

1. в моменты, когда не хватало времени или знаний записать слово с помощью традиционной транскрипции;

2. в качестве сленга в переписке с друзьями, своего рода дурачества.

Данный небольшой эксперимент показал, что небольшое количество людей используют транскрипцию для изучения новых слов, записанную с помощью кириллицы. В редких случаях такой вид записи может применяться теми, кто недостаточно владеет языком, чтобы научиться читать некий отрывок текста за короткий промежуток времени.

Подводя итог, хотелось бы отметить, что только комплексное изучение слов и их произношения, позволит развить навыки чтения английского текста, восприятия информации на слух при прослушивании различных видео- или аудиоматериалов. Также подчеркнем, что самая важная функция языка – коммуникативная. При общении с другими людьми необходимо, чтобы они не только правильно вас понимали, но и было им приятно вас слушать. Поэтому традиционная транскрипция с использованием международного фонетического алфавита определенно играет важную роль при изучении иностранного языка наряду с максимальным погружением в иноязычную среду, а использование букв русского алфавита оказывает обучаемому только медвежью услугу.

БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЕ ССЫЛКИ

1. Ахманова, О.С. Словарь лингвистических терминов / О.С. Ахманова. – М.: Издательство «Советская энциклопедия», 1966. – 608 с.
2. Практическая фонетика английского языка: Учебник / Е.Б. Карневская, Л.Д. Раковская, Е.А. Мисуно, З.В. Кузьмицкая; под общ. ред. Е.Б. Карневской. – 3-е изд. – Мн.: Издательство «Симон», 2004. – 356 с.

ПОТЕНЦИАЛ И ПРЕИМУЩЕСТВА ЭВРИСТИЧЕСКОЙ ИГРЫ В СОВРЕМЕННОМ ОБУЧЕНИИ

POTENCIAL AND ADVANTAGES OF HEURISTIC GAME IN CONTEMPORARY TEACHING

Е.А. Бушманова

K. Bushmanova

Белорусский государственный университет

Минск, Беларусь

Belarusian State University

Minsk, Belarus

e-mail: vorobcat96@gmail.com

В статье рассматривается понятие эвристической игры как средства повышения эффективности обучения, исходя из требований современных

реалий. Автор обращается к методологии эвристического обучения, концепции диалогизации образования. Приведена сравнительная характеристика эвристического задания и эвристической игры, эвристической и дидактической игры. Примеры эвристических игр выступают способом развития универсальных компетентностей 21 века.

The concept of a heuristic game as a means of increasing the effectiveness of teaching based on the requirements of modern realities is observed. The author refers to the methodology of heuristic teaching and the concept of dialogization of education. The comparative characteristics of heuristic tasks and heuristic games, heuristic and didactic games are given. Examples of heuristic games are shown as a way to develop universal competencies in the 21st century.

Ключевые слова: диалог; эвристическая игра; эвристическое обучение; эвристическое задание; дидактическая игра.

Keywords: dialogue; heuristic game; heuristic teaching; heuristic task; didactic game.

«Игра – это инструмент, который дает возможность вытащить из людей то, чего до игры в них не было. Это форма и метод запуска наших возможностей», – говорит Г.П. Щедровицкий [6, с. 12]. 21 век ставит перед человеком задачи, которые не имеют готовых решений. Сегодня как никогда важно умение создавать новое, не имея под рукой готового шаблона. Чему, как ни игре, с её первоначальной предрасположенностью к творчеству, следует способствовать развитию креативности? Однако мир современных технологий, перенёсший игру в виртуальное пространство, сделал её подобной себе: работающей по чётким алгоритмам, лишаящим игроков мотивации к созданию своего. В большинстве современных игр превалирует гедонистическая функция, а игровая форма, предполагающая общение «человек-компьютер», располагает не к социализации, а, наоборот, к закрытию человека от других и самого себя.

Подобную монологичность – «закрытие» человека – мы наблюдаем и в образовании. Под монологичностью мы будем понимать отрицание творческого познания окружающего мира и развития у учащегося качеств личности-творца, способного к самопознанию и самоизменению [3]. Обучение, имеющее передаточный характер, когда учащимся в готовом виде преподносят шаблонную информацию для запоминания, схоже с современной игрой, где для прохождения уровня нужно выполнить определенную последовательность действий. Учащийся, как и игрок, зарабатывая баллы за правильные ответы, переходит на следующую ступень. «Миссия» такой монологичной игры-образования отлична от требований современного общества, именно поэтому учащиеся,

получившие в качестве награды знания в готовом виде, не становятся победителями на собственной траектории жизни и самореализации. Решить проблему монологичности и шаблонности обучения помогает внесение эвристического компонента в образовательный процесс.

