсивность усилий по обучению, но также и степень, в которой эти усилия превращаются в деятельность всей личности. Мотивация учебной деятельности помогает обучаемому сосредоточиться на

том, что он делает, и тем самым получить удовольствие от обучения. Необходимо чтобы мотивация была непрерывна. Эффективность обучения зависит отчасти от силы потребностей и от удовлетворения, которое приносит обучение. Можно сказать, что скорость обучения зависит от силы мотива. Мотивация – основа учебного процесса. В обучении преподаватели используют кроме основных видов работы с учебным материалом также игры для улучшения образовательного процесса. На занятиях можно использовать развивающие игры, которые при этом являются дополнением к основному содержанию обучения. То есть игры, разработанные для достижения определенных результатов обучения, а не для развлечения.

Игровые задания украсят любой урок. Основная цель применения игровой технологии на уроках второго языка заключается в моделировании адекватной коммуникативной ситуации с целью мотивации естественной речевой деятельности на изучаемом языке. Это означает создание таких условий для речевой деятельности, которые были бы максимально близки к условиям реальной деятельности детей соответствующего возраста, и в которых могла бы разворачиваться их речевая деятельность на родном языке. Именно в игровой деятельности учащиеся усваивают содержание ролей и стремятся выразить свое отношение в соответствии с игровой ситуацией или сюжетом.

Игровая форма помогает наиболее эффективно закреплять полученные знания. И конечно, чем выше уровень студентов, тем большее количество интересных игр можно использовать: аутентичные настольные игры, ролевые игры, дебаты, головоломки, ассоциации и др. Однако на начальном уровне, когда лексический запас у учащихся очень ограничен, придумать игру (в особенности коммуникативную) достаточно трудно.

Ролевые игры создают вымышленный мир, который будоражит воображение. Учеными доказано, что при этом тренируется не только левое аналитическое полушарие мозга, но и правое полушарие мозга, отвечающее за креативность и интуицию. В совместной обучающей игре поощряются

личные и социальные навыки, навыки построения взаимоотношений, навыки разрешения конфликтов, умение отстаивать собственные интересы и интересы общего блага также тренируются в игровой форме. В игровой сюжетной линии участники активно знакомятся с контентом, тренируют свои когнитивные навыки и получают новые знания. Социальные игры способствуют развитию навыков взаимодействия с партнерами, а развивающие игры – отличный способ понять, что обучение тоже может быть увлекательным. Обучающая игра пробуждает такие положительные эмоции, как, например, радость, которые оказывают полезное влияние на естественный процесс обучения. Таким образом, учебный контент связывается и сохраняется с позитивным опытом, мыслительные процессы объединяются в сеть и создаются новые связи. Обучаемые понимают, что овладение знаниями также может быть увлекательным и не всегда связано с усиленной работой и негативными эмоциями.

Задачи учебной игры включают следующие компоненты:

- повышении мотивации к изучению языка;
- развитие коммуникативных навыков обучающихся;
- развитие мышления средствами изучаемого языка;
- обеспечение личностного роста каждого обучающегося;
- создание психологически комфортной обстановки для всех участников игры.

Игры в педагогике существуют давно, но сознательно стали их использовать относительно недавно. Ещё во время первобытнообщинного строя, передавали детям через игру элементы навыков, необходимые для охоты, собирательства трав и растений, разведение огня и других жизненно важных занятий. Поэтому первые игры были направлены на развитие меткости — дети повторяли действия взрослых в процессе охоты, памяти — запоминание видов и форм растений по их применению и др.

На самом деле игры были образовательными всегда, сама осознанность образовательной направленности взрослела вместе с обществом, появлялись

новые игры, направленные на развитие сознания и мышления — математического, логического, критического, стратегического.

Но не всё можно назвать игрой. Настоящая игра имеет множество вариантов решения, её всегда можно переиграть, её принцип — демократичность.

Образовательные игры проводятся в офлайн. Если за аудиторию взять студентов, то ведущими становятся профессиональные педагоги. Площадки могут быть различными: например, образовательную игру можно провести не только в аудитории, но и в актовом зале или на природе.

Игра в образовании необходима для того, чтобы осознать какие знания, умения, навыки и компетенции уже есть, а каких не хватает и над которыми необходимо работать. А значит её можно использовать как мотиватор для обучения. У игр есть свои функции: первая — самопознание, вторая функция — социализация, третья — эмоциональная включенность, четвёртая функция — развлечение. Конечно, не обязательно включать игры во весь образовательный процесс, достаточно интегрировать их туда, где они необходимы. Например, при обучении языкам,

Игры могут быть различными и могут: быстро расшевелить и пополнить знания, повысить интерес, игры могут также «включить» у студентов внимание и сосредоточенность. Хотя игры кажутся лёгкими и забавными, преподавателю не стоит быть поверхностным. Он должен владеть множеством технологий, методик и уметь их грамотно использовать, объединять друг с другом. Он должен уметь рефлексировать сам и запускать рефлексию участников игры через эту игру. Он должен работать в ситуативной игровой реальности, им же создаваемой, быть эмпатом, должен уметь погружать в действие, которое затягивает.

Отсюда вывод: Если игра может помогает человеку осознать свои слабые стороны и пробелы в навыках, то, значит, её можно использовать как мотиватор для обучения, само же обучение проводить уже в традиционном формате.

