

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОВЫХ ПРИЕМОВ ДЛЯ ЭНЕРГЕТИЧЕСКОЙ ПОДЗАРЯДКИ В ПРЕПОДАВАНИИ ИНОСТРАННОГО ЯЗЫКА И ДРУГИХ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ДИСЦИПЛИН

© 2023 Е. В. Алференко, Н. М. Масалаб

Воронежский институт высоких технологий (Воронеж, Россия)

В данной статье рассматриваются перспективы применения энерджайзеров (Energizer) – небольших упражнений, которые снимают напряжение, создают комфортную, дружелюбную и творческую обстановку, сплачивают участников и помогают разделить их на группы - в преподавании иностранных языков и других предметов программы среднего общего образования, например биологии, географии и др. Особое внимание уделяется их эффективному использованию в процессе обучения как средства реализации личностно-ориентированного подхода.

Ключевые слова: иностранный язык, преподавание, личностно-ориентированный подход, энерджайзер, среднее общее образование.

В настоящее время исследователями все чаще рассматриваются проблемы, связанные с применением новых интерактивных методов и технологий в преподавании как иностранных языков, так и других дисциплин в высших учебных заведениях и учреждениях среднего профессионального образования. Объектами изучения выступают при этом не только новые технические средства, но и новые формы обучения и методики, новые подходы к процессу обучения в целом.

Одна из первоочередных задач преподавателей общеобразовательных дисциплин состоит в том, чтобы активизировать познавательную деятельность своих обучающихся, научив их давать оценку новым ситуациям, расширять рамки учебного предмета на основе личных предпочтений, оценивать приобретенный опыт. На метапредметном уровне результаты обучения должны также способствовать формированию и проявлению широкой эрудиции в разных областях знаний, постоянному повышению образовательного и культурного уровня обучающихся.

Целенаправленное применение интерактивных методов обучения позволяет реализовать личностно-ориентированный под-

ход, обеспечивает выстраивание индивидуальной траектории и одновременной дифференциации обучения с учётом способностей обучающихся, их уровня обученности и сферы их интересов.

Представленное исследование посвящено описанию таких эффективных интерактивных методов организации и активизации учебной деятельности, как энерджайзеры (Energizer) или активационные игры (Aktivierungsspiele) [3]. В процессе обучения преподаватели нередко сталкиваются с проблемой спада энергии и низкого уровня концентрации внимания обучающихся на материале занятия, что зачастую сопровождается апатией, скукой и плохим восприятием содержания. Недостаток или ослабление концентрации является основной причиной непонимания и плохого усвоения учебного материала и может приводить к нарастанию стресса и способствовать отвлекаемости обучающихся.

В этой ситуации помощь педагогу могут оказать короткие трех- или пятиминутные активные игровые задания, называемые «энерджайзерами» (от слова energize- заряжать энергией и energizer – активизатор, генератор, средство усиления).

При ослаблении внимания и спаде концентрации они становятся ключевым компонентом быстрого возобновления динамики занятия. Термин Energizer, как правило, используется для обозначения всех видов деятельности, с помощью которых обучаю-

Алференко Елена Вячеславовна – Воронежский институт высоких технологий, канд. филол. наук, доцент, e-mail: elena_alferenko@mail.ru.
Масалаб Надежда Михайловна – Воронежский институт высоких технологий, преподаватель, e-mail: nadezhdamasalab@mail.ru.

щиеся могут зарядиться энергией. К ним относятся короткие по времени игровые элементы, которые возрождают групповую активность и динамику, способствуют процессу обучения или приглашают к отдыху или релаксации во время мини-пауз. У всех этих энерджайзеров есть несколько общих черт: они не занимают много времени, практически не требуют от преподавателей затрат на подготовку и разработку дидактических материалов и гибки в использовании. В основе активационных игр всегда лежит взаимодействие между обучающимися.

Энерджайзеры обