
ПЕДАГОГІКА. ПСИХОЛОГІЯ. МЕТОДИКА ВИКЛАДАННЯ ІНОЗЕМНИХ МОВ. ІНФОРМАТИКА

ІГРА “СТАНЦИИ” НА УРОКЕ ІНОСТАННОГО ЯЗЫКА

Берестень О. Е.

Днепропетровский университет им. Альфреда Нобеля

У статті детально описана гра “станції”. Надані рекомендації щодо організації цього виду роботи та охарактеризовані його переваги. Наведені конкретні приклади проведення подібних уроків.

Ключові слова: станція, викладач, учень, завдання, гра, матеріал.

В статье детально описана игра “станции”. Даны рекомендации по организации этого вида работы и охарактеризованы его преимущества. Приведены конкретные примеры проведения подобных уроков.

Ключевые слова: станция, учитель, обучаемый, задание, игра, материал.

In the article the game “stations” is described in detail. Given recommendations on organization of this kind of work and his advantages are described. Concrete examples of realization of similar lessons are made.

Keywords: the station, teacher, student, task, game, material.

Ігра на уроке иностранного языка имеет очень важную роль. С её помощью мы можем приблизить разговорные ситуации к реальной жизни, так как во время игры возникает необходимость речевой коммуникации, без которой игра вообще не состоится. Зачастую игра снимает напряжение у слушателей, разряжает обстановку, вводит элемент юмора на уроке. Чередовать сложные, требующие большой концентрации, и простые, расслабляющие фазы чрезвычайно важно, так как обучаемый не может находиться в постоянном напряжении в ходе всего занятия. В настоящее время преподаватели иностранных языков охотно используют на уроках игру. П. Шевчук полагает, что игра способствует закреплению необходимых знаний, отработке стойких навыков и умений. У участников игры формируется не только индивидуальная ответственность, но и ответственность за работу всей команды, поскольку успех занятия в целом зависит от согласованности и взаимодействия всех участников игрового поля [1, с. 14]. Осознавая целесообразность использования игр на уроке, преподаватели живо интересуются новыми возможностями ввести игровой элемент в своё занятие. Этот факт обуславливает **актуальность** нашей статьи.

Предметом нашего исследования стала игра “станции”. Данная игра не является новой, её применяла ещё в начале XX столетия американский педагог Хелен Паркхурст на основе методики Монтессори. Хелен Паркхурст разработала в 1918 году Далтон-план, согласно которому дети наиболее эффективно учатся и развиваются в системе раскованности и свободы выбора. Педагог пыталась увязать программу для учащегося с его возможностями, интересами, способностями и обеспечить его независимость. По Далтон-плану учащемуся предоставляется свобода как в выборе занятий, так и в использовании своего учебного времени [4, с. 109]. Мария Монтессори – известный итальянский педагог. Она создала новую педагогику, которая нашла распространение во многих странах мира, в том числе и в Украине. Цель педагогики заключается в следующем: разбудить в душе ребёнка человека, который дремлет [2, с. 22].

Система Монтессори основана на идеях свободного воспитания. Опираясь на теорию спонтанного развития ребёнка, Монтессори пришла к отрицанию активной воспитывающей роли педагога: взрослые, навязывая детям собственные установки, тормозят их естественное развитие. Опосредованное руководство учителя по Монтессори осуществляется на основе автодидактизма: дети свободно выбирают занятие, но выполняют его так, как задумал педагог – в рамках предусмотренного ещё при создании стандартизированного методического материала, который позволяет учащемуся самостоятельно обнаружить свои ошибки [3, с. 590-591]. Этой форме открытой и свободной работы придавалось особое значение в педагогической системе Петерсена и Фрайнета. Петерсен – создатель Йена-плана – пытался преодолеть прагматизм и утилитаризм школьного обучения и сделать школьную систему более гибкой. Он считал, что в группах с небольшим количеством учащихся обеспечивается совместная деятельность и взаимопонимание [5, с. 143]. В процессе и в результате свободной работы формируются знания, имеющие в дальнейшем огромное значение для языковой практики. Форму и предмет работы учащийся выбирает сам, что, безусловно, повышает эффективность процесса.

