

УДК 377

DOI 10.51691/2541-8327_2021_5_7

***СРАВНЕНИЕ УРОВНЯ ЭФФЕКТИВНОСТИ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ
ТЕХНОЛОГИЙ РАЗВИТИЯ КРИТИЧЕСКОГО МЫШЛЕНИЯ И
ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ ПРИ ОБУЧЕНИИ ИНОСТРАННЫХ
СТУДЕНТОВ***

Измайлова Е.Г.,

Студент

Калужский Государственный Университет им. К.Э.Циолковского,

Калуга, Россия

Абдузойирова М.Н.

Студент

Калужский Государственный Университет им. К.Э.Циолковского,

Калуга, Россия

Нечаева О.А.

К.п.н.

Калужский Государственный Университет им. К.Э.Циолковского

Калуга, Россия

Аннотация: В настоящей статье рассматривается применение таких педагогических технологий, как развитие критического мышления и игровые технологии, с целью повышения эффективности обучения иностранных студентов. Данная тема актуальна в системе образования, так как активно используется в обучении. В последние годы в педагогической науке и практике термин «педагогические технологии» стал одним из популярных и

часто используемых. Практическим способом мы изучили, когда эффективно использовать технологию критического мышления и игровую технологию для развития определенных навыков и умений.

Ключевые слова: технология развития критического мышления, антонимы, синонимы, омонимы, педагогические технологии, синквейн, фишбоун, ромашка Блума, методы обучения, игровые технологии, настольная игра.

***COLLATION LEVELS OF EFFICIENCY OF USING TECHNOLOGIES FOR
THE DEVELOPMENT OF CRITICAL THINKING AND GAME
TECHNOLOGIES IN TEACHING FOREIGN STUDENTS***

Izmailova E.G.,

student

Kaluga State University K.E. Tsiolkovsky

Kaluga, Russia

Abduzoyirova M.N.

student

Kaluga State University K.E. Tsiolkovsky

Kaluga, Russia

Nechaeva O.A.

PhD

Kaluga State University K.E. Tsiolkovsky

Kaluga, Russia

Annotation: This article examines the use of educational technologies such as the development of critical thinking and gaming technologies in order to increase the

effectiveness of teaching foreign students. This topic is relevant in the education system, as it is actively used in teaching. In recent years, in pedagogical science and practice, the term "pedagogical technologies" has become one of the most popular and often used. In a practical way, we have learned when to effectively use critical thinking technology and game technology to develop certain skills and abilities.

Keywords: technologies for the development of critical thinking, antonyms, synonyms, homonyms, educational technologies, cinquain, fishbone, bloom's taxonomy, teaching methods, game technologies, board game.

Введение: В содержание термина «педагогическая технология» одни авторы вкладывают понятие проект учебно-воспитательного процесса, другие – методы, средства, операции, способы, приемы, условия, формы организации учебно-воспитательного процесса, третьи – модель совместной педагогической деятельности. В нашей работе мы используем приемы критического мышления и игровую технологию.

Что понимается под критическим мышлением? Критическое мышление – тот тип мышления, который помогает критически относиться к любым утверждениям, не принимать ничего без доказательств, но быть при этом открытым новым идеям, методам. Критическое мышление – необходимое условие свободы выбора, качества прогноза, ответственности за собственные решения. Критическое мышление, таким образом, по сути – некоторая тавтология, синоним качественного мышления. Это скорее Имя, чем понятие, но именно под этим именем с рядом международных проектов в нашу жизнь пришли те технологические приемы, которые мы будем приводить ниже.

Игровые технологии связаны с игровой формой взаимодействия педагога и учащихся через реализацию определенного сюжета (сказки, игры, деловое общение, спектакли). При этом образовательные задачи включаются в содержание игры. В образовательном процессе используют занимательные, театрализованные, деловые, ролевые, компьютерные игры. Игровые

технологии являются составной частью педагогических технологий. Проблема применения игровых технологий в образовательном процессе в педагогической теории и практики не нова. Разработкой теории игры, ее методологических основ, выяснением ее социальной природы, значения для развития обучаемого в отечественной педагогике занимались Л. С. Выготский, А.Н. Леонтьев, Д.Б. Эльконин и др.

Изложение основного материала. На протяжении всех этапов становления и развития педагогики неизбежно возникал вопрос о необходимости поиска такого подхода к обучению детей, при котором данный процесс будет наиболее приближен к детям и в современной педагогической действительности этот вопрос также имеет наибольшую актуальность.

Если в учебниках материал воспринимается зрительно, ограничиваясь непосредственно принципом наглядности, то с помощью использования педагогических технологий, даже при работе с текстом УМК, учитель способен всесторонне воздействовать на учащегося: здесь включается и слуховая память, и эмоциональная, ведь в большинстве случаев приёмы технологий крайне яркие, запоминающиеся, находящие отклик у детей, и двигательная (если мы рассматриваем использование методов здоровьесберегающей технологии), и другие виды памяти. Важно отметить, что именно в подобных условиях, когда учащиеся выполняют задание, воспринимая его как возможность самореализоваться, найти для себя нечто новое и удивительное, ученики способны непроизвольно запоминать полученную информацию.