По определению А.В.Хуторского, эвристическое обучение – обучение, ставящее целью конструирование учащимся собственного смысла, целей и содержания образования, а также процесса его организации, диагностики и осознания [5]. Основой эвристического обучения может являться эвристический диалог. Это понятие вводит А.Д. Король в рамках разработанной им концепции диалогизации образования: «Под эвристическим диалогом мы понимаем постановку учащимся вопросов во внешней образовательной среде на каждом из этапов его образовательной деятельности: на этапе целеполагания, выбора форм и методов, сообразным его культурно-историческим, психологическим особенностям, рефлексивной деятельности» [4]. В этом может быть ключ к решению одной из главных задач 21 века – преодолению репродуктивности мышления.

Творческая самореализация учащихся – сверхзадача эвристического обучения. Одним из способов решения этой задачи является использование эвристических заданий. Эвристическое задание – это задание, результатом выполнения которого становится создание собственного образовательного продукта [5, с. 19]. В нём не может быть правильного, заранее известного ответа. Оно открыто и располагает к творческой активности. Эвристические задания могут быть использованы на всех этапах обучения и в различных областях знания. Приведём пример эвристического задания, которое может быть применено в работе со студентами 1-го курса специальности «современные иностранные языки» в рамках дисциплины «Практика устной и письменной речи».

Тема «Do we eat to live or live to eat»

Задание “Student in Wonderland”

Форма образовательного продукта – комикс

Помните сказку про Алису в Стране Чудес, где она постоянно что-то пила и ела, и это приводило к изменению ее роста и размера?

Представьте, что корпус Вашего факультета – это Страна Чудес. А столовая – место, где можно отыскать продукты, съев или выпив которые, можно не только измениться в размере, но и приобрести какие-то суперспособности, помогающие в учебе.

Нарисуйте комикс о Ваших приключениях в Стране Чудес, расскажите, что Вы съели и выпили, кого встретили и к чему это привело.

Выполнение эвристических заданий способствует обращению учащихся к самим себе, а это значит, стимулированию саморазвития и поиска собственных смыслов. Эвристическое задание всегда диалогично. Учащийся, выполняя эвристическое задание, в диалоге, познаёт объекты действительности самостоятельно, не получая готовой информации о них. Однако в отличие от игры, эвристическое задание не всегда обладает достаточной эмоциональной составляющей в силу отсутствия компонента соревновательности, возможности одержать победу или потерпеть поражение, выполнить определенную (игровую) миссию. Мы решили объединить игровую форму и эвристическое содержание в понятии «эвристическая игра» и отразить преимущества применения данной синергии в образовательном процессе. Обрамив в игровую форму диалогическое содержание, мы вносим в процесс познания эмоциональный компонент, коррелирующий как ничто иное с мотивацией учащихся.

Эвристическая игра – это синтез эвристического компонента и собственно игры. Мы можем выделить несколько принципов эвристической игры. Во-первых, это принцип эмоционального сотрудничества. Он подразумевает под собой возможность в ходе эвристической игры создавать совместный образовательный продукт, развивать одновременно социальный и эмоциональный интеллект. И. Иллич ввёл такое понятие как *conviviality* («конвивиальность»), или творческое взаимодействие между людьми [7]. Это понятие отражается в следующем принципе эвристической игры: принципе единства коммуникативного и креативного компонента. В процессе сотрудничества и сотворчества учащиеся развивают способность к эмпатии, пониманию других, работе в команде, наряду с обретением нового знания. То есть, происходит выход за рамки когнитивного обучения, самореализация через внутреннюю и внешнюю диалогичность. Третий принцип эвристической игры – принцип субъективности учителя и ученика, переход от трансляции готового, «конвейера» по подготовке к работе со стандартизированными процессами, к совместному исследованию и творчеству. Учитель становится медиатором, помощником в поиске истины, организатором совместной работы по нахождению нестандартных решений.

Эвристическая игра в обучении, в отличие от собственно дидактической игры, позволяет осуществить синтез рационального и эмоционального познания, что приводит к обретению уникального личностного знания учащегося и способствует не только саморазвитию, самопознанию, но и пониманию других. Вспомним известное членение «Я» М.М. Бахтина: «Я – для себя», «Я – для другого», «Я в другом – для меня». Взаимодействие в пространстве собственно дидактической игры может охватить все пределы «Я», пространство эвристической игры

позволяет выйти за эти пределы, тем самым позволяя учащимся обрести личностные приращения.

