

УДК 37.01:804.0

Н. Г. Баженова

ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ КАК СРЕДСТВО ДУХОВНО-НРАВСТВЕННОГО ВОСПИТАНИЯ УЧАЩИХСЯ В КУРСЕ ФРАНЦУЗСКОГО ЯЗЫКА

Раскрывается роль игровых технологий в формировании духовно-нравственной культуры учащихся в учебно-воспитательном процессе при изучении французского языка. Авторы статьи предлагают направить игровую деятельность учащихся на их духовно-нравственное развитие.

Ключевые слова: *духовно-нравственное воспитание, игровые технологии, французский язык.*

В настоящее время все более возрастает роль игровых технологий в процессе преподавания иностранных языков. Они способны решить в обучении не только проблемы, вызванные спецификой образовательной среды учебного иноязычного общения, но и проблему духовно-нравственного воспитания школьников, так как способствуют трансляции культурных, духовно значимых образов и идей.

Как известно, с давних времен детей воспитывали так, чтобы они в игровой форме готовились к взрослой жизни. Благодаря игровой деятельности усваиваются нормы поведения, поэтому игра учит, изменяет, воспитывает и определяет важные перестройки и формирует новые качества личности ребенка. Нравственные импульсы нельзя рационально усвоить посредством чисто научного образования, никакая сумма наук сама по себе не в состоянии заменить доброту, любовь, милосердие, сострадание.

Поэтому воспитательная задача в использовании игровых технологий в учебно-воспитательном процессе при изучении французского языка состоит в том, чтобы использовать культурно значимые игровые технологии и игрушки для выстраивания духовно-нравственных идей, принципов, для формирования гармоничных отношений у учащихся с окружающим миром. Это значит, что игра и игрушка должны оцениваться в определенной системе духовно-нравственных координат, так как любое проигранное учащимся действие способно воспроизводиться в реальности. Если учащийся в игре способен вести себя гуманно, милосердно, заботливо, то у него есть некий образец того, как это нужно делать. И наоборот, если учащийся в игре вынужден быть агрессивным, грубым, жестоким, это действие и эти эмоции обязательно воспроизводятся когда-нибудь в той или иной ситуации.

Игровая технология строится как целостное образование, охватывающее определенную часть учебного процесса и объединенное общим содержанием, сюжетом, персонажем.

Целью использования игровых технологий является решение ряда задач:

– дидактических (расширение кругозора, познавательная деятельность; формирование определен-

ных умений и навыков, необходимых в практической деятельности и др.);

– развивающих (развитие внимания, памяти, речи, мышления, воображения, фантазии, творческих идей, умений устанавливать закономерности, находить оптимальные решения и др.);

– воспитывающих (воспитание самостоятельности, воли, формирование нравственных, эстетических и мировоззренческих позиций, воспитание сотрудничества, коллективизма, общительности и др.);

– социализирующих (приобщение к нормам и ценностям общества; адаптация к условиям среды и др.) [1].

В настоящее время стала очевидной идея о необходимости обучения иностранным языкам как коммуникации непременно в коллективной деятельности с учетом личностно-межличностных связей: преподаватель – группа, преподаватель – ученик, ученик – ученик. Влияние на личность обучаемого оказывает групповая деятельность.

Урок иностранного языка рассматривается как социальное явление, где классная аудитория – это определенная социальная среда, в которой учитель и учащиеся вступают в определенные социальные отношения друг с другом, где учебный процесс – это взаимодействие всех присутствующих. При этом успех в обучении – это результат коллективного использования всех возможностей для обучения.

Игры в коллективе (парные, командные, фронтальные, в группе по три-четыре человека) способствуют сплочению учащихся, развитию дружеских, доброжелательных, терпимых отношений между ними.

В обучении иностранным языкам на практике часто используются игры в круге. Программа по духовно-нравственному воспитанию «Истоки» предлагает использование такой формы организации обучения и воспитания, как ресурсный круг. Целью данной игровой технологии является развитие способности чувствовать эмоциональное состояние окружающих и быть благодарными, заботливыми и внимательными к другим людям. Она проводится в три этапа:

1. Подготовительный этап.
2. Основной этап.
3. Рефлексия.

На подготовительном этапе учитель рассказывает о предстоящем задании, раскрывает его суть, объясняет его значимость. На данном этапе необходимо найти точные, ясные выражения, вызвать прочувственный отклик и желание выполнить задание, а также сформировать спокойную, доброжелательную обстановку, выразить надежду на успех. Средством, усиливающим мотивацию к общению в ресурсном круге, является использование различных предметов: куклы, мягкой игрушки, книги.