Для решения данного вопроса нами был разработан план урока русского языка по теме «Антонимы. Синонимы. Омонимы» для иностранных студентов, у которых уже имеются базовые знания изучаемого языка, с использованием технологии развития критического мышления и игровой технологии.

В первом случае, мы рассмотрим примеры заданий, которые были предложены на разбор учащимся в рамках технологии развития критического мышления. В ходе урока при применении данной технологии учитель должен придерживаться трёх основных фаз, которые нацелены на актуализацию уже имеющихся знаний, получение новой информации и её переработку, и осознание того, насколько успешно была освоена тема занятия. Таким образом, выделяются фазы вызова, активизации учащегося и рефлексии соответственно. В начале занятия мы представили студентам тему и задали вопрос: «Что вы знаете о понятиях «синоним», «антоним» и «омоним»? Объясните данные понятия на русском языке». Нужно также учесть, что в китайском языке данные понятия также активно используются, при работе со словами из русского, изучаемого ими языка, также можно отталкиваться от своего родного языка, находить аналогии: так, например, им легко можно привести в пример слова 高 gao (высокий) и 矮 ai (низкий), а в дальнейшем они будут уже самостоятельно подбирать слова, противоположные по смыслу. Конечно, не всегда процесс подбора слов будет прост для учащегося, если их словарный запас имеет узкие рамки. На фазе активизации студентам было предложено сравнивать слова «кушать-лопать-есть-жрать», представить различие употребления их в речи; установить, как связаны между собой слова «быстро» и «медленно», «отдыхать» и «трудиться» в предложениях; рассказать о таких предметах как «лук» и «ключ», рассматривая их значения. Наиболее трудным для восприятия оказалось задание с использованием контекстуальных синонимов, в китайском языке также они также присутствуют, но в контексте русского языка, студентам было крайне сложно представить свои примеры. На стадии рефлексии необходимо было вставить пропуски в сами определения понятий, например, «омонимы – это слова, которые звучат ..., но не связанные общим лексическим ...»

После проведенного занятия мы дали студентам тест, по результатам которого выяснились наиболее сложные вопросы: основную трудность

составило задание с выявлением контекстуального синонима, но объяснение данного обстоятельства очевидно для педагогов, работающих с иностранными учащимися: в рамках программ по обучению крайне редко можно встретить подобного рода языковые единицы, а при самостоятельном прочтении литературных произведений учащиеся не задумываются о смысле прочитанного.

На следующем занятии мы проводили с этими студентами игру по нашей теме. Настольная игра (рис. 1) была составлена так, что студенты видели перед собой самые известные места: где живут, учатся, покупают еду, развлекаются, что связывает их с реальными ситуациями, которые могут быть. Суть игры заключалась в том, чтобы студент дошел до своего общежития, по пути решая наши задачи в разных локациях. Всего было 11 локаций.



Рисунок 1. (Авторская разработка)

Например: В торговом центре вам хочется купить очень мягкую и милую игрушку, вы описываете её продавцу, используя синонимы к словам (мягкий, милый, пушистый и тд.).

Задания мы старались продумывать по тематике локаций, чтобы студенты логически могли прийти к правильному ответу, если не знали. В процессе игры ребята проявляли интерес как своим задачам, так и к задачам оппонентов, сложные примеры обсуждали коллективно и приходили к правильному ответу. В поиске правильного ответа они вспоминали предыдущее наше занятие и те примеры, понятие антонимов, синонимов, омонимов. С употреблением и поиском контекстуальных синонимов им было уже легче. Игровая технология была принята студентами с интересом.

Вывод: приведенные методы и приемы педагогических технологий способствуют быстрому усвоению информации, способствуют положительной динамике обучения, развивают интеллектуальные способности учащихся. Приемы развития критического мышления и игровые технологии в обучении являются эффективными методами для развития знаний, умений и навыков. Если мы ставим цель развить у учащихся логическое мышление, навыки самостоятельного поиска, то развитие критического мышления более эффективное. Если мы развиваем у учащихся эрудицию, умение решать бытовые задачи, сплочение коллектива, разгрузить мозг от полученного большого количества информации, то применение игровых технологий будет эффективнее.

Библиографический список.

- 1) Ларина В.П., Ходырева Е.А., Окунев А.А. Лекции на занятиях творческой лаборатории «Современные педагогические технологии».- Киров: 1999 – 2002.

- 2) Михайленко, Т. М. Игровые технологии как вид педагогических технологий / Т. М. Михайленко. — Текст: непосредственный // Педагогика: традиции и инновации : материалы I Междунар. науч. конф. (г. Челябинск, октябрь 2011 г.). — Т. 1. — Челябинск : Два комсомольца, 2011. – С.40-146

Оригинальность 77%