

Litera

Правильная ссылка на статью:

Ширлина Е.Н., Костина Н.И., Костина Д.М. — Дидактический потенциал интеллектуальных игр при обучении поисковому чтению // Litera. – 2023. – № 6. DOI: 10.25136/2409-8698.2023.6.41037 EDN: FDGFHK URL: https://nbpublish.com/library_read_article.php?id=41037

Дидактический потенциал интеллектуальных игр при обучении поисковому чтению

Ширлина Елена Николаевна

ORCID: 0000-0001-7397-6985

кандидат филологических наук

доцент, кафедра иностранных и русского языков, Российский государственный аграрный университет – Московская сельскохозяйственная академия имени К. А. Тимирязева

308007, Россия, Белгородская область, г. Белгород, ул. Садовая, 13, кв. 6

✉ shirl2005@yandex.ru

Костина Наталья Ивановна

кандидат педагогических наук

доцент кафедры второго иностранного языка, Белгородский государственный национальный исследовательский университет

308007, Россия, Белгородская область, г. Белгород, ул. Студенческая, 14

✉ kostina@bsu.edu.ru

Костина Дарья Михайловна

кандидат филологических наук

доцент кафедры второго иностранного языка, Белгородский государственный национальный исследовательский университет

308007, Россия, Белгородская область, г. Белгород, ул. Студенческая, 14

✉ kostina_d@bsu.edu.ru



[Статья из рубрики "Дидактика"](#)

DOI:

10.25136/2409-8698.2023.6.41037

EDN:

FDGFHK

Дата направления статьи в редакцию:

19-06-2023

Дата публикации:

20-06-2023

Аннотация: Авторы рассматривают роль поискового чтения в формировании языковых и общеучебных компетенций, навыки, необходимые для поиска нужной информации в тексте, этапы работы над текстом, а также трудности, связанные с обучением поисковому чтению. В центре внимания находится роль активного чтения и элементов геймификации в преодолении этих трудностей. Цель работы заключается в том, чтобы установить, насколько активная предварительная работа с текстом и командная деятельность в условиях соревновательной среды повлияют на мотивацию студентов к обучению поисковому чтению и качество усвоения полученной информации. В статье даются рекомендации по организации обучения поисковому чтению в формате интеллектуальной игры и приводится пример интеллектуальной игры "Что? Где? Когда?" на основе страноведческого текста. Новизна исследования заключается в предложенном авторами подходе к интеллектуальным играм как инструменту не только оценки знаний учащихся, но и формирования у них компетенции поискового чтения. Проведённая со студентами неязыковых специальностей интеллектуальная игра позволила выявить основные преимущества и трудности при использовании подобного формата, найти способы их преодоления, выработать рекомендации по проведению интеллектуальных игр, основанных на работе с текстом. Результаты позволили подтвердить гипотезу о повышении мотивации к обучению чтению через игровую интеллектуальную деятельность, способности концентрироваться на содержании текста без ущерба для плана выражения, а также повышения уровня познавательной активности.

Ключевые слова:

поисковое чтение, геймификация, мотивация, интеллектуальная игра, предтекстовый этап, текстовый этап, послетекстовый этап, междисциплинарная компетенция, активное чтение, эвристическая компетенция

На сегодняшний день чтение остаётся одним из основных средств изучения иностранного языка. Понимание письменных текстов и извлечение из них необходимой информации требуется для подтверждения уровня владения языком в рамках промежуточной и итоговой аттестации на всех ступенях обучения студентов как языковых, так и неязыковых специальностей. Сформированные навыки чтения требуются не только для овладения иностранным языком. Так, в процессе исследовательской работы многие обучающиеся испытывают трудности при подборе литературы и её анализе, например, не могут рационально использовать дополнительную литературу по теме, в результате чего дублируют информацию, вместо того чтобы извлекать из других источников новые данные.

Однако чтение следует рассматривать не только как базовую компетенцию, заключающуюся в способности декодировать текст, но и как комплексный процесс решения проблемы [9, с. 32]. Оно является способностью понимать написанные тексты, анализировать и использовать их для определённых целей, приобретать знания и развивать свой интеллектуальный потенциал, чтобы активно участвовать в общественной жизни [8].

