

ДИДАКТИЧЕСКИЙ ПОТЕНЦИАЛ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ОБУЧЕНИИ ИНОСТРАННОМУ ЯЗЫКУ ИТ-СПЕЦИАЛИСТОВ

Дегтярева Е.М., Мосиенко Л.В.

ФГБОУ ВО «Российский государственный социальный университет», Москва, e-mail: MosienkoLV@rgsu.net, ivanova.e.2016@yandex.ru

Статья посвящена изучению проблемы применения игровых технологий в процессе обучения ИТ-специалистов. Цель статьи – выявление дидактического потенциала игровых технологий в обучении иностранному языку ИТ-специалистов. Определены особенности обучения иностранному языку ИТ-специалистов: целеполагание с учетом постоянного повышения мотивации, необходимости изучения делового иностранного языка, профессиональной терминологии; отбор содержания в соответствии с профессиональной тематикой; выбор игровых технологий, способствующих развитию всех видов речевой деятельности, фонетических, лексических и грамматических навыков, профессиональных качеств. Уточнено понятие «игровые технологии», под которым, в отличие от игры, понимаем алгоритм действий и взаимодействий педагога и обучающихся, имеющий диагностически поставленную учебную цель, отражающий содержание обучения, представляющий специальный набор форм, методов, приемов, средств обучения, включающий развлекательный элемент, регламентирующийся определенными игровыми правилами. Конкретизировано содержание игровых технологий в контексте их использования в обучении иностранному языку ИТ-специалистов. Проведен анализ имеющихся классификаций дидактических игровых технологий с целью выявления необходимости и эффективности их применения при обучении ИТ-специалистов английскому языку в условиях внутрифирменного обучения, предложена классификация игр для обучения иностранному языку ИТ-специалистов. Рассмотрено понятие «дидактический потенциал». Выявлен дидактический потенциал игровых технологий с целью наиболее эффективного их использования в процессе обучения иностранному языку ИТ-специалистов с учетом конкретных ситуаций профессионального общения.

Ключевые слова: обучение, иностранный язык, ИТ-специалисты, игровые технологии, дидактический потенциал.

DIDACTIC POTENTIAL OF GAME TECHNOLOGIES IN TEACHING A FOREIGN LANGUAGE TO IT SPECIALISTS

Degtyareva E.M., Mosienko L.V.

Federal State Budgetary Educational Institution of Higher Education «Russian State Social University», Moscow, e-mail: MosienkoLV@rgsu.net, ivanova.e.2016@yandex.ru

The article is devoted to studying the problem of using gaming technologies in the process of training IT specialists. The purpose of the article is to identify the didactic potential of gaming technologies in teaching a foreign language to IT specialists. The features of teaching a foreign language to IT specialists are determined: goal setting taking into account the constant increase in motivation, the need to study a foreign business language, professional terminology; selection of content in accordance with professional topics; selection of gaming technologies that promote the development of all types of speech activity, phonetic, lexical and grammatical skills, and professional qualities. The concept of “game technologies” has been clarified, by which, in contrast to games, we mean an algorithm of actions and interactions between the teacher and students, which has a diagnostically stated educational goal, reflects the content of training, represents a special set of forms, methods, techniques, teaching aids, including an entertaining element, regulated certain game rules. The content of gaming technologies is specified in the context of their use in teaching a foreign language to IT specialists. An analysis of the existing classifications of didactic game technologies was carried out in order to identify the need and effectiveness of their use when teaching IT specialists English in the conditions of in-house training, and a classification of games for teaching a foreign language to IT specialists was proposed. The concept of “didactic potential” of both Russian and foreign scientists is considered. The didactic potential of gaming technologies has been identified with the aim of using them most effectively in the process of teaching a foreign language to IT specialists, taking into account specific situations of professional communication.

Keywords: training, foreign language, IT specialists, gaming technologies, didactic potential.

Погружение современного общества в информационную, цифровую среду, повсеместное внедрение информационно-коммуникационной техники и информационных технологий, неизбежная необходимость анализа, обработки больших объемов информации определяют потребность в новых компетенциях, профессиях, связанных с владением ИКТ, диктуют новые условия подготовки ИТ-специалистов, повышения их квалификации.

Современные требования к специалистам информационных систем выражаются в наличии таких профессионально важных качеств, как умение осуществлять «поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач» [1], «деловую коммуникацию в устной и письменной формах на государственном языке Российской Федерации и иностранном(ых) языке(ах)» [2], организовывать и участвовать в командной работе, планировать и воплощать в жизнь собственную траекторию саморазвития, осуществлять межнациональное и межкультурное взаимодействие, вести проектную деятельность, владеть тайм-менеджментом. Для работодателя важным критерием отбора на рынке труда являются не только профессиональные навыки сотрудника, но и его умение коммуницировать, взаимодействовать в коллективе, в том числе на иностранном языке [3].