Цель статьи – проанализировать ход проведения игры, охарактеризовать специфику её подготовки, определить преимущества и недостатки. Игре “станции” Райнер Е. Вике даёт следующую дефиницию: это определённая фаза обучения, разделённая на несколько частей. Для каждой части преподаватель предлагает специально подобранный материал, который самостоятельно прорабатывается учащимися. Материалы предлагаются учащимся на различных станциях в, а иногда и вне аудитории. Учащиеся в одиночку, парами или группами передвигаются от станции к станции и прорабатывают материал, который стимулирует их к действию. Предложенный материал учитывает возможности, знания, способности и имеющиеся у учащихся навыки [6, с. 5].

Игра обеспечивает внутреннюю дифференциацию, поскольку на отдельных станциях предложены материалы как для “слабых”, так и для “сильных” учащихся, что является чрезвычайно важным, так как в группе зачастую находятся учащиеся с разным уровнем владения иностранным языком. Игра имеет в основе принципы занятия, ориентированного на создание проекта, поскольку результатом выполнения задания является не единственно правильное решение, а альтернативные варианты. Таким образом, игра “станции” обеспечивает ориентированное на действие, созидательное обучение, имеющее целью создание продукта, например, коллажа или постера. Главное, что учащийся на каждой станции находит новый учебный подход и, выполняя задание, углубляет свои знания по данной теме. Отметим также, что к подобному результату можно прийти, если предложенные задания и упражнения вызывают у учащихся любопытство, стимулируют к активной работе с материалами и нахождению общего решения поставленной проблемы.

В процессе игры тренируются не только четыре вида языковой деятельности: слушание, говорение, чтение и письмо, но и обоняние, вкус, чувствительность. Занятие не должно превращаться в рутину, каждый раз нужно удивлять учащихся и стимулировать их к необычным действиям. Каждая станция должна быть сюрпризом для учащихся. Например: положите в матерчатый мешок или сумку несколько предметов с различной поверхностью и формой и предложите учащимся потрогать каждый предмет и написать все возможные прилагательные, которые характеризуют данные предметы. Этот вид работы всегда проходит весело и интересно, учащимся нравится подбирать слова, чтобы передать свои тактильные ощущения. После выполнения задания можно достать предметы и увидеть, что же в действительности было в мешке.

Последовательность расположения станций может быть различна. Либо по часовой стрелке, либо зигзагообразно. Первый способ расположения рекомендуется для тех, кто играет впервые и облегчает ориентацию в пространстве. Чрезвычайно важным является наличие “Информационной станции”, где находятся словари, справочники по грамматике

и другое и места презентации результатов выполнения поставленных задач. На каждой станции должна быть табличка с номером или символом, чтобы учащийся сразу мог понять, с чем ему придётся работать. Количество станций варьируется от пяти до шести. Каждая станция должна иметь временной лимит. Время нужно рассчитывать так, чтобы в ходе занятия учащиеся успели проработать все станции, но не поверхностно, а вдумчиво и основательно. Участники не должны испытывать давление временного лимита, но и не желательны возникновение пауз между прохождением отдельных станций. Поэтому преподаватель должен постоянно наблюдать, чтобы не возникало очереди и координировать движение по станциям. Учащиеся должны быть приучены к тому, чтобы после выполнения работы приводить в порядок материалы станции, иначе следующий игрок потеряет время на упорядочивание и не уложится в поставленный лимит. Чрезвычайно важно иметь “запасные” станции (на случай, если группа справится с заданиями быстрее запланированного времени). Уровень сложности каждой из станций должен отличаться – необходимо чередовать более и менее сложные. Рекомендуется также сделать “контрольную станцию”, где будут находиться решения всех поставленных заданий. Возможно также в качестве альтернативы на каждой станции положить конверт с ответами, чтобы учащиеся могли сравнить свои ответы с правильными.

Перед началом игры каждый обучаемый получает “дневник прохождения станций”, в котором он отмечает, какие станции пройдены и даёт им оценку. Этот дневник необходим преподавателю, чтобы он впоследствии проанализировал, успели ли участники пройти все станции, можно ли оставить данное количество станций или нужно его изменить, понравились ли все станции или нужно какие-то заменить. Приведём пример возможного дневника (смотри Таблицу 1).

Таблиця 1

Станции	Пройдено: да / нет Возникшие вопросы	Понравилась ли станция? Возможные замечания
Станция 1 Заполнить пропуски в тексте		
Станция 2 Подобрать прилагательные к животным		
Станция 3 Интервью		
Станция 4 Мини-сочинение		
Станция 5 Реконструкция текста		

Естественно, учащиеся делают ошибки при выполнении заданий. При игре в “станции”, как одной из форм самостоятельного изучения, постоянный контроль учителя является невозможным и нежелательным. Его наличие станет залогом непродуктивности игры, так как предоставленная для эксперимента свобода действий будет нарушена, поскольку обучаемый будет постоянно испытывать страх сделать ошибку. В реальном общении ошибки не будут исправляться кем-то, и обучаемый должен научиться самостоятельно принимать компромиссное решение, а не ждать подсказки. Цель игры “станции” заключается, кроме того, в выработке умения работать в команде. Поэтому корректность грамматики, лексики и структур не является приоритетом и ошибки в этих областях должны исправляться с осторожностью. Конечно же, если эта игра проводится на продвинутом этапе обучения, что мы настоятельно рекомендуем, то обучаемые делают ошибки реже, чем это происходит в начале обучения. В процессе игры,

когда все обучаемые выполняют одновременно разные задания, для учителя не является возможным исправить все ошибки. Мы предлагаем следующее решение данной проблемы: учитель может записать все услышанные ошибки и после игры объяснить их, не называя имён, в режиме “плenums”. В таком случае большая часть ошибок будет исправлена и вместе с тем не будет нарушен творческий процесс.

Нередко возникают мнения, что учитель в игре “станции” не нужен и вся ответственность перекладывается на обучаемых. Однако учитель отвечает за содержательное наполнение урока. Поэтому роль учителя на подобном занятии не контролирующая, а мониторинговая. Это означает, что учитель наблюдает и сопровождает учебный процесс, констатирует правильные ответы. Учителю открывается возможность для индивидуального консультирования. Он может предоставить обучаемому несколько альтернативных методов, а учащийся сам выбирает метод, необходимый для достижения поставленной задачи. Действия учителя больше не направлены на то, чтобы связать единственный возможный метод с правильным решением задачи.

Учащиеся уже привыкли к тому, что на традиционном занятии по иностранному языку учитель определяет ход урока: он устанавливает цели урока, определяет его наполнение, выбирает метод и предоставляет материалы, а также обеспечивает контроль. При игре “станции” учащиеся должны об этом забыть. Они должны научиться ориентироваться среди методов и стратегий, предлагаемых другими членами группы. Поскольку учащиеся привыкли следовать одному методу, то им чрезвычайно тяжело принять новую организацию урока. Имея целью работу в парах или в группе, учитель должен очень осторожно и постепенно подготовить учащихся к этому процессу. К подготовительной работе можно отнести побуждение к общему эксперименту, поощрение позитивного результата у всех учащихся, подтверждение и признание их прогресса в изучении иностранного языка. Учащиеся должны одинаково осознавать, что все инновационные технологии нацелены на результат.

Зачастую рутинную и трудоёмкую подготовку наполнения станций, а также подготовку аудитории (перестановка столов) считают весьма трудным делом. Хотелось бы отметить, что создание станций не всегда является трудоёмким процессом: их тематика может и должна быть непосредственно связана с содержанием учебника. Игра “станции” имеет смысл, если проверяется уже усвоенный материал и приобретённые навыки. Успешное прохождение каждой станции должно стимулировать на приобретение новых навыков. Если учащиеся имели в течение продолжительного времени позитивный опыт в игре “станции”, то они уже могут принять участие в создании самих станций и, таким образом, внести свой вклад в создание отдельных фаз занятия.

Выполненные на каждой станции работы должны постоянно оцениваться. Кроме того, они не могут оставаться на станции, так как следующие участники потеряют мотивацию к выполнению задания. Результаты работы должны быть перенесены, например, на магнитную доску. В качестве альтернативы традиционной магнитной доске может послужить бельевая верёвка, на которой участники развешивают свои работы. После прохождения всех станций в режиме “плenums” проводится обработка всех результатов, в рамках которой рассматриваются все “продукты” деятельности учащихся. Это особенно касается тех видов работ, где была поставлена задача сделать интервью, диалог, скетч или сыграть в ролевую игру. При этом должны быть упомянуты цели, методы и последовательность выполнения, так чтобы учащиеся стали партнёрами и вместе выработали стратегию изучения.