Одна из основных дидактических задач, стоящих перед преподавателями иностранного

языка, заключается в том, чтобы достигнуть баланса между обучением эффективному (быстрому) чтению и качественным усвоением прочитанного. Поэтому большую роль в процессе изучения иностранного языка играет интенсивное, медленное и вдумчивое чтение, которое обеспечивает необходимую степень понимания прочитанной информации и способность отбирать тексты, подходящие для раскрытия определённой темы [\[5, с. 35\]](#).

В соответствии с поставленной целью обычно выделяют четыре вида чтения: 1) просмотровое, основной целью которого является общее знакомство с целью для определения актуальности представленной в нём информации; 2) ознакомительное чтение, которое направлено на понимание общего смысла и выделение ключевой информации; 3) изучающее чтение, которое нацелено на максимально детальное понимание представленной в тексте информации; 4) поисковое чтение, которое ориентировано на поиск в тексте определённой информации [\[4\]](#).

Существуют более подробные классификации. Так, в немецкой лингводидактике выделяют: 1) das überfliegende Lesen (skimming, просмотровое/ ознакомительное чтение); 2) das kursorische Lesen (scanning, поисковое чтение); 3) das intensive Lesen (close reading / detailed reading, медленное чтение / изучающее чтение); 4) das selektive Lesen (селективное чтение); 5) das analysierende Lesen (анализирующее чтение); 6) das redigierende Lesen / Korrekturlesen (редакторское чтение). Альфред Бринк отмечает, что есть ещё один вид – креативное чтение (das kreative/ inspirierende Lesen), которое нацелено не на поиск конкретной информации, а на то, чтобы на основе прочитанного текста сформулировать собственные идеи или гипотезы [\[5, с. 36\]](#).

Для любого вида чтения отмечается важность такого метода, как активное чтение, при котором рекомендуется делать заметки и комментарии в тексте. С их помощью выделяют основные аргументы, непонятную и спорную информацию, показывают логические связи между частями текста. Активное чтение также предполагает синтез полученной после прочтения текста информации, например, передачу содержания текста собственными словами, визуализацию (например, при помощи ментальной карты) или включение полученной информации в более широкий контекст [\[11\]](#).

Поисковое чтение способствует формированию ряда умений: «выделять информацию, относящуюся к определенной теме/проблеме; находить нужные факты, данные, примеры, аргументы; подбирать и группировать информацию по определенным признакам; прогнозировать содержание целого текста на основе известных понятий, терминов и т.п.; ориентироваться в тексте путём выдвижения ряда гипотез; проводить анализ предложений, абзацев; находить фрагменты текста, требующие подробного изучения» [\[2, с. 193\]](#).

Поисковое чтение требует тщательной работы с текстом, включающей в себя три основных этапа: предтекстовый этап, этап непосредственной работы с текстом и послетекстовый этап. На подготовительном этапе происходит снятие языковых и смысловых трудностей, которое должно облегчить поиск нужной информации в процессе работы с текстом. Он включает в себя просмотровое чтение, направленное на выделение темы и главной мысли и активизацию фоновых знаний. Затем следует детальное чтение с элементами анализа, который включает в себя формирование представления о структуре текста, выделение ключевых слов, семантизацию (работу со словарём), синтез, т.е. осмысление и систематизацию прочитанного, а также поиск дополнительной информации. Послетекстовый этап предполагает синтез полученной информации и зачастую представляет собой составление вторичного текста.

Таким образом, работа над текстом является сложной и трудоёмкой, а поисковому чтению предшествуют другие виды чтения. Этот вид работы требует высокой концентрации внимания, которой невозможно достигнуть при отсутствии мотивации. В качестве решения проблемы можно предложить введение элементов геймификации в форме интеллектуальной игры.

В самом общем смысле под технологией геймификации понимают «использование игровых элементов и приемов, применяемых в конструировании игр, в неигровых контекстах для достижения неигровых целей» [\[1\]](#). Принцип геймификации заключается в том, что для достижения неигровых целей используются игровые элементы, такие как набор инструментов и свод правил. При этом не обязательно создавать полноценную игру [\[3, с. 9\]](#).