Владение на высоком уровне родным и иностранными языками программистами, аналитиками больших данных, разработчиками приложений обусловлено необходимостью коммуникации как с российскими коллегами, так и со специалистами из-за рубежа, работы с документацией, интернет-информацией на иностранных языках, освоения научной литературы об изменениях, обновлениях в ИТ-сфере, повышения квалификации на платформах, где необходим английский язык, разработки программного обеспечения на основе заказов российским специалистам от иностранцев, что предполагает приобретение практических навыков делового устного и письменного общения для профессиональной деятельности, изучение лексических и грамматических структур, употребляемых в ИТ-сфере, использование терминов программирования, являющихся в большинстве своем английского происхождения, работу с иностранными интерфейсами.

В связи с этим актуальность данного исследования обусловлена несколькими составляющими факторами. Во-первых, остро стоит вопрос о мотивации ИТ-специалистов к обучению иностранным языкам, применению именно тех методов, технологий в обучении, благодаря которым специалист оценит непосредственную практическую значимость их использования и связь с реальной жизнью и профессиональной деятельностью. Во-вторых, важно поддерживать интерес обучающихся к развитию уровня владения иностранным языком, делая этот процесс максимально привлекательным, содержательным, практико-ориентированным.

На наш взгляд, обеспечить обозначенные выше требования к подготовке и переподготовке ИТ-специалистов, особенно в условиях корпоративного обучения, могут игровые технологии, предоставляющие возможности обучения различным видам деятельности (чтение, говорение, письмо, аудирование), формирования фонетических, грамматических, лексических навыков, навыков работы с информацией, осуществления устной, письменной коммуникации, поддержания интереса, мотивации к изучению языков и культур. Для полного понимания адекватности применения различных видов игровых технологий в соответствии с определенными целями и задачами обучения, в конкретных ситуациях профессиональной подготовки считаем необходимым выявить дидактический потенциал игровых технологий.

Цель исследования – выявить дидактический потенциал игровых технологий в обучении иностранному языку ИТ-специалистов.

Материал и методы исследования

Теоретический анализ трудов К.Д. Ушинского, Л.С. Выготского, А.Н. Леонтьева, Д.Б. Эльконина, Д.Г. Левитеса, научных статей А.М. Рогачева, А.М. Дурягина, О.Р. Мазурской, А.Д. Комовой, Э.К. Аметовой, Б.Н. Герасимова, О.А. Андриенко, В.А. Кальней, Е.Н. Милешкиной позволил уточнить понятие игровых технологий в контексте профессиональной подготовки ИТ-специалистов. Изучение нормативных документов, анализ работ А.В. Коньшевой, И.Д. Муталапова, Ю.В. Филимоновой, Т.А. Бочкаревой, О.Ю. Токаревой, П.П. Ключник дали возможность конкретизировать содержание игровых технологий в процессе их использования в обучении иностранному языку ИТ-специалистов. В ходе наблюдения, анкетирования были выявлены игровые технологии, наиболее эффективные в обучении английскому языку ИТ-специалистов в условиях корпоративного обучения, определен их дидактический потенциал с учетом конкретных целей и ситуаций профессионального общения. Синтез информации позволил составить собственную классификацию игровых технологий.

Результаты исследования и их обсуждение

Значение игры как метода обучения было описано в трудах К.Д. Ушинского, Д.Б. Эльконина, Л.С. Выготского: она позволяет проявлять воображение, фантазию, самостоятельность [4], социальна по своей природе, непосредственному насыщению, отражает мир взрослых, развивает психические функции и способы познания мира взрослых [5], предназначена для развития и самореализации обучающихся, для ознакомления с традициями поведения окружающих людей, получения новых знаний и умений [6].

Игра – это такая деятельность, которая направлена на воспроизведение и постижение общественного опыта, «в котором складывается и совершенствуется самоуправление

поведением» [7], преобладают командный дух, сотрудничество, происходит не только развитие межличностных отношений, но и командное взаимодействие, что и помогает человеку как в профессиональной сфере, так и в развитии личностных качеств [8]. В ней моделируются жизненные, профессиональные ситуации для формирования и развития необходимых компетенций. Игра позволяет повысить мотивацию к получению знаний и обучению [9, с. 22], оценивать деятельность студентов как на отдельном занятии, так и в итоговом контроле.

Игра, представляя собой соревнование между участниками, действия которых регулируются определенными условиями и направлены на достижение результата (выигрыш, приз, сертификат, получение баллов и пр.), выступает основой игровой технологии – более крупной дидактической единицы, означающей технику реализации учебного процесса, которая позволяет успешно осуществить поставленные образовательные цели [10]. Она представляет собой «упорядоченную последовательность действий и взаимодействий субъектов образовательного процесса, выполнение которых приводит к гарантированному достижению целей образования» [11, с. 47]. Игровую технологию отличают диагностически поставленная цель, отражающая заданный результат, алгоритм действий, определенная композиция форм, методов, способов, приемов обучения, дидактических средств.

Следовательно, игровая технология – это алгоритм действий и взаимодействий педагога и обучающихся, имеющий диагностически поставленную учебную цель, отражающий содержание обучения, представляющий специальный набор форм, методов, приемов, средств обучения, включающий развлекательный элемент, регламентирующийся определенными игровыми правилами.

В период СССР игровые технологии активно применялись в профессиональной подготовке специалистов, проводился анализ эффективности результатов их использования в опытно-экспериментальной работе. Позже формат игровых технологий стал актуальным не только в сфере образования, но и активно внедряется в организациях, корпорациях, сотрудники которых, повышая свой профессиональный уровень, изучают иностранные языки, осваивают навыки коммуникации, делового общения и т.д. Так, например, при получении юридического, экономического образования эффективно изучение иностранного языка с использованием игровых технологий в ситуациях, максимально приближенных к жизни и профессиональной деятельности. Это актуально и для специалистов информационных систем при изучении английского языка в рамках корпоративного обучения [12].

Что касается специфики обучения иностранному языку ИТ-специалистов с использованием игровых технологий, то следует отметить, что иностранный язык является не профилирующим предметом, и проблема мотивации и поддержания интереса к его изучению

встает особо остро. Необходимо организовать обучение таким образом, чтобы оно было практико-ориентированным как по содержанию, так по выбору методов, приемов, средств, составляющих применяемую игровую технологию. Нужно создавать реальные рабочие ситуации для анализа и решения профессиональных вопросов, снятия языковых трудностей в непринужденной, привычной обстановке; делать акцент на изучении профессиональной лексики; тренировать необходимые профессиональные навыки на иностранном языке: навыки самопрезентации, собеседования; умения участвовать в совещаниях, обсуждениях, онлайн-конференциях, переговорах с заказчиками и исполнителями; вести деловую переписку; коммуницировать с коллегами; читать профессиональную литературу на актуальную тематику (разработка и тестирование ПО, искусственный интеллект, информационная безопасность, облачные технологии хранения данных и др.); грамотно оперировать профессиональными терминами; участвовать в IT-проектах и т.п.

Возможности игровых технологий лежат в основе различных классификаций Г.К. Селевко, В.П. Беспалько, В.Г. Семенова, М.В. Кларина, И.П. Подласого, А.П. Чернявской, критериями для выделения которых служат характер педагогического процесса, характер игровой методики, степень импровизации, предмет изучения (грамматика, орфография, фонетика, лексика) и др.

Анализ опыта преподавателей показал, что в обучении иностранным языкам используют следующие игровые технологии:

- по предмету изучения: фонетические, орфографические, лексические, грамматические;
- по организации: 1) состязательные, коллективные, индивидуальные [13, с. 86]; 2) квест, головоломки, квест + головоломки, линейные задачи, нелинейные задачи [14, с. 36];
- по целевым ориентациям: дидактические, воспитывающие, развивающие, социализирующие [15, с. 18];
- по характеру игровой методики: предметные, сюжетные, ролевые, деловые, имитационные, игры-драматизации;
- по характеру педагогического процесса: обучающие, контролирующие, обобщающие; коммуникативные, диагностические, профориентационные [16].

Ф. Каримов предлагает термин «словесные игры», под которыми автор понимает игры, связанные «со словом, его правописанием, значением, сочетаемостью с другими словами» [17, с. 697].

На основе опыта авторов статьи в контексте данного исследования выделены следующие игровые технологии, наиболее эффективные в процессе обучения английскому языку ИТ-специалистов (таблица).