Основной этап начинается с короткой паузы, в этот момент происходит осмысление поставленного задания, поиск единого ответа в форме работы по кругу: учащиеся высказывают свое мнение по проблеме, обозначенной в задании.

На этапе рефлексии учитель и учащиеся анализируют и оценивают результат общей работы, приобретая навыки анализа при помощи обратной связи.

Следует отметить, что в круг встают все учащиеся. Тем самым организуется взаимодействие всех участников игры. В ресурсном круге нет проигравших, так как если есть затруднения в ответах на вопросы у отдельных участников ресурсного круга, то их пропускают, и они не выбывают из него, а остаются в нем [2, с. 70–71].

Авторы использовали ресурсный круг в 10-м классе с целью формирования духовно-нравственной культуры учащихся и закрепления лексических единиц по теме «Le héros et leur nom» («Герой и его имя»). Так, учащиеся вставляли в круг и называли положительное качество своего одноклассника или одноклассницы, и передавали ему (ей) по кругу мягкую игрушку в форме сердца. Например: «Dima est courageux. Tania est audacieuse. Anja est juste. Ilona est courageuse. Olga est décisive. Irène est hardie» («Дима смелый. Таня отважная. Аня справедливая. Илона смелая. Ольга решительная. Ирина смелая»). Представим все прилагательные, использованные в этой игре: *audacieux,-se; brave; courageux,-se; décisif,-ve; fort,-e; hardi,-e; honnête; juste; patient,-e; résistant,-e; vaillant,-e; volontaire* (отважный, смелый, мужественный, решительный, сильный, честный, справедливый, терпеливый, стойкий, храбрый, добровольный).

Старшеклассникам понравилась эта игра, они хорошо усвоили прилагательные, характеризующие положительные качества человека. Таким образом, результатом работы в ресурсном круге является не только устойчивое позитивное отношение к себе и своим ровесникам, но и развитие лексических навыков по определенной теме.

В практике работы учителей существует также такая форма игровой деятельности, как мнемотехника, основной целью которой является развитие внимания, образной памяти, мышления. Однако эта игровая технология может быть направлена и на духовно-нравственное воспитание учащихся, если привнести в нее соответствующее содержание.

Она организуется в четыре этапа:

1. Подготовительный этап. Учитель предлагает учащимся запомнить ряд слов и объясняет, что для запоминания каждого слова будет дано время. В течение этого времени необходимо как можно более ярко представить образы, которые вызывает данное слово: увидеть картинку, озвучить ее, наполнить чувствами и ощущениями.

Результатом такой работы будет ряд последовательных кадров – своеобразный мультфильм, «прокрутив» который вновь, ученики смогут вспомнить все названные учителем слова.

Чем интенсивнее во всех модальностях учащиеся смогут представить образы, связанные с данными словами, тем легче будет их в дальнейшем воспроизвести.

Для того чтобы ничто не отвлекало внимание учеников и они могли лучше сосредоточиться на внутренних впечатлениях, задание можно выполнять с закрытыми глазами.

2. Основной этап. Учитель диктует слова с интервалом 15 с. По завершении учащиеся должны записать слова в той последовательности, в которой они были продиктованы учителем.

3. Проверка результатов. Экспертная оценка.

Учитель выясняет, кто из учащихся и в какой степени справился с заданием. Один из учеников, запомнивший наибольшее количество слов, читает записанные слова классу. Дается экспертная оценка.

4. Рефлексия. Учащиеся, которые успешнее других справились с заданием, говорят о том, как у них это получилось.

Так, например, по теме «Праздники» в рамках тематического единства «Culture et loisirs» («Культура и свободное время») учебника по французскому языку для 10–11-х классов «Objectif. Méthode de français» [3, с. 60–63] можно предложить учащимся для запоминания следующий ряд слов: *le Noël, l'église, la messe, la cloche, le sapin, l'étable, la grotte, la crèche, l'âne, le boeuf, le cimetière, la tombe, la bûche, l'oeuf, la fleur* (Рождество, церковь, служба, колокол, елка, хлев, пещера, ясли, осел, бык, кладбище, могила, полено, яйцо, цветок).

После выполнения задания все желающие могут рассказать о своих впечатлениях от проделанного и возникших представлениях. Такая форма работы позволяет отследить динамику развития

образной памяти учащихся, способствует развитию творческого мышления, а также приобщает учащихся к духовному наследию, ведь язык, по словам И. А. Ильина, «вмещает в себя таинственным и сосредоточенным образом всю душу, все прошлое, весь духовный уклад и все творческие замыслы народа» (цит. по [4, с. 230]).