Основной целью геймификации в обучении является создание у обучающихся устойчивого интереса к процессу обучения и обеспечение их продуктивной деятельности [\[7\]](#). При грамотном использовании геймификации «первоначальное стремление к получению удовольствия от процесса (внешняя мотивация) вполне может перерасти в ситуацию, когда выполнение задач становится значимым само по себе (внутренняя мотивация)» [\[3, с. 9\]](#).

В системе высшего образования элементы геймификации можно вводить на разных этапах образовательного процесса: на этапе постановки цели, разработки учебной программы, методологии и результатов обучения [\[12, с. 256\]](#). То есть, игровые элементы позволяют как развивать определённые навыки, так и оценивать степень их сформированности.

К основным приёмам геймификации можно отнести введение игровых персонажей, ограничение времени на выполнение задания, внедрение нестандартных форм оценивания (таких как игровые очки или бонусы) и т.д. Большинство преподавателей, использующих элементы геймификации, отмечают, что они помогают решить главную проблему: повысить мотивацию к изучению иностранного языка [\[6, с. 388\]](#).

Игровые элементы на уроках иностранного языка нередко бывают представлены в виде интеллектуальных викторин, которые традиционно используются для проверки степени усвоения полученных знаний. Однако они отличаются от обычных викторин тем, что вопросы задаются не общим знаниям, границы которых бывает сложно определить, а по пройденному учащимися материалу. Однако такой вид игровой деятельности можно модифицировать, придав ему более деятельностный характер, и использовать его для формирования определённых учебных навыков, в частности навыков поискового чтения.

Формата интеллектуальной игры при обучении чтению имеет ряд преимуществ:

- 1) повышает мотивацию учащихся за счёт игровой и соревновательной деятельности;
- 2) объединяет в себе все виды речевой деятельности;
- 3) позволяет использовать разные виды чтения;
- 4) формирует у обучающихся ряд значимых общеучебных (междисциплинарных) компетенций, таких как эвристическая компетенция, информационно-поисковая компетенция, умение работать в команде и т.д.;
- 5) развивает навыки работы с аутентичными текстами (учебный текст используется как

- переходная ступень к работе с аутентичным языковым материалом);
- 6) способствует формированию культурологической компетенции;
- 7) хорошо подходит для обобщения и закрепления изученного материала;
- 8) развивает навык синтеза: объединения информации из разных источников.

Благодаря такому формату происходит выход из плоскости текста в сферу знаний, в результате чего текст становится не просто источником информации, а стимулом познавательного интереса и первым звеном в цепочке получения знаний о каком-либо явлении.

Формат интеллектуальной игры имеет не только лингводидактический, но общедидактический потенциал, поскольку позволяет развивать широкий спектр когнитивных и социальных навыков, а также способствует повышению эрудиции и познавательного интереса учащихся.

Однако нельзя не отметить, что проведение занятий в форме интеллектуальной игры имеет ряд трудностей. Во-первых, оно требует много времени на подготовку. Кроме того, обучающиеся могут испытывать страх перед сложностями – ведь даже на родном языке подобные игры предполагают наличие всесторонних знаний и высокого уровня интеллекта. А в случае неудачи мотивирующий эффект может превратиться в свою противоположность.

Для каждой из вышеперечисленных проблем можно предложить решение. В целях экономии времени предтекстовый этап вынести за рамки аудиторной работы. Для этого обучающимся необходимо дать подробные инструкции для работы с текстом. Поскольку для интеллектуальной игры главную роль играет не содержащаяся в тексте информация, а возможности её применения для получения новых данных, для такой работы подходят тексты небольшого объёма и не представляющие трудностей с точки зрения языка. При составлении вопросов важно соблюсти главный принцип: они должны быть написаны более простым языком, чем сам текст. Кроме того, вопросы можно дублировать на русском языке. Специализированный текст или текст большого объёма можно разделить на пронумерованные фрагменты и составить вопросы таким образом, чтобы они соотносились с определёнными фрагментами. Неудача в игре имеет относительный характер и может эффективно использоваться для рефлексии, разбора ошибок и мотивации к более успешной работе в дальнейшем.