Игровые технологии в формировании компетенций ИТ-специалистов

Наименование категории (группы) универсальных компетенций	Код и наименование универсальной компетенции	Игровые технологии
Системное и критическое мышление	УК-1. Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач	Веб-квест Хотлист (список по теме) Мультимедиа скрэпбук (мультимедийный черновик) Трежа хант (охота за сокровищами) Сабджект сэмпла (заголовок примера)
Разработка и реализация проектов	УК-2. Способен определять круг задач в рамках поставленной цели и выбирать оптимальные способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений	Путеводитель по стране (Guidebook – «Маршрут по интересным местам в страну изучаемого языка на собственном опыте». Домашнее чтение (с последующим обсуждением в аудитории) («Home reading» – чтение нехудожественной литературы, обсуждение статей и пр.). Презентация-выступление («Presentation skills» – аргументация для покупки нового оборудования и пр.). Деловая игра «Заключение договоров на работы, связанные с ИС». Ролевая игра «Разработка ИТ-проекта»
Командная работа и лидерство	УК-3. Способен осуществлять социальное взаимодействие и реализовывать свою роль в команде	Скрайбинг «Значимость искусственного интеллекта в обучении». Скетчноутинг «Преимущества выбора профессии программиста». Майндмэппинг «Этапы становления в карьере программиста». Деловая игра «Мы – коллектив» (о нашей корпоративной культуре)
Коммуникация	УК-4. Способен осуществлять деловую коммуникацию в устной и письменной формах на государственном языке Российской Федерации и иностранном(-ых) языке(-ах)	Бизнес-игра «Деловая переписка коллег». Бизнес-завтрак (Coffee break) «Преимущества и недостатки работы в команде». Бизнес-игра с применением форм информационных технологий. Ролевые игры «Обсуждение технического задания с заказчиками», «Собеседование при приеме на работу»
Межкультурное взаимодействие	УК-5. Способен воспринимать межкультурное разнообразие общества в социально-историческом, этическом и философском контекстах	Ролевая игра «Business negotiations in Britain, Germany, Japan» – Бизнес-переговоры в Британии, Германии, Японии. Ролевая игра «Командировка». Деловая игра «Самопрезентация». Ролевая игра «Ситуации неформального общения с англоговорящими коллегами»
Самоорганизация и саморазвитие	УК-6. Способен управлять своим временем, выстраивать и реализовывать траекторию саморазвития на основе принципов образования в течение всей жизни	Тренинг («Self management») «Самоорганизация» – Как избежать прокрастинации и выполнять план в срок?)

Разнообразие языковых технологий вызывает трудности с целеполаганием, выбором содержания, методов и приемов, средств обучения, проектированием ситуаций их эффективного использования. С точки зрения освоения иностранного языка на начальном этапе обучения целесообразно использовать, в том числе и в онлайн-формате, фонетические

игры (материал – скороговорки, стихи, песни, тексты: «Заполни пропуски», «Кто быстрее»), орфографические игры («Фотоаппарат», «Словообразование», «Филворды», «Вставь букву», «Буквы рассыпались»), лексические игры («Running Dictation», «Cards», «Memory Game», «Crossword»), грамматические игры («Words order», «Transformation», «Tenses»). Данные игровые технологии позволяют организовать тренировку запоминания, произношения и написания слов, правильного употребления лексики, грамматических конструкций, тренировать обучающихся в ситуациях, максимально приближенных к реальной обстановке повседневного и профессионального общения, развивать речевую реакцию.

Изучение содержания профессионального общения наиболее эффективно при использовании игровых технологий (ролевых и деловых игр). Тематика касается терминологии профессиональной области ИТ-специалистов (Иностранная для работы), самопрезентации, бизнес-презентации, собеседования при приеме на работу, переговоров, участия в конференциях, совещаниях, встречах, общения с коллегами, выполнения профессиональных задач, корпоративной культуры, корпоративной этики, командировок и работы с иностранными партнерами и др. Дидактический потенциал этих игровых технологий заключается в возможности обучения интерактивной коммуникации, эффективному взаимодействию, формирования умений и навыков применения теоретических знаний на практике, техники принятия решений, делегирования полномочий, выполнения различных ролей в активном творческом процессе, активизации мышления, повышения самостоятельности специалиста [18, с. 125]. Данные игровые технологии способствуют «воспитанию потребности в знаниях, трудолюбия; формированию навыков умственного труда; воспитанию культуры общения» [19, с. 7], воспитанию интереса к профессии, личностных качеств, «ускоряют процесс социализации» [20, с. 277].

В целом игровые технологии в обучении иностранному языку ИТ-специалистов повышают мотивацию и интерес к его изучению, так как создается непринужденная обстановка, позволяющая сформировать профессиональную творческую атмосферу, где каждый может самовыразиться, попробовать себя в различных ролях, ощутить свободу высказывания идей, выбора, действий, повысить свой профессиональный уровень за счет новых знаний, полученных, в том числе, и на иностранном языке. Именно игра «активизирует различные элементы мышления человека, делает его гибким и готовым к изменениям, стремительно меняет его внутренние системы взаимодействия» [21, с. 21].