Как и все виды социальных форм работы, игра “станции”, наряду с преимуществами, имеет и определённую степень риска. Если при проведении игры во главе угла стоит ученик, то её результатом станет снижение прямого давления учителя на ученика с целью выполнения задания, чем характеризуется урок, где в центре находится учитель. Учащиеся, находящиеся не под давлением учителя, сами определяют темп выполнения задания, не выпуская при этом

из вида поставленную цель. Шум, возникающий при выполнении отдельных заданий, например интервью, не является существенным, чтобы определённым образом повлиять на результат работы учащихся на соседних станциях. Учитель может наблюдать за процессом на расстоянии, не отказываясь в полной мере от содействия в отдельных случаях. В зависимости от ситуации, учитель сам принимает решение, следует ли ему вмешаться в процесс. Социальное обучение является существенным элементом смешанных рабочих групп. Это означает, что обучаемые учатся друг у друга и выигрывают от этого. Исходя из этого, учащиеся имеют возможность интегрировать результаты своей собственной работы в процесс обучения и сделать их доступными для сокурсников.

К недостаткам игры часто относят трудоёмкую подготовительную работу. Поэтому необходимо принимать во внимание возможность сотрудничества. Например, если учитель разработал и провёл одну игру, он может предложить её своему коллеге, который работает по тому же учебнику в параллельной группе. В случае подобного обмена затрачивается вдвое меньше времени на подготовку. Кроме того, по истечении некоторого времени вырабатывается определённый опыт, который в дальнейшем облегчает рутинную работу.

Недостатком игры является в определённой степени невозможность контроля и исправления ошибок учителем. Во время игры контроль осуществляется выборочно. Например, только в тех случаях, где это действительно необходимо, или сам учащийся просит помощи. Иногда родители, которые не знакомы с этой формой работы, выражают недовольство. В таком случае родителям нужно дать исчерпывающие объяснения. Непросто оценить и производительность работы во время игры, так как ответственность за выполнение работы возлагается на отдельного обучаемого или на рабочую группу. Поэтому необходимо выработать альтернативные масштабы оценивания. Конечно же, игра “станции” не является единственным эффективным методом в изучении иностранного языка. Она всего лишь один из многочисленных методов как традиционных, так и современных, который можно использовать на уроке.

В ходе исследования мы пришли к следующим **выводам**. Игра “станции” обеспечивает внутреннюю дифференциацию на занятии, предполагает творческий подход, командный дух и автономность выполнения поставленных целей. В процессе игры тренируются все виды языковой деятельности. Данная игра исключает давление учителя на ученика: обучаемый сам определяет стратегию выполнения задания. Успешно выполненный “продукт” отдельного ученика становится достоянием всех, и от этого выигрывает каждый. Учитель выполняет координирующую и консультативную функции. Залогом успеха данной игры является её скрупулезная подготовка. Однако к недостаткам данной игры мы отнесли трудоёмкий процесс подготовки и невозможность исправления ошибок у всех учащихся. К **перспективам** развития данного исследования можно отнести разработку заданий к отдельным тематическим играм.

Литература

1. Інтерактивні методи навчання / [за ред. П. Шевчука та П. Фенриха]. – Щецин; Львів; Київ, 2007. – 137 с.
2. Міленіна Г. С. Педагогічні ідеї С. Русової та М. Монтессорі в системі сучасної дошкільної освіти України // Педагогічні науки: теорія, історія, інноваційні технології. – 2009. – № 2. – С. 18–24.
3. Монтессорі // Російська педагогічна енциклопедія. – М., 1993–1999. – С. 590–591.
4. Паркхерст // Російська педагогічна енциклопедія. – М., 1993–1999. – С. 109.
5. Петерсен // Російська педагогічна енциклопедія. – М., 1993–1999. – С. 143.
6. Rainer E. Wicke Stationenlernen. Was ist das eigentlich. // Fremdsprache Deutsch. – 2006. – № 35. – S. 5–12.