Авторы данной статьи адаптировали для учебной ситуации формат интеллектуальной игры «Что? Где? Когда?». В игре приняли участие три команды по шесть человек, состоящие из студентов неязыковых специальностей первого года обучения. В каждой команде есть капитан, который выбирает одну из версий, прозвучавших за столом, и игрока, который будет её озвучивать.

Игра состоит из трёх туров, каждый из которых включает в себя четыре вопроса на размышление. Вопросы каждого тура связаны с одним из заранее прочитанных игроками текстов. Название текста объявляется в начале тура. Ответ на каждый вопрос содержится в тексте, но сам вопрос не взят из него напрямую. Участникам игры нужно применить логику, чтобы дать правильный ответ.

У команд есть минута на обсуждение и поиск правильного ответа. Обсуждение может вестись как на английском, так и на русском языке. Во время обсуждения команды могут пользоваться своими текстами с пометками.

В конце минуты капитан называет участника команды, который даёт ответ на вопрос на английском языке. Команды отвечают на вопрос по очереди, установленной с помощью жеребьёвки. Если команда не сумеет правильно ответить на вопрос, такая возможность появляется у следующей за ней команды-соперника, поэтому вопрос в течение минуты обсуждают все три команды. После каждого тура жюри подсчитывает очки и сообщает командам промежуточный результат.

За несколько дней до игры участники получают тексты и инструкцию по работе с ними:

1. Прочтите заголовок текста. Какие ассоциации он у вас вызывает? Что вы знаете об этой теме?
2. Прочитайте текст целиком: что вам понятно, а что не очень?
3. Переведите слова и выражения, затрудняющие понимание текста.
4. Разделите текст на логические части. Кратко сформулируйте основную мысль каждой части (можно на русском языке).
5. Попробуйте задать как можно больше вопросов к каждой части текста и ответить на них.
6. Выделите в тексте ключевые слова: это те слова и выражения, в которых заключена основная мысль каждого фрагмента.
7. Выпишите ключевые слова. Через некоторое время попытайтесь вспомнить как можно больше информации из текста, связанной с каждым из ключевых слов.
8. Разделите информацию в тексте на:
 - известную Вам;
 - новую для Вас;
 - информацию, которая Вас удивила (Вы думали иначе);
 - информацию, которая Вас заинтересовала (Вы хотите узнать больше).
9. Обратите особое внимание на реалии: это слова, которые обозначают понятия, отсутствующие в других культурах, например, *boxing day* – второй день Рождества в Великобритании, в который открывают подарки. Сюда также относятся имена собственные: названия городов и районов, имена и фамилии людей, географические названия и т.д.
10. Используйте во время работы с текстом цветные выделители, подчёркивание, сноски, заметки на полях – всё, что позволит вам легко ориентироваться в тексте.
11. Обменяйтесь мыслями по поводу прочитанного с товарищами по команде. Это поможет вам, если вы что-то упустили или неправильно поняли.

Вторая часть инструкций касается самого процесса игры:

1. Внимательно читайте вопрос. Отвечайте только на то, что вас спрашивают.
2. Постарайтесь сразу определить, в каком фрагменте текста нужно искать ответ на вопрос.

3. Разделите задачи между членами команды. Кто-то думает, каким образом вопрос связан с содержанием текста. Кто-то может заниматься поиском нужного слова. Капитан внимательно слушает и анализирует все версии, чтобы в конце выбрать наиболее логичную.

В качестве примера приведём вопросы тура, связанные с содержанием текста "East End" из пособия по страноведению "Spotlight on Britain". Выбор материала был обусловлен тем, что участники команд проходят обучение по разным специальностям, но все изучали тему "English-speaking countries". Вопросы озвучивались ведущим и выводились на экран.

Вопрос 1: One version of how the name of this place in the East End came about is that unscrupulous traders would steal that piece of wardrobe from you at one end and sell it back to you at the other end. Name this place!

Ответ: Petticoat Lane Market

Комментарий: petticoat is an underskirt; the local traders were apparently so light fingered that they could take off your underskirt on the fly and so sly that they could sell it to you without you recognizing it.

