

*Е. А. Бушманова (Республика Беларусь, Минск,  
Белорусский государственный университет)*

## **ЭВРИСТИЧЕСКАЯ ИГРА НА УРОКАХ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА: ФОРМИРОВАНИЕ МЕТАПРЕДМЕТНЫХ КОМПЕТЕНЦИЙ**

В статье рассматривается эвристическая игра как средство формирования метапредметных компетенций учащихся (на примере обучения английскому языку в 5 классе). Показаны основные характеристики эвристической игры как синергии дидактических особенностей эвристического обучения и собственно игры. Приведено описание эксперимента, отражающего эффективность практического использования эвристических игр в обучении. Результаты эксперимента показывают, что регулярное применение эвристических игр на занятиях не только способствует формированию метапредметных компетенций, но и положительно влияет на усвоение предметной составляющей обучения.

*Ключевые слова:* эвристическое обучение; эвристическая игра; дидактическая игра; метапредметные компетенции.

Последние несколько лет в образовательном пространстве Республики Беларусь наблюдается переход к компетентностному подходу на разных ступенях обучения. Это связано, в первую очередь, с трансформациями требований рынка труда, коррелирующими с мировыми тенденциями к ускорению, преобразованию и созданию новых технологий, управление которыми становится невозможным без обладания определенными компетенциями. В документе «О Концепции развития системы образования Республики Беларусь до 2030 года» отмечены мировые образовательные тенденции: «Сформировано консолидированное представление о том, что целью современного образования является помощь обучающимся в приобретении компетенций, необходимых для успешной социализации и ответственного принятия осознанных решений, с которыми связана жизнь человека, в том числе при осуществлении профессионального выбора. Компетентностный подход в образовании признается ключевым». Формирование компетенций неразрывно связано с процессом обучения. Существует сходство методологических основ компетентностного и метапредметного подходов, что подтверждают научные исследования А. Г. Асмолова [5], Ю. В. Громько [1],

А. В. Хуторского [3] и др. Так, А. В. Хуторской *ключевые компетенции* отождествляет с *метапредметными компетенциями* и представляет их компонентом метапредметного содержания образования: «Метапредметные (ключевые) компетенции, являющие собой нормы, требования к подготовке учащихся, которые задают минимальный уровень их знаний, умений, способов деятельности; личностный опыт; социальную востребованность по отношению к фундаментальным объектам и проблемам» [4, с. 225]. Здесь стоит уточнить, что компетентностный подход можно назвать ориентирующим на деятельность общим подходом, основой которого в рамках образования является развитие у учащихся различных компетенций. Метапредметный подход – это содержание, наполнение образования, позволяющее при грамотном применении повысить эффективность образовательных результатов. В частности, далее нами будет предложена эвристическая игра как средство обучения, позволяющее эффективно формировать метапредметные компетенции учащихся.

Дидактическая эвристика, идеи которой являются основополагающими для нашего исследования, представляет эвристическое обучение как обучение через открытие, ставящее целью конструирование учеником собственного смысла, целей и содержания образования, а также процесса его организации, диагностики и осознания [4, с. 97]. Ученик обретает возможность создания «своего» и сравнения «своего» с «чужим». В диалоге «свое – чужое» средствами учебного предмета учащийся открывает себя – свои смыслы, миссию, предназначенность, смотрит на себя со стороны, определяет, кем он не является. При этом происходит внутреннее приращение когнитивных, креативных, оргдеятельностных качеств личности ученика. Так учащийся проходит «путь к себе» – своему нравственному началу [2, с. 46]. Игровой компонент эмоционально наполняет этот «путь», обеспечивая мотивацию к континуальному движению по нему. Именно поэтому мы предлагаем эвристическую игру (синтез дидактических особенностей эвристического обучения и игры) как один из способов формирования метапредметных компетенций у учащихся, направления их к самоизменению и самореализации.

Эвристическая игра, выступающая не рецептурным, а методологическим принципом, будет иметь следующую дескрипцию. Процесс эвристической игры – компонент эвристической игры, представляющий собой взаимодействие учащихся, направленное на достижение игровой цели. Ситуация эвристической игры – совокупность обстоятельств в сюжете эвристической игры. Пространство

эвристической игры – смоделированная реальность игры.

Несмотря на то, что эвристическая игра состоит из двух известных «слагаемых» – игры дидактической и эвристических идей обучения – мы можем сказать, что ее глобальная ценность заключается в эмерджентности. Эвристическая игра не есть сумма свойств ее компонентов, она обретает новые свойства и смыслы, открывая и новые возможности в обучении. Рассмотрим на практическом примере, в чем именно проявляются эти возможности.

Для доказательства эффективности эвристической игры как средства формирования метапредметных компетенций в рамках занятий по английскому языку нами проводится очный эксперимент, в котором принимают участие школьники 5 класса средней школы № 34 г. Минска. Целью эксперимента является проверка эффективности использования эвристических игр в обучении английскому языку учащихся 5 класса. При организации эксперимента ставились следующие задачи:

а) разработать задания входного тестирования для выявления исходного уровня метапредметных компетенций учеников;

б) разработать и провести эвристические игры по актуальным темам занятий;

в) сравнить личностные приращения учащихся двух групп: экспериментальной (обучение с использованием эвристических игр) и контрольной (с использованием дидактических игр);

г) разработать и провести тестирование, сравнить динамику показателей каждого учащегося.

