

УДК 378.147

***АВТОРСКАЯ НАСТОЛЬНАЯ ИГРА “AVIS, BESTIAE ET MORBI”
НА ЗАНЯТИЯХ ПО ЛАТИНСКОМУ ЯЗЫКУ В ВУЗЕ КАК СРЕДСТВО
ПОВЫШЕНИЯ МОТИВАЦИИ В ОБУЧЕНИИ***

Кириухин Д.В.,

кандидат исторических наук,

доцент кафедры «Иностранные языки»

ФГБОУ ВО Нижегородская ГСХА,

Россия, г. Нижний Новгород

Аннотация. В статье рассматривается применение игровых методик в обучении латинскому языку на ветеринарном факультете в вузе на примере настольной игры “Avis, Bestiae et Morbi” («Птицы, Животные и Болезни») в качестве средства повышения мотивации обучающихся и развития их творческих способностей. Игра была разработана автором статьи и его части – оригинальные карточки для игры – присутствуют в данном материале в виде рисунков.

Ключевые слова: латинский язык, игровые методы в учебном процессе, преподавание иностранных языков в вузе

***AUTHOR’S BOARD GAME “AVIS, BEASTIAE ET MORBI”
ON THE LESSONS OF LATIN LANGUAGE IN HIGH SCHOOL
AS AN INSTRUMENT OF INCREASING MOTIVATION TRAINING***

Kiryukhin D.V.,

candidate of Historical Sciences,

associate Professor of “Foreign languages” Department

*Nizhny Novgorod State Agricultural Academy,
Russia, Nizhny Novgorod*

Annotation. The article deals with the use of gaming techniques in the teaching of the Latin language on veterinary faculty in the university on the example of the board game “Avis, Bestiae et Morbi” (“Birds, Animals and Diseases”) as an instrument of increasing the students’ motivation and developing their creative abilities. The game was developed by the author of the article and its parts – the original cards for the game – are presented in this material in the form of pictures.

Keywords: Latin language, game methods in the teaching process, teaching foreign languages in the university

Игровая деятельность на занятиях в школе и высших учебных заведениях в XXI веке не только перестала быть чем-то новым и необычным, но, с развитием новых технологий, превратилась в неотъемлемую составляющую успешного учебного процесса. Разумеется, основная работа по подготовке и проведению деловых игр почти полностью ложится на плечи педагога, который должен разработать игру (в случае, когда можно воспользоваться готовым материалом – адаптировать ее под свою аудиторию с учетом индивидуальных особенностей обучающихся), приготовить необходимый реквизит, обеспечить готовность учащихся. Не стоит забывать и о времени проведения: так, игра может способствовать закреплению материала какой-то конкретной темы, продемонстрировать примеры, иллюстрирующие наглядно теоретический материал, моделировать определенные учебные ситуации – все зависит от типа игры и выбора педагога.

Теория игр и их использования в образовательном процессе развивается с 1960-х гг. XX в. Хотя единой типологии игр нет, среди наиболее популярных их видов можно выделить симуляционные, метод инсценизации, метод генерации идей. Также можно подразделить игры по нескольким критериям,

составив более сложную иерархию: игры пространственно-временной организации (исторические, прогностические); эмоционально-переживаемые (связанные с традициями, азартные); игры, характеризующиеся по содержанию (деловые, ролевые, игры-самораскрытия); по уровню усвоения деятельности (игры-тренинги, творческие).

Так как объем данной статьи не позволяет в полной мере углубиться в столь обширную историографию освещаемой проблематики, позволим себе отметить лишь некоторые из работ, рассматривающих теоретические и организационные аспекты игровой деятельности на занятиях в школе и высших учебных заведениях. Среди классических работ отечественных педагогов нельзя не упомянуть труды Г.П. Щедровицкого [11] и В.Я. Платова [9]. Важность игровой деятельности прекрасно понимал и советский педагог-новатор В.Ф. Шаталов, автор уникальной методики опорных сигналов [10, С. 63–94]. Не одно переиздание получила впервые вышедшая в свет в 1967 г. книга Г.А. Кулагиной «Сто игр по истории» [7]. Как отмечает автор во вступлении, применение игровых методик, рационально внедряемое в учебный процесс, «будет способствовать углублению знаний учащихся в области общественных наук, расширению их общественно-политического кругозора, развитию общей культуры, разносторонних интересов и способностей» [8].

Предлагаемая читателю в данном материале авторская настольная игра “Avis, Bestiae et Morbi” разработана для студентов очного и заочного отделений ветеринарного факультета, обучающихся по направлению 36.05.01 «Ветеринария» (специалитет) и 36.03.01 «Ветеринарно-санитарная экспертиза» (бакалавриат). Латинский язык преподается на ветеринарном факультете в течение первого семестра на первом курсе и заканчивается зачетом. Традиционным для студентов-ветеринаров является материал учебника Г.И. Валла, выдержавшего два переиздания [2] [3], который тематически разделяет курс на 26 занятий. Материал учебника также дополняют недавно вышедшие учебно-методические пособия А.А. Железновой [5] и Д.В. Кирюхина [6]. Рационально использовать предлагаемую игру в

завершении учебного семестра в качестве итогового повторения материала по основным специальным темам курса (не относящимся к грамматике латинского языка): анатомические и клинические термины [3, С. 150–182], научные названия животных и птиц на латинском языке [3, С. 136–137].

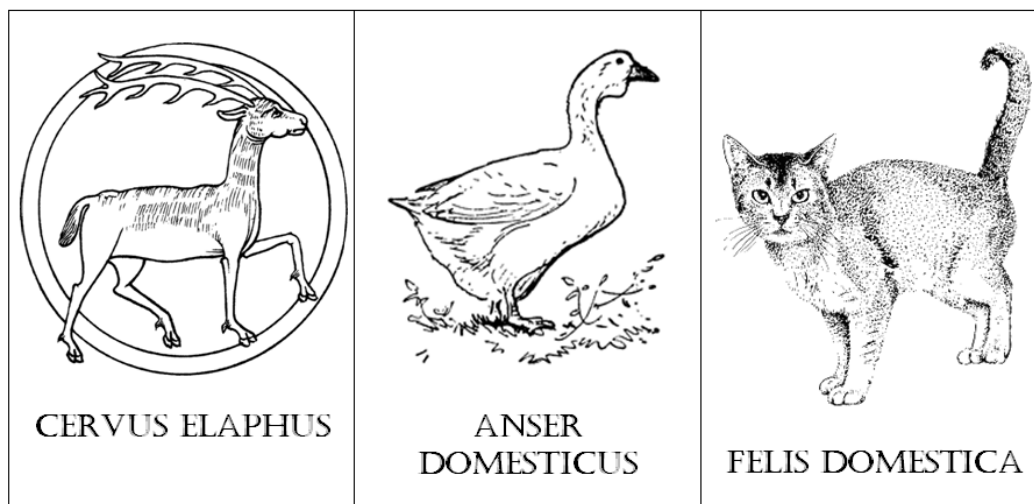


Рисунок 1. Карты с изображениями животных и птиц.

Использование на занятии настольной игры “Avis, Bestiae et Morbi” («Птицы, животные и заболевания»), специально разработанной автором данной статьи для студентов ветеринарного факультета, предполагает работу в малых группах, то есть, необходимо создание двух команд, количеством от трех до девяти человек. Число участников может быть и больше, однако, важно, чтобы каждый член команды имел возможность выступить, желательно не единожды.

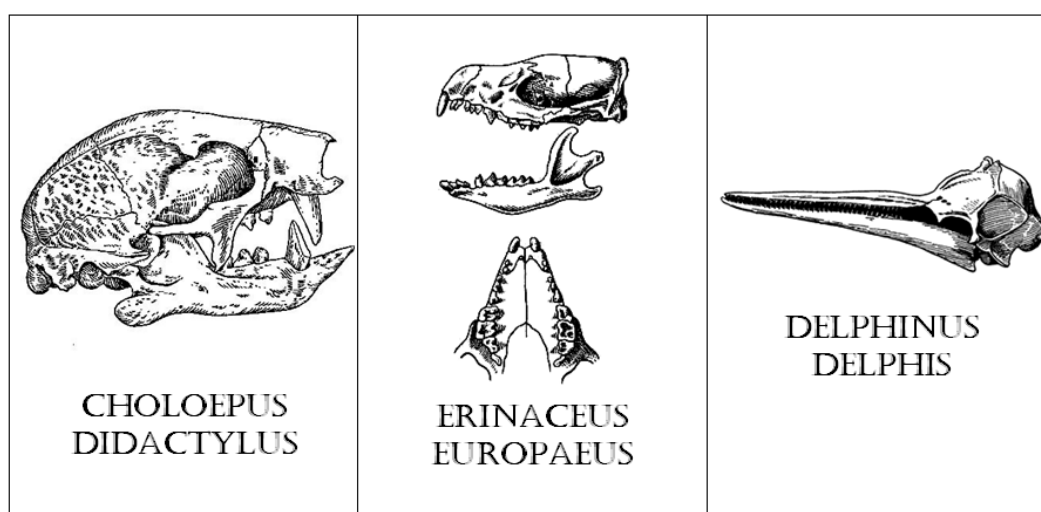


Рисунок 2. Карты с изображениями черепов животных.

Для проведения игры необходима подготовка требующегося реквизита. Во-первых, игра невозможна без колоды оригинальных карточек. Предполагается использование тридцати шести карточек, шесть из которых являются подсказками, остальные тридцать разыгрываются среди игроков команд. Тридцать карт включают в себя карточки по десять каждого вида, а именно: изображения животных и птиц (Рисунок 1), рисунки черепов (Рисунок 2), и карточки с разнообразными заболеваниями или клиническими терминами (Рисунок 3).

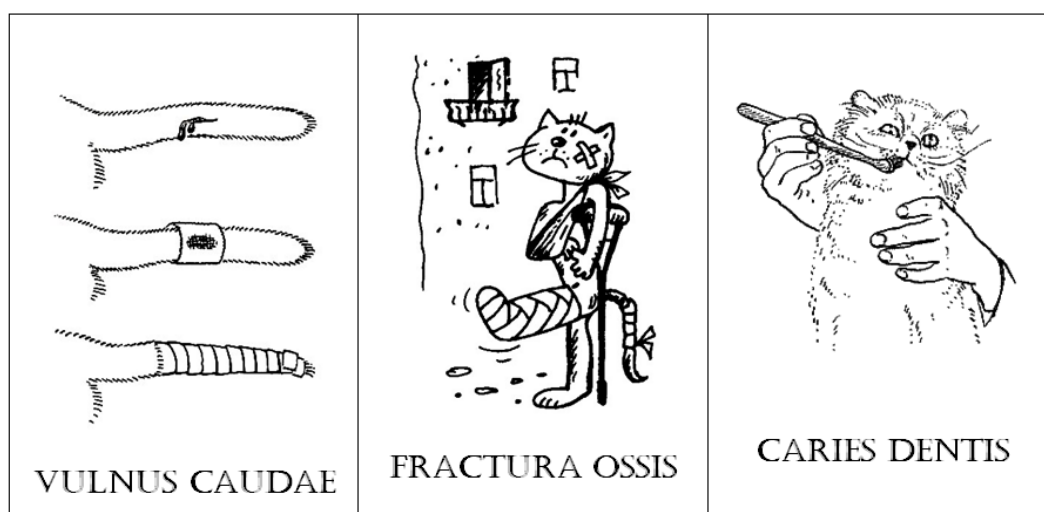


Рисунок 3. Карты с изображением заболеваний и клинических терминов.

Помимо изображения, на каждой карточке присутствует латинская подпись, в случае с животными и птицами и их черепами – это их научное название на латыни, для обозначения болезни используется латинский клинический термин. Например: изображение льва – подпись: “*Felis leo*”; миниатюра с черепом волка – подпись: “*Canis lupus*”; рисунок животного, больного бешенством – подпись: “*Rabies*”.

Помимо тридцати игровых карточек необходимы подсказки. Предусмотрено три вида подсказок, по две карточки каждого из них присутствуют в общей колоде. “*Deus ex machina*” – возможность получения любой помощи от ведущего; “*Sapientia sat*” – право поменять карточку, заменив ее следующей, вытянув из колоды; “*Epistula non erubescit*” – передача вытянутой карты игроку из другой команды (Рисунок 4). Если игрок вытянул

подсказку, он имеет право использовать ее в любое время в течение игры, либо передать карточку в общий доступ для всей команды, позволив любому из товарищей активизировать подсказку. После того, как игрок применил ее, ведущий имеет право вернуть карту с подсказкой в колоду.