Вопрос 2: Attention! We have replaced ONE LETTER in one of the words.

In "The Hollywood Store" you can find sequined slippers, gorgeous saris and salwar kameez. Reconstruct the word we have changed slightly.

Ответ: Bollywood

Комментарий: As you know from the text, there are a lot of Indian stores in the East-End.

Вопрос 3: There are beautiful gardens in the heart of this place. Not surprising, judging by its name. What place is it?

Ответ: Bethnal Green

Комментарий: Bethnal Green was once a country village and used to be a very green place.

Вопрос 4: Attention! X in the question replaces 2 or 3 other words.

In 2012, an article appeared on the Reuters international news agency website with the headline "OMG! X is *brown bread*". This article warns that X is no longer popular and may disappear altogether in the near future. What is X?

Ответ: Cockney rhyming slang, rhyming slang

Комментарий: "brown bread" means "dead" in the rhyming slang.

Опыт проведения игры показал, что все участники были вовлечены в обсуждение. Наиболее успешно с заданиями справились те команды, которые внимательно ознакомились с инструкциями и придерживались принципа активного чтения на этапе предварительной работы с текстом. Участники отметили, что могли ответить на все вопросы, даже на те, на которые у них не получилось дать правильный ответ. Они также выразили желание больше узнать о некоторых фактах, ставших им известными в процессе игры.

Интеллектуальные игры подобного формата могут проводиться на основе

специализированных текстов. Условия игры можно изменять в зависимости от конкретных задач, например, привлекать учащихся к составлению заданий, проводить предтекстовый этап на занятии в формате тренировки и т.д. На послетекстовом этапе можно использовать полученные во время игры данные в качестве источника идей для работы над индивидуальными или групповым исследовательским проектом.

Подводя итоги, отметим, что использование формата интеллектуальной игры в процессе обучения поисковому чтению позволяет решить такие проблемы, как низкая мотивация к обучению чтению, недостаточно высокая концентрация внимания (клиповое мышление), низкая оценка релевантности полученной из текста информации и склонность обучающихся концентрироваться на форме выражения в ущерб содержанию. Азарт игры, успешный результат интеллектуальных усилий и немедленное вознаграждение способствуют развитию информационно-поисковой компетенции, социальных компетенций, а также стимулируют познавательную активность учащихся.

Библиография

1. Евпилова Е.В. Геймификация как средство повышения мотивации к обучению // Одинцовские чтения. М., 2013. URL: <http://evplova.ru/nauchnye-i-metodicheskie-stati/53-gejmifi> (дата обращения: 17.06.2019).
2. Иванова Л.А. Лукомская Е.Л. Технология обучения разным видам курсорного чтения иноязычных текстов студентов нефилологических специальностей // Новый мир. Новый язык. Новое мышление. М.: МИИ, 2023. С. 188-193.
3. Силаев П.В. Геймификация книг-игр и развитие навыков ознакомительного и поискового чтения на иностранном языке // Проблемы современной лингводидактики. Смоленск, 2019. С. 7-18.
4. Фоломкина С.К. Обучение чтению на иностранном языке в неязыковом вузе. М.: Высшая школа, 2005. 255 с.
5. Brink A. Anfertigung wissenschaftlicher Arbeiten: ein prozessorientierter Leitfaden zur Erstellung von Bachelor-, Master-und Diplomarbeiten. Wiesbaden: Springer Gabler, 2013. 288 S.
6. Kovalenko I.V., Skvortsova T.P. Game technologies and gamification techniques in teaching English: an analysis of pedagogical experience // RUDN Journal of Psychology and Pedagogics, 2022. Pp. 382-392.
7. Lee J. Gamification in education: what, how, why bother? In Academic Exchange Quarterly. 2011. № 15 (2). Pp. 2-10.
8. OECD: Ein Profil der Schülerleistungen in Lesekompetenz. PISA 2012 Ergebnisse: Was Schülerinnen und Schüler wissen und können (Band I, Überarbeitete Ausgabe, Februar 2014) Schülerleistungen in Lesekompetenz, Mathematik und Naturwissenschaften. URL: <http://dx.doi.org/10.1787/9789264208858-de> (дата обращения: 10.06.2023).
9. Schoenbach R., Greenleaf C., Cziko C., Hurwitz L. Lesen macht schlau: Neue Lesepraxis für weiterführende Schulen. Berlin: Cornelsen Scriptor, 2007. 232 S.
10. Sheerin S., Seath S., White G. Spotlight on Britain: second edition. Oxford University Press, 1990. 140 p.
11. Texte gezielt(er) lesen. URL: https://www.vwl.uni-mannheim.de/media/Fakultaeten/vwl/Dokumente/Leitfaden_Lesen.pdf (дата обращения: 12.06.2023).
12. Tsitavets T.Y. Gamification in higher education: contemporary issues: Сборник научных статей Международной научно-практической конференции, посвященный 80-летию ГрГУ им. Янки Купалы. Гродно: Гродненский государственный университет