Заключение

Дидактический потенциал применения игровых технологий основан на том, что они позволяют достигнуть различных результатов обучения, которые предусмотрены ФГОС, способствуют улучшению процесса обучения иностранным языкам ИТ-специалистов с точки

зрения реализации целей профессиональной подготовки работников ИТ-сферы, качества и организации обучения. Разнообразные элементы развлекательности, практико-ориентированности способствуют повышению мотивации, заинтересованности не только в самом процессе, но и в его результатах. Предложенные в данной статье игровые технологии предоставляют возможности работы с большим объемом предметной, страноведческой и профессиональной информации, формирования критического мышления, проектных умений, навыков профессиональной коммуникации, взаимодействия, профессиональной самоорганизации, самореализации и саморазвития.

Список литературы

1. Приказ Министерства образования Российской Федерации от 19 сентября 2017 г. № 926 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта высшего образования - бакалавриат по направлению подготовки 09.03.02 информационные системы и технологии. [Электронный ресурс]. URL: <https://fgos.ru/fgos/fgos-09-03-02-informacionnye-sistemy-i-tehnologii-926/?ysclid=1w3ujacpv3912962229> (дата обращения: 10.05.2024).
2. Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 13 июля 2023 г. № 586н «Профессиональный стандарт специалиста по информационным системам». [Электронный ресурс]. URL: <https://classinform.ru/profstandarty/06.015-spetsialist-po-informatcionnym-sistemam.html> (дата обращения: 10.04.2024).
3. Апанасюк Л.А., Юрьева Е.А., Квитковская А.А. О современных требованиях к качеству профессиональной подготовки выпускника вуза // ЦИТИСЭ. 2023. № 4 (38). С. 292-304.
4. Ушинский К.Д. Предисловие к книге "Человек как предмет воспитания. Опыт педагогической антропологии" // Коррекционно-развивающее образование. 2024. № 2 (24). С. 894.
5. Эльконин Д. Б. Психология игры. М.: РГБ, 2022. 228 с.
6. Выготский Л.С. Психология развития. Избранные работы. М.: Издательство Юрайт, 2024. 281 с.
7. Стронин М.Ф. Обучающие игры на уроках английского языка. М.: Издательство «Просвещение», 1994. 243 с.
8. Пидкасистый П.И., Хайдаров Ж.С. Технология игры в обучении и развитии: учебное пособие. М.: Издательство «Наука», 2012. 270 с.
9. Абдыкеров Ж.С. Игровые технологии как инструмент мотивации и повышения качества подготовки студентов // Высшее образование сегодня. 2017. № 5. С. 20-25.

10. Беспалько В.П. Слагаемые педагогической технологии. М: Издательство «Педагогика», 1989. 192 с.
11. Левитес Д.Г. Педагогические технологии. М.: Издательство «ИНФРА-М», 2019. 403 с.
12. Зайцев В.С. Игровые технологии в профессиональном образовании: учебно-методическое пособие. Ч: Издательство «Библиотека А. Миллера», 2019. 23 с.
13. Бочкарева Т.А. Игровые технологии на уроках английского языка // Вестник науки и образования. 2020. № 4-1(82). С. 85-87.
14. Рогачев А.М. Дурягин А.М., Мазурская О.Р. Использование игровых технологий в образовательном процессе // Magister. 2022. № 1. С. 34-38.
15. Конышева А.В. Игровой метод в обучении иностранному языку. СПб.: Издательство «Четыре четверти», 2008. 192 с.
16. Стронин М.Ф. Обучающие игры на уроках английского языка. М.: Издательство «Просвещение», 1994. 243 с.
17. Каримов Ф. Использование игр при обучении иностранному языку в вузе // Экономика и социум. 2023. № 2 (105). С. 696-699.
18. Кальней В.А., Милешкина Е.Н. Тенденции развития игровых технологий в профессиональной подготовке специалистов СПО // Вестник Федерального государственного образовательного учреждения высшего профессионального образования "Московский государственный агроинженерный университет имени В.П. Горячкина". 2014. № 1 (61). С. 124-126.
19. Андриенко О.А. О необходимости применения игровых технологий обучения // Балканское научное обозрение. 2019. Т. 3, № 2 (4). С. 5-8.
20. Столяренко Л.Д. Педагогические технологии в образовании: учебное пособие. 2-е издание, переработанное, расширенное. Ростов н/Д.: Издательство Феникс, 2022. 318 с.
21. Аметова Э.К. Воспитательно-развивающий потенциал игровых технологий обучения в образовании // Проблемы современного педагогического образования. 2021. № 70-1. С. 21-24.