Сегодня, когда образование конкурирует с развлечениями, особенно важно создать не только внутреннюю, а также и внешнюю мотивацию для обучения. Конечно, не обязательно включать игры во весь образовательный процесс — достаточно интегрировать игры туда, где они действительно необходимы. Особенно хороши они как раз для понимания мотивов и мотиваторов человека. Причём этот инструмент полезен не только для самопознания, он многое может дать и преподавателю — для понимания учащихся.

Даже для выявления лидера группы можно использовать массу таких игр. К примеру «Мультконтакт» (она из игротеки «Дети мира», выпущенной в издательстве «Билингва»). Эта игра подойдёт и для любой аудитории школьной, студенческой, взрослой.

Организатору понадобятся карточки с изображениями сказочных персонажей — в соответствии с количеством участников. Каждый вытягивает (чтобы лучше идентифицировать себя с героем) по одной карточке. Потом все как можно скорее (фактор времени очень важен!) должны построиться по росту — но не своему, а по предполагаемому росту своих персонажей. При этом нельзя разговаривать и издавать любые звуки. Показывать свои карточки друг другу можно и нужно. Лидер первым сообразит, что, пока не решено, в какой точке должен находиться самый высокий, а в какой — самый маленький персонаж, будет продолжаться бессмысленная толкотня. Лидер возьмёт на себя организацию процесса: покажет простым жестом, где встанут самые высокие и в какую сторону пойдёт снижение роста. А заодно могут проявиться и обладатели, зашкаливающие его.

Педагог должен начинать с того, чтобы обучающиеся обязательно почувствовали себя личностью, центром сначала игровой, а затем неигровой реальности. Чтобы они во всем могли найти свой личный мотив, анализируя свое «Я».

При обучении языкам часто используют ролевые ассоциативные игры. Между участниками распределяют роли, которые имеют определенный социальный статус. Ориентируясь в ролевых отношениях, участники выбирают соответствующие формулы речевого этикета при обращении друг к другу. Пространство игры может быть самым разным — аудитория, природа, актовый зал. В неформальной педагогике много внимания уделяется атмосфере — звукам, запахам, предметам. Можно включить музыку, погасить свет, нестандартно расставить столы, добавить какие-либо атрибуты. Стоит шагнуть в такое пространство — и ты начинаешь сразу погружаться в игру, когда что-то идёт не по привычному сценарию.

Готовясь к игре, участник, как правило, придумывает имя своему герою. Можно просто прикрепить стикер, а можно использовать метафорические карточки — они раздаются участникам, и каждый, глядя на картинку, самостоятельно придумывает имя и образ. Кроме того, можно прибегнуть к жеребьёвке, в ходе которой человек получает конверт с бумажкой, где расписана суть его роли. Такие подходы работают в играх и с вымышленными, и с реальными персонажами.

Взаимодействие участников игры между собой помогает учиться эффективнее. Человек постоянно перемещается в пространстве, выбирает удобный для себя способ запоминания информации, общается с другими людьми в группе.

Важным моментом в игре является и то, чтобы каждый участник осознал, что он работает не на себя, а на команду, и важен общий результат. Чтобы у отдельных участников не возникало мысли «я здесь самый лучший и самый умный».

Такой подход поможет обучающимся принимать друг друга и свои роли в коллективе. У каждого будет возможность высказать свое мнение. Кто-то тихий, ответит правильно один раз, а кто-то более находчивый ответит несколько раз.

Базовые правила любой образовательной игры — это добровольность участия, безопасность всех участников и возможность остановиться в любой момент. Развивающие игры являются полезным дополнением к классическому обучению. При этом ценность обучения и игры должна быть сбалансирована.

Отсюда вывод: игровой подход в образовании может применяться в самых разных случаях и стать хорошим подспорьем для того, чтобы лучше освоить учебный материал. Игра позволяет добиваться высоких результатов и при этом сохранять в участниках интерес к предмету. Это нестандартный способ, позволяющий посмотреть на процесс обучения под другим углом.

Однако такой подход требует от преподавателя креативного подхода к построению уроков. Потому что в этом случае важно не просто знание предмета, а способность буквально превратить это всё в игру.

Список использованной литературы

1. Ветушинский А. С. Больше, чем просто средство: новый подход к пониманию геймификации // Социология власти. 2020. № 32 (3). С.14–31.
2. Мотивация // Новейший философский словарь. URL: <https://gufo.me/dict/philosophy/D0%AF> (дата обращения 11.10.22).
3. Насырова А. Р. Игра как способ развития коммуникативной компетентности учащихся // Образование и саморазвитие. 2013. № 3(37). С.86–91.
4. Педагогический терминологический словарь – Санкт-Петербург: Российская национальная библиотека, 2006. – URL: <https://rus-pedagogicaldict.slovaronline.com/> (дата обращения: 24.10.2022).
5. Цинь Хэ Игра в обучении китайских студентов чтению прессы (на примере газетной хроники) // Вестник Томского гос. ун-та. 2021. № 465. С. 188–195. DOI: 10.17223/15617793/465/25.
6. Шилова Н.В. Игра как средство повышения мотивации учащихся к изучению иностранного языка // Проблемы современного педагогического образования. 2022. <https://cyberleninka.ru/journal/n/problemy-sovremennogo-pedagogicheskogo-obrazovaniya>.