имени Янки Купалы, 2020. С. 256-257.

Результаты процедуры рецензирования статьи

В связи с политикой двойного слепого рецензирования личность рецензента не раскрывается.

Со списком рецензентов издательства можно ознакомиться [здесь](#).

Представленная на рассмотрение статья «Дидактический потенциал интеллектуальных игр при обучении поисковому чтению», предлагаемая к публикации в журнале «Litera», несомненно, является актуальной, ввиду возрастающего интереса к разработкам и применению разнообразных методик, направленных на геймификацию образовательного процесса.

В статье рассматривается дидактическая задача достижения баланса между обучением эффективному (быстрому) чтению и качественным усвоением прочитанного, так как большую роль в процессе изучения иностранного языка играет интенсивное, медленное и вдумчивое чтение, которое обеспечивает необходимую степень понимания прочитанной информации и способность отбирать тексты, подходящие для раскрытия определённой темы

Отметим наличие сравнительно небольшого количества исследований по данной тематике в отечественной лингводидактике.

Статья является новаторской, одной из первых в российской науке, посвященной исследованию подобной проблематики.

Автор описывает предлагаемую методику работы с текстами.

Исследование выполнено в русле современных научных подходов, работа состоит из введения, содержащего постановку проблемы, основной части, традиционно начинающуюся с обзора теоретических источников и научных направлений, исследовательскую и заключительную, в которой представлены выводы, полученные автором. Отметим, что вводная часть не содержит исторической справки по изучению данного вопроса как в общем (направления исследования), так и в частном. Отсутствуют ссылки на работы предшественников. Автор не приводит данных о том, была ли проведена апробация предлагаемого материала и какие результаты по сравнению с контрольной группой?

Структурно отметим, что в данной работе не в полной мере соблюдены основные каноны научного исследования. Работа состоит из введения, содержащего постановку проблемы, но в нем отсутствует упоминание основных исследователей данной тематики, основной части, которая не начинается с обзора теоретических источников и научных направлений. К недостаткам можно отнести отсутствие четко поставленных задач в вводной части, неясность методологии и хода исследования. Заключение в настоящей работе отсутствует по сути своей, так как в заключение должны быть представлены результаты исследования и его перспективы, а не перечислено то, что сделано. Библиография статьи насчитывает 12 источников, среди которых представлены научные труды как на русском, так и на иностранном языках. К сожалению, в статье отсутствуют ссылки на фундаментальные работы, такие как монографии, кандидатские и докторские диссертации. Опечатки, орфографические и синтаксические ошибки, неточности в тексте работы не обнаружены. Высказанные замечания не являются существенными и не умаляют общее положительное впечатление от рецензируемой работы.

Работа является новаторской, представляющей авторское видение решения рассматриваемого вопроса и может иметь логическое продолжение в дальнейших исследованиях. Практическая значимость исследования заключается в возможности использования его результатов в процессе преподавания вузовских курсов по

литературоведению, сравнительному изучению русской и китайской культуры, а также курсов по междисциплинарным исследованиям. Статья, несомненно, будет полезна широкому кругу лиц, филологам, магистрантам и аспирантам профильных вузов. Статья «Дидактический потенциал интеллектуальных игр при обучении поисковому чтению» может быть рекомендована к публикации в научном журнале.