При организации и проведении внеклассного мероприятия по теме «Les héros existent toujours» («Герои есть всегда») использовали такую активную форму обучения, как работа в микрогруппах по три человека. Основной воспитательной целью данного мероприятия было героико-патриотическое воспитание старшеклассников, а также развитие умения работать в группе. Перед учащимися ставили следующие задачи: сравнить героев Франции и России, найти общие черты, свойственные героям. В ходе подготовки к мероприятию десятиклассники готовили рассказы на французском языке о русских и французских героях: Михаиле Кутузове, Александре Суворове, Георгии Жукове, Жанне Д'Арк, святой Женевиève Парижской.

Необходимо отметить, что учащиеся сами распределили обязанности каждого участника микрогруппы: одни составляли рассказ, другие были заняты подготовкой мультимедийной презентации. Лидер группы представлял подготовленное монологическое высказывание на мероприятии.

На этапе рефлексии учащиеся сделали вывод, что герои живут всегда и что необходимо творить добро в мире без корысти.

Данное мероприятие сплотило учащихся, повысился уровень их героико-патриотической воспитанности, а также мотивации в изучении французского языка, что свидетельствует об эффективности использования активных форм обучения в процессе духовно-нравственного воспитания учащихся.

Способность радоваться жизни, умение мужественно переносить трудности закладываются в детстве, чтобы стать добрым к людям, надо научиться понимать других, проявлять сочувствие, честно признавать свои ошибки, быть трудолюбивым, удивляться красоте окружающей природы, бережно относиться к ней.

Духовно-нравственное развитие учащихся можно осуществлять в разных видах учебной деятельности. Постановка и проигрывание ситуаций с духовно-нравственной направленностью, формирование умения успешно их разрешать, создание условий, требующих сделать духовно-нравственный выбор, способствуют развитию культуры поведения. Ролевые игры с духовно-нравственной проблематикой предполагают разрешение моральных противоречий, способствует развитию духовно-нравственных качеств школьника.

Время работы над аудитивными навыками учащихся также может быть направлено в игровой форме на духовно-нравственное воспитание учащихся. Так, например, игра «Savez-vous observer?» («Умеете ли вы наблюдать?»), проведенная в 4-м классе, состояла в том, что на демонстрационной доске были установлены картинки, одинаковые по содержанию, но отличающиеся лишь несколькими деталями: на одном из рисунков ребята катаются на лыжах, один из катающихся падает, а остальные смеются над ним, а на другом – один из катающихся на лыжах упал и сломал ногу, другие же дети проявляют ему сочувствие, оказывают помощь. Однако только одна из картинок иллюстрирует рассказ, который учащиеся прослушивали в магнитофонной записи.

Ce sont les vacances d'hiver. Les enfants font du ski. Ils sont de bons skieurs. Tout à coup Anatole tombe et casse le pied. Les enfants aide Anatole et appellent le docteur (Зимние каникулы. Дети катаются на лыжах. Они хорошие лыжники. Вдруг Анатолий падает и ломает ногу. Дети помогают Толе и вызывают врача).

После прослушивания истории учитель задал вопросы не только по содержанию текста, но и вопросы, направленные, на духовно-нравственное воспитание учащихся: *Est-ce que les enfants font du ski? Est-ce qu'ils sont de bons skieurs? Est-ce qu'Anatole tombe? Est-ce que les enfants aide Anatole? Qu'est-ce qu'il font pour aider Anatole? Et vous, aidez-vous, Anatole dans cette situation? Que faites-vous dans cette situation? Qu'est-ce que vous sentez à l'égard de ce garçon? (Дети катаются на лыжах? Они хорошие лыжники? Анатолий падает? Дети помогают Толе? Что они делают, чтобы помочь Толе? А вы помогли бы Толе в такой ситуации? Что вы делаете в такой ситуации? Что вы чувствуете по отношению к этому мальчику).*

Что касается роли игрушек в духовно-нравственном воспитании учащихся, то В. Абраменкова утверждает, что игрушка – это «одна из фундаментальных универсалий человеческого бытия, служащая для передачи опыта многих поколений. В русской традиции она зримо соединяет в себе различные вехи истории, а также несколько поколений семьи: дедов – прадедов – прародителей – с родителями и детьми. Игрушка является орудием социализации, своеобразным звеном между ребенком и предметным миром, а также частью детской игровой реальности» [5, с. 6].

В связи с вышесказанным использовали куклу-девочку Catherine и куклу-мальчика Nicolas на протяжении нескольких уроков в 4-м классе. Так, на одном из уроков эти куклы появились во время развития навыков чтения, где была представлена следующая история:

Catherine et Nicolas pendant les vacances d'hiver.

Ce sont les vacances d'hiver. Catherine aime patiner. Elle est une bonne patineuse. Son ami Nicolas fait du ski, il aime skier. Tout à coup le pied de Catherine glisse et elle casse sa main. Nicolas aide Catherine et appelle le docteur (Зимние каникулы. Катя любит кататься на коньках. Она хорошая фигуристка. Ее друг Коля катается на лыжах, он любит кататься на лыжах. Вдруг Катя поскользнулась и сломала руку. Коля помогает Кате и зовет врача).

После прочтения истории учащиеся отвечали на вопросы: *Est-ce que Catherine aime patiner? Est-ce que Nicolas aime skier? Est-ce que Catherine est une bonne patineuse? Est-ce que Catherine glisse? Est-ce que Nicolas aide Catherine? Et vous? Aidez-vous Catherine dans cette situation et pourquoi? (Катя любит кататься на коньках? Коля любит кататься на лыжах? Катя хорошая фигуристка? Катя поскользнулась? Коля помогает Кате? А вы помогаете Кате в такой ситуации и почему?).*

Необходимо отметить, что все учащиеся проявили жалость по отношению к Кате, сказав, что ей больно, что нужно вызвать доктора и что нужно обязательно помогать людям в таких ситуациях. А один мальчик ответил, что если бы у него была машина, то он бы ее отвез в больницу, ведь нужно, чтобы она стала ходить, так как она хорошая фигуристка.

Таким образом, в данной ситуации все ребята проявили чувство жалости, сострадания по отношению к другому человеку, что свидетельствует о высоком духовно-нравственном уровне этих учащихся.

В конце этого урока также использовали ресурсный круг, во время которого учащиеся, передавая из рук в руки кукол Catherine et Nicolas (Катю и Колю), благодарили их, говоря им добрые слова: *Que tu es bonne. Que tu es courageux (Какая ты добрая. Какой ты смелый)*. Во время работы в ресурсном круге наблюдали доброжелательное отношение к куклам как проекцию на межличностные отношения учащихся.

Таким образом, игровые технологии являются «наиболее простым и доступным методом эффективного воспитания» [6, с. 6], так как, управляя их содержанием, педагог может программировать определенные положительные чувства у играющих детей. Следовательно, для реализации принципиально новой парадигмы образования важны не только инновационные технологии, вариативные формы и методы обучения иностранным языкам, но и их содержательный духовно-нравственный компонент. Игровые технологии позволяют сделать учебный процесс не только привлекательнее и интереснее, заставляют волноваться и переживать, что формирует мощный стимул к овладению языком, но и выступают как средство духовно-нравственного воспитания учащихся.

Список литературы

1. Игровые педагогические технологии. URL: <http://psylist.net/pedagogika/ipt.htm>
2. Истоковедение. М.: Истоки, 2005. Т. 5. 208 с.
3. Горбачева Е., Лисенко М., Григорьева Е. Французский язык. 10–11 классы. М.: Просвещение, 2008. 348 с.
4. Шестун Е. Православная школа. Самара: Самарский дом печати, 2004. 368 с.
5. Абраменкова В. Во что играют наши дети. Игрушка и антиигрушка. М.: Лепта Книга, 2008. 44 с.
6. Кравцова О. В. Игровые педагогические технологии в деятельности школьного музея // Вестн. Томского гос. пед. ун-та (Tomsk State Pedagogical University Bulletin). 2010. Вып. 1 (91). С. 36–39.

Баженова Н. Г., кандидат педагогических наук, доцент кафедры.

Марийский государственный университет.

Ул. Кремлевская, 44, Йошкар-Ола, Республика Марий Эл, Россия, 424002.

E-mail: bng2901@yandex.ru

Материал поступил в редакцию 20.06.2012.

N. G. Bazhenova

GAME TECHNOLOGIES AS MEANS OF SPIRITUAL AND MORAL EDUCATION OF PUPILS IN FRENCH COURSE

One can see the disclosure of the role of game technologies in formation of pupils' spiritual and moral culture in teaching and educational process of French. The author of the article suggests direct pupils' game activity to their spiritual and moral development.

Key words: *spiritual and moral education, game technologies, French.*

Mari State University.

Ul. Kremlevskaya, 44, Yoshkar-Ola, Mari El Republic, Russia, 424002.

E-mail: bng2901@yandex.ru