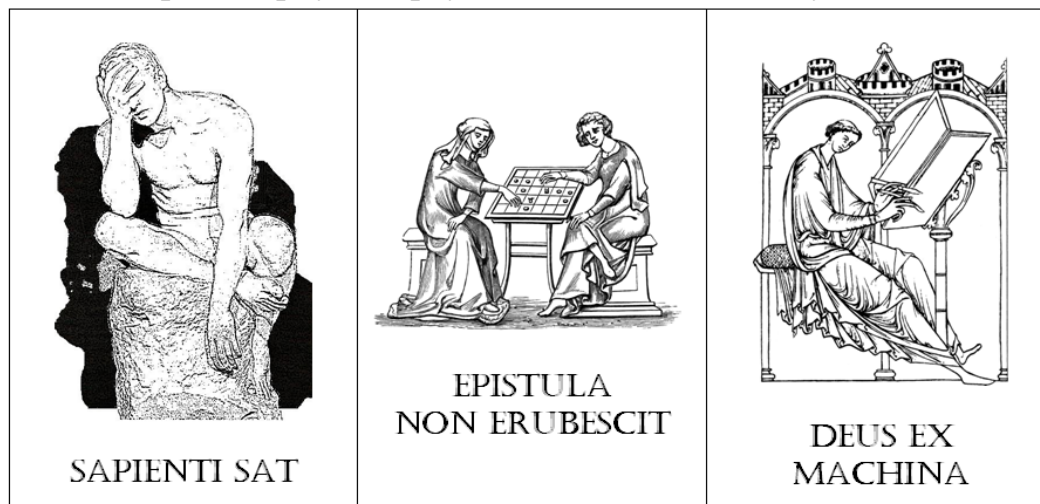


Рисунок 4. Карты с изображением подсказок.

Для жеребьевки выбора вида состязания игроком представляется возможным использовать либо цветные стеклянные шарики разного цвета трех видов, либо небольшие полоски бумаги. Так как всего предусмотрено три вида испытаний, то нужны три разных цвета, предположим, черный, белый и голубой.

Последней частью необходимого реквизита являются два информационных листа: на одном из них присутствуют правильные ответы – то есть расшифровка и перевод всех значений игральных карточек, а на втором содержится список всех подписей к картам (только латинские подписи).

Для проведения игры потребуется учебная аудитория, снабженная доской и мелом (или маркерной доской) и достаточным свободным местом у доски для устного испытания игроков обеих команд.

Итак, последовательно рассмотрим порядок проведения игры. Для начала ведущий готовит место проведения игры, проводит распределение студентов на две команды, объясняет правила.

Начало игры. Игрок команды № 1 подходит к ведущему и вытягивает из колоды игральную карточку, при этом он знакомится с ее содержимым, но не должен показывать карту ни своим товарищам по команде, ни своим соперникам. Подсказки, шепот, жесты также запрещены. После того, как игрок ознакомился с содержимым вытянутой карты (если она не является подсказкой), он проходит жеребьевку – вытягивает не глядя шарик или листок бумаги, цвет которого определяет вариант испытания. Черный – игрок рисует на доске то, что изображено на его карточке, а его команда старается угадать, за отведенное время в одну – две минуты. Белый – игрок без слов используя мимику и движения (как в известной игре «Крокодил»), изображает содержание своей карточки, а команда пытается угадать. Голубой – команда может задать игроку пятнадцать любых вопросов, на которые он может отвечать «да / нет», чтобы угадать содержимое карты.

После того, как команда отгадывает карту, они должны без помощи отвечавшего игрока найти соответствующую отгаданному подпись на листе, написанную как и на самой карте на латинском языке. После правильного нахождения определения, команда выигрывает карту. Право хода переходит игроку команды № 2, который так же пытается выиграть для своих товарищей карту. По очереди выступают все игроки из каждой команды. Выигрывает команда, набравшая большее число карточек. Если команда не может выиграть карту, то последняя либо выбывает из игры, либо возвращается назад в колоду – на усмотрение ведущего.