В соответствии с учебной программой курса английского языка нами были разработаны эвристические игры, внедренные в учебный процесс. При проведении педагогического эксперимента был соблюден принцип сопоставимости, то есть наличие равных условий по объему учебного материала, продолжительности учебных занятий и уровню знания английского языка у учащихся. Количество учащихся в обеих группах также было одинаковым и составило 10 человек для каждой группы. Длительность проведения эксперимента на данный момент составляет 4 месяца, по прошествии которых выявлены промежуточные результаты. Эксперимент имеет пролонгированную основу и продолжится до конца учебного года, затем будет проведено итоговое тестирование для определения годовых результатов.

В экспериментальной группе в работе с детьми применялись эвристические игры, контрольная группа работала с учебным пособием без внедрения дополнительных средств обучения. Достиженные учащимися результаты отслеживались по критериям: целеполагание,

коммуникативность, креативность, рефлексия. Данные критерии были выбраны как фундаментальная основа метапредметных компетенций, необходимых для самореализации учащихся в условиях современных реалий. Кроме того, целеполагание и рефлексия являются неотъемлемыми компонентами эвристической составляющей разрабатываемых нами игр, что послужило ещё одним аргументом для их использования в рамках системы оценивания. Оценивание проводилось по пятибалльной шкале, подробные критерии по оцениванию каждого показателя были разработаны предварительно.

На констатирующем этапе эксперимента для 20-ти учащихся обеих групп (контрольной и экспериментальной) было проведено входное тестирование, которое представляло собой задания по целеполаганию, коммуникативным, креативным и рефлексивным способностям. Результаты оказались схожими в обеих группах. Компоненты «Целеполагание» и «Рефлексия» были выявлены как наиболее проблемные, поэтому на формирующем этапе в экспериментальной группе им уделяется особое внимание.

Формирующий этап представляет собой внедрение эвристических игр в работу с экспериментальной группой. Ниже представлен пример эвристической игры (В соответствии с учебным пособием «Английский язык. 5 класс» / Л.М.Лапицкая, Unit 1).

### ***Игра «В Парке Юрского периода»***

*Вначале учащиеся делятся на пары. Вводные игры:*

***Вы – ученые-палеонтологи, которые нашли кости динозавра. Вы решили описать, что этот динозавр умел делать и как он жил. В парах нарисуйте своего «найденного» динозавра, придумайте ему имя, опишите его внешность и характер, а затем расскажите, что он умел делать (He could swim, he could eat leaves etc.)***

***Соберите все рисунки и представьте, что ваши динозавры ожили и вы очутились среди них! Что вы будете делать, если какой-то из них решит вами полакомиться?***

***Предложите свои варианты спасения.***

***Выберите самого опасного и самого милого динозавра.***

***Выберите лучший вариант спасения. Объясните свой выбор.***

*Рефлексия, задания:*

- 1. Хотели бы вы, чтобы динозавры жили в наше время?*
- 2. Нравится ли вам профессия палеонтолога? Если да, то чем?*



Входное тестирование	Целеполагание	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/
		2	3	3	3	2	3	4	2	3	3
	Коммуникативность	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/
		3	4	4	4	4	3	4	4	4	4
Итоговое тестирование	Креативность	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/
		3	3	3	4	4	3	3	3	3	3
	Рефлексия	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/
		2	2	2	2	2	3	3	2	2	2
Итоговое тестирование	Целеполагание	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/
		4	4	4	4	3	4	5	3	4	4
	Коммуникативность	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/
		5	5	5	5	5	4	5	5	4	4
Итоговое тестирование	Креативность	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/
		4	4	4	5	5	4	4	4	4	4
	Рефлексия	/	/	/	/	/	/	/	/	/	/
		3	3	4	4	3	4	4	4	4	4

Промежуточные результаты эксперимента показывают: эвристические игры, регулярно применяемые на занятиях, позволяют формировать метапредметные компетенции у учащихся в процессе обучения, а также улучшают эффективность когнитивной составляющей обучения, поскольку сочетание игры и приемов эвристического обучения обеспечивает эмоциональное включение каждого учащегося, сохраняет мотивацию и направленность на самореализацию и познание окружающего мира. Это подтверждает целесообразность и преимущество использования эвристических игр в образовательном процессе.

Таким образом, мы приходим к следующим выводам. Эвристическая игра – это баланс рационального познания и иррационального постижения учениками самих себя. Преимуществом эвристической игры является одновременное открытие учеником своего внутреннего пространства и пространства внешнего, что является предпосылками к самореализации. Эвристическая игра не имеет заранее известного решения для ученика, в отличие от традиционной дидактической игры, что предопределяет развитие метапредметных компетенций.

Промежуточные результаты проводимого эксперимента показали, что сохранение мотивации и направленность на самореализацию положительно сказываются не только на освоении метапредметных компетенций, но и на когнитивной составляющей обучения, что позволяет оценить эффективность использования эвристических игр в обучении школьников.

### *Литература*

1. Громько, Ю. В. Мыследеятельностная педагогика (теоретико-практическое руководство по освоению высших образцов педагогического искусства). – Минск: Технопринт, 2000.
2. Король, А. Д., Бушманова, Е. А. Эвристическая игра как принцип и форма обучения // Педагогика. – 2020. – № 12. – С. 44–51.
3. Хуторской, А. В. Компетентностный подход в обучении: научно-метод. пособие. – М. : Эйдос; Изд-во Института образования человека, 2013.
4. Хуторской, А. В. Дидактика. Учебник для вузов. Стандарт третьего поколения. – СПб.: Питер, 2017.
5. Формирование универсальных учебных действий в основной школе: от действия к мысли. Система заданий: пособие для учителя/ [А. Г. Асмолов, Г. В. Бурменская, И. А. Володарская и др.]; под ред. А. Г. Асмолова. – М. : Просвещение, 2010.