Обратим внимание на отличительные особенности эвристической игры в сравнении с дидактической игрой. Большинство дидактических игр сфокусированы на точечных элементах обучения: отработке определенного навыка или развития умения, тренировке пройденного материала или его же контроля и закрепления. Для дидактической игры может быть характерно сравнение результатов учащихся между собой в цифровом (процентном) отношении. Здесь мы наблюдаем количественную оценку образовательных результатов, когда понятие «успех» измеряется в баллах. «Успех» в эвристической игре – это не «первое место» или победа над другими, а способность достигать лучших результатов в сотрудничестве и сравнивать себя вчерашнего с собой сегодняшним. Наличие в эвристической игре соревновательного компонента проявляется, прежде всего, не в победе над другими, а в победе над собой [2].

Ниже приведена эвристическая игра, применяемая в рамках дисциплины «Практика иноязычного общения» в обучении студентов 5-го курса:

«Let me Google it for you»

Гугл помогает нам быстро найти нужную информацию. Но есть ли такие вопросы, на которые он не знает ответ? Игра проводится в парах. По очереди студенты придумывают вопросы друг другу, оппонент пытается «загуглить» ответ. Если Гугл не помогает найти ответ на вопрос, тот, кто его задал, получает 1 балл. Игра ведётся до 7 (10) баллов на усмотрение преподавателя. Затем в парах выбираются самые интересные вопросы, с которыми не справился Гугл, и зачитываются всей группе. Ведётся коллективный поиск ответа.

Рефлексия:

1. Трудно ли придумать вопрос, с которым не справится поисковая система?

2. Как часто в вашей жизни вы сталкиваетесь с вопросами, на которые нельзя получить готовый ответ? Как вы считаете, нужны ли такие вопросы?

3. Представьте, что в вашем городе заблокировали все поисковые системы. Как бы это повлияло на разные стороны вашей жизни? (Учебу, свободное время и т.д.)

Современной игре, которая по своей сути должна быть рассмотрена как «диалогическая связь» (М.М. Бахтин), можно вернуть диалогичность через эвристичность. Диалог в игре позволяет обратиться к суждениям других игроков, эвристический диалог – посмотреть со стороны не только на других, но и на себя. Эта особенность позволяет достичь

развития сразу двух блоков универсальных компетентностей 21 века [8] – компетентности взаимодействия с другими людьми и компетентности взаимодействия с собой (управления собой). Третий блок универсальных компетентностей – компетентность познания (использование навыков мышления для решения интеллектуальных задач) – также может иметь эффективное развитие через эвристическую игру. Вопросом «Можно ли познавать не играя, а играть не познавая?» задавались многие учёные и педагоги, исследовавшие особенности дидактической игры. Этот вопрос актуален и сегодня, однако в современных реалиях семантика термина «познание» трансцендентна по отношению к рациональному компоненту.

БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЕ ССЫЛКИ

1. Васильева, И.И. О значении идей Бахтина о диалоге и диалогических отношениях для психологии//Психологические исследования общения / И.И. Васильева; под ред. Б.Ф.Ломова и др. – Москва: Наука, 1985. – С. 81-93.
2. Воробьёва, Е.А. Эвристическая игра, или Как обрести собственный смысл учения / Е.А. Воробьёва // Народная Асвета. – 2020. – № 6. – С. 12-14.
3. Король, А.Д. Педагогика диалога: от методологии к методам обучения / А.Д. Король. – Гродно: ГрГУ, 2015. – 195 с.
4. Король, А.Д. Стереотип как образовательная проблема / А.Д. Король // Вопросы философии. – 2010. – №10. – С. 156-162.
5. Хуторской, А.В. Дидактика. Учебник для вузов. Стандарт третьего поколения / А.В. Хуторской. – СПб.: Питер, 2017. – 718 с.
6. Щедровицкий, Г.П. Система педагогических исследований (методологический анализ) / Г.П. Щедровицкий. – Москва : Педагогика и логика, 1993. – 290 с.
7. Illich, I Tools for Conviviality / I Illich. – London: Marion Boyars, 2016. – 110 p.
8. Международный доклад «Универсальные компетентности и новая грамотность. От лозунгов к реальности» // Вклад в будущее [Электронный ресурс]. – 2020. – Режим доступа: <https://vbudushee.ru/library/doklad-ukng2/>. – Дата доступа: 07.09.2020.