

**ЭВРИСТИЧЕСКАЯ ИГРА КАК СПОСОБ
ФОРМИРОВАНИЯ МЕТАПРЕДМЕТНЫХ КОМПЕТЕНЦИЙ
У СТУДЕНТОВ ЯЗЫКОВЫХ СПЕЦИАЛЬНОСТЕЙ
(НА ПРИМЕРЕ ДИСЦИПЛИНЫ «ПЕРЕВОД»)**

**HEURISTIC GAME AS A WAY OF FORMING META-SUBJECT
COMPETENCIES IN STUDENTS OF LANGUAGE SPECIALTIES
(ON THE EXAMPLE OF THE DISCIPLINE "TRANSLATION")**

Е.А. Бушманова¹⁾, Е.П. Курчева²⁾

Е.А. Bushmanova¹⁾, Е.П. Kurcheva²⁾

Белорусский государственный университет
Минск, Беларусь

Belarusian State University
Minsk, Belarus

e-mail: ¹⁾vorobcat96@gmail.com, ²⁾mariposa_85@mail.ru

В статье идет речь о формировании метапредметных компетенций у студентов посредством внедрения эвристического компонента в процесс обучения. Вовлекающий и мотивационный компоненты являются преимуществом игрового обучения. Соединив эвристику с игрой, мы получаем универсальное средство, позволяющее соединить когнитивный, креативный и эмоциональный аспект обучения.

The article deals with the formation of meta-subject competencies among students by means of introducing a heuristic component into the learning process. Engaging and motivational components are the advantage of play-based learning. By combining heuristics with the game, one can get a universal tool that allows to combine the cognitive, creative and emotional aspects of learning.

Ключевые слова: перевод; игра; эвристика; метапредметный подход; коммуникативные навыки.

Keywords: translation; game; heuristics; meta-subject approach; communication skills.

Ускоряющееся информационное, социокультурное, технологическое развитие мира диктует новые условия рынка труда: теперь специалисту для успешной реализации карьеры необходимо иметь не только высокоразвитые профессиональные качества, но и личностные, «мягкие» навыки, или так называемые метапредметные компетенции. Данная потребность не может не затронуть технологий обучения, в том числе и обучения в высшей школе. Как известно, изучение иностранного языка напрямую влияет на развитие когнитивных функций, а также коммуникативных навыков. Переводческая практика, организованная

грамотным образом, позволяет развить у студентов гибкость мышления и память, способность критически мыслить. Однако мы зачастую можем наблюдать отсутствие мотивации у студентов к обучению и незаинтересованность в выполнении стандартных упражнений, тренирующих переводческие навыки. Следовательно, возникает проблема, связанная как с удержанием внимания студентов и успешным развитием их когнитивных способностей, так и с формированием метапредметных навыков, необходимых для становления успешных в будущем специалистов. Эмоциональную составляющую процесса обучения можно привнести благодаря использованию игровых методик. Метапредметный аспект может быть реализован с помощью эвристического компонента. Цель данной статьи – рассмотреть понятие «метапредметная компетенция» в педагогическом аспекте и проанализировать преимущества эвристической игры как способа формирования метапредметных компетенций в рамках обучения иностранному языку студентов языковых специальностей [2].

Обратимся к термину «метапредметная компетенция». По словам Ю.В. Громько, термин «метапредметность» имеет глубокие исторические корни и встречается еще в работах Аристотеля. В последнее время данное понятие нередко можно найти в современных исследованиях. Метапредметный подход в обучении упоминают в своих работах С.В. Вагина, Н.И. Аксенова, М.И. Шутикова, Н.Б. Никитина и др. Можно отметить наличие синонимичных концептов в русской и зарубежной научной литературе, таких как «метанавыки», «metaskills». В данной статье мы будем опираться на толкование Б.А. Круже и Е.В. Еремеевой, наиболее подходящее для педагогического контекста. Они определяют метапредметные компетенции учащегося как «комплексный ресурс его личности, который обеспечивает возможность его эффективной и разносторонней учебно-исследовательской деятельности, т.е. «готовность и способность» осуществлять метапредметную учебно-исследовательскую деятельность, где «готовность» соотносится с долговременной готовностью как интегративным личностным образованием, включающим в себя мотивационный, эмоционально-волевой, установочно-поведенческий и рефлексивный компоненты, а «способность» – с когнитивным и поведенческим компонентами, т.е. личностными, регулятивными, общепознавательными и коммуникативными универсальными учебными действиями, которые и составляют метапредметные результаты образования» [2].

Один из способов формирования метапредметных компетенций у студентов – это внедрение эвристического компонента в процесс обучения. А.В. Хуторской определяет эвристическое обучение следующим

образом: «Эвристическое обучение – обучение, ставящее целью конструирование учеником собственного смысла, целей и содержания образования, а также процесса его организации, диагностики и осознания... Объектами поисковой познавательной деятельности в эвристическом обучении являются не только проблемы и задачи, но и сами учащиеся, их индивидуальный личностный потенциал, креативные, когнитивные, рефлексивные и другие процедуры и виды деятельности» [3, с. 97]. Эвристическое обучение, позволяющее привести в образовательный процесс творческую составляющую, может быть средством формирования метапредметных компетенций. Однако зачастую оно не включает вовлекающий компонент и требует больших временных затрат в своей реализации. Вовлекающий и мотивационный компоненты являются преимуществом игрового обучения. Соединив эвристику с игрой, мы получаем универсальное средство, позволяющее соединить когнитивный, креативный и эмоциональный аспект обучения. На наш взгляд, эвристическая игра может стать новой наиболее эффективной формой реализации метапредметности в образовательной среде. Ниже приведен пример эвристической игры, которая может быть применена в обучении иностранному языку в рамках дисциплины «Перевод».

Эвристическая игра «The letter»

Студенты делятся на три команды. Один представитель от каждой команды вытаскивает листок, на котором описана роль получателя письма. В игре существуют три роли:

1. Дедушка Вася (Дедушка живет в небольшом посёлке, любит рыбалку и смотреть сериалы по телеканалу «Россия». С ним живут две собаки, кот Артём и бабушка Марфа).

2. Министр культуры Иосиф Генрихович (Иосиф Генрихович очень серьезный человек и, конечно же, очень культурный. Он любит классическую литературу и музыку, втайне мечтает пожить в 19 веке. Пишет стихи, но никому их не читает, даже своей домашней игуане Дженифер).

3. Ученик 9-го класса средней школы Майкл Курочкин (Майкл – типичный подросток, который любит чилить, флексить, катать в Доту и рофлить с фрэндами. Только вот с учебой у Майкла отношения не складываются, т.к. учителям не близок его образ жизни и отношение к школьным предметам).

В один зимний день каждый из героев получает письмо на английском языке одинакового содержания:

My dear friend,

I am Mrs. Sese-seko widow of late President Mobutu Sese-seko of Zaire, now known as Democratic Republic of Congo (DRC)... I have deposited the sum Eighteen Million United State Dollars (US\$18,000,000.) with a security

company for safe keeping. What I want you to do is to indicate your interest that you can assist us in receiving the money on our behalf, so that I can introduce you to my son (Alfred) who has the out modalities for the claim of the said funds...

Дедушка Вася позвонил внучке, которая смогла перевести письмо. Иосиф Генрихович владел несколькими иностранными языками и сразу понял суть, а Майкл воспользовался онлайн-переводчиком. Все наши герои поняли, о чем речь, и решили написать ответ.

Задание для каждой из команд: написать письмо от лица персонажа, описание которого вытащила команда, на русском и английском языке, отражая характер героя и особенности его речи.

Время на выполнение задания: 20 минут.

После того, как игроки закончат выполнять задание, все письма будут зачитаны, и выбрано письмо (путем общего обсуждения), наиболее соответствующее образу персонажа, от лица которого оно было написано.

В отличие от эвристического задания в эвристической игре степень мотивации студентов будет выше за счет соревновательного компонента, обеспечивающего вовлеченность и интерес на протяжении всего игрового процесса. От стандартной учебной игры эвристическую игру будут отличать творческая составляющая и возможность для личной реализации. Задание игры не исключает и тренировку когнитивных навыков, так как требует владения переводными методиками. Эвристичность игры позволяет студентам обратиться к самим себе, развить критическое мышление и коммуникативные навыки, креативность и рефлексивность (по завершении игры обязательным этапом является рефлексия). Всё это способствует формированию метапредметных навыков, необходимых для успешной самореализации в будущем.

Таким образом, термин «метапредметная компетенция» является актуальным понятием современного образования, а формирование метапредметных компетенций – неотъемлемое требование рынка труда в настоящем и будущем. В то же время существует проблема в формировании метапредметных компетенций в рамках обучения, одним из способов решения данной проблемы может быть использование эвристической игры. Эвристическая игра как синтез игры и эвристического обучения является эффективным способом формирования метапредметных компетенций, поскольку включает в себя как когнитивный, так и эмоциональный и ценностный компоненты; помогает раскрыть творческий потенциал учащихся, направить их к самопознанию и самореализации; способствует сотворчеству и сотрудничеству.

Библиографические ссылки

1. Бушманова Е.А. Эвристический подход в проектировании и реализации игровых методик обучения: магист. дис.: 1-08 80 02. Минск, 2021.
2. Крузе Б.А., Еремеева Е.В. Определение понятия метапредметных компетенций младшего школьника // Современные проблемы науки и образования [Электронный ресурс]. 2021. URL: <https://science-education.ru/ru/article/view?id=11014>. (дата обращения: 29.12.2021).
3. Хуторской А.В. Дидактика. Учебник для вузов. Стандарт третьего поколения. СПб.: Питер, 2017.

ИННОВАЦИИ В ПРЕПОДАВАНИИ ЯЗЫКОВ

INNOVATIONS IN TEACHING LANGUAGES

Е.А. Горбунова

E.A. Gorbunova

Белорусский государственный университет
Минск, Беларусь

Belarusian State University
Minsk, Belarus

e-mail: alena.gor2009@yandex.ru

В статье рассматриваются возможности создания увлекательных занятий с помощью гаджетов. Предлагается ответ на вопрос является ли геймификация на самом деле единственным способом улучшить наше визуальное мышление и является ли кодирование единственным наиболее полезным навыком.

The article focuses on opportunities of making the process of teaching more exciting with the help of gadgets. It also tries to answer whether gamification is actually the only way to improve our visual thinking, and whether coding is the only most useful skill.

Ключевые слова: обучение; воображение; геймификация; виртуальная реальность.

Keywords: education; imagination; gamification; virtual reality.

Доказано, что развитие зрительных способностей может значительно улучшить процесс обучения, поскольку в большую часть знаний человек получает из визуального восприятия. В то время как существует множество корректирующих методов для устранения зрительного дефицита, вызванного свойствами глаза, практики, которые могли бы улучшить мастерство мозга для обработки визуальной информации, все еще ограничены. До сих пор ученые считают, что геймификация является одним из самых эффективных и доступных методов. Опираясь на иммерсионные занятия [1, с. 43], преподаватели могут достичь решения