Таким образом, рассматриваемая игра, являющаяся интерактивной формой учебного процесса, представляет собой разработанную на основе учебного материала настольную игру, которая сочетает в себе интерактивные и развлекательные элементы обычной настольной игры, но при этом позволяет проверить и углубить имеющиеся знания по предмету. Например, студент может и не знать, что латинское название “*Choloepus Didactylus*” принадлежит двупалому ленивцу (такого животного нет в учебнике в соответствующей теме), однако постарается догадаться, использует подсказку, посмотрит на

иллюстрацию на карточке, использует имеющиеся знания по анатомии животных, чтобы опознать ленивца по изображенному черепу. В случае с другим животным – “Delphinis Delphis” помогут навыки самостоятельного лингвистического анализа: корень слова “Delphinis” полностью перешел в русский язык, образовав название животного «дельфин». Некоторые карточки проверяют общие знания студентов и по другим предметам и темам: например, изображение черепа “Homo Erectus” очень напоминает череп современного человека (“Homo Sapiens”), однако следует помнить, что на карточке изображен «Человек прямоходящий», являющийся лишь непосредственным предком современного «Человека разумного». Кроме того игра развивает у обучающихся навыки групповой работы, взаимодействия в команде. Нельзя также забывать о развитии творческих способностей – художественных (задание с рисунком на доске) и театральных (задание с изображением загаданного мимикой и жестами).

Игру как метод обучения отличает активность участников и большее, по сравнению с традиционными методами, интеллектуальное и психическое напряжение студентов [4, С. 84–94]. Однако, как отмечают исследователи, именно учебные игры развивают и закрепляют у студентов навыки самостоятельной работы, умение мыслить, решать задачи и вести управление коллективом, принимать самостоятельные и коллективные решения, организовывать их выполнение [1, С. 10–11]. В ходе игры вырабатываются такие умения и навыки, как сбор и анализ поступающей информации, выработки коллегиальных решений с использованием приемов группового мышления.

Библиографический список

1. Валеева А.Ф. Преподавание латинского языка и античной культуры как фактор социализации студенческой молодежи в гуманитарно-педагогическом вузе / А.Ф. Валеева // EXPERIMENTA LUCIFERA: Материалы V Поволжского

научно-методического семинара по проблемам преподавания и изучения дисциплин классического цикла.– Н.Новгород, 2007. – С. 10–11.

2. Валл Г.И. Латинский язык. Учебник для ветеринарных специальностей вузов / Г.И. Валл – М.: Высшая школа, 1990. – 192 с.

3. Валл Г.И. Латинский язык: Учебник для ветеринарных специальностей вузов. / Г.И. Валл. – 2-е изд. перераб. и доп. – М.: Высшая школа, 2003. – 237 с.

4. Василенко В.Г. Игровые методы проведения учебных занятий в высшей школе / В.Г. Василенко // Вестник Российской Академии Туризма. – 2014. - № 1 (10). – С. 84–94.

5. Железнова А.А. Практикум по латинскому языку для студентов ветеринарного факультета / А.А. Железнова – Н.Новгород: Нижегородская ГСХА, 2016. – 101 с.

6. Кирюхин Д.В. Lingua Latina. Ars Phoebea: Практикум по латинскому языку для студентов ветеринарного факультета / Д.В. Кирюхин – Н.Новгород: Нижегородская ГСХА, 2017. – 120 с.

7. Кулагина Г.А. Сто игр по истории / Г.А. Кулагина – М.: Просвещение, 1983. – 240 с.

8. Кулагина Г.А. Сто игр по истории / Г.А. Кулагина – М.: Просвещение, 1983. – 240 с. [Электронный ресурс]. – Режим доступа – URL: <http://pedagogic.ru/books/item/f00/s00/z0000030/st001.shtml> (Дата обращения: 03.03.2017)

9. Платов В.Я. Деловые игры: разработка, организация, проведение: учебник. / В.Я. Платов. – М.: ИПО Профиздат, 1991. – 191 с.

10. Шаталов В.Ф. Игра дело серьезное / В.Ф. Шаталов // Педагогическая проза. – М.: Просвещение, 1980. – С. 63–94.

11. Щедровицкий Г.П. Методологические замечания к педагогическому исследованию игры / Г.П. Щедровицкий // Избранные труды. – М.: Школа культурной политики, 1995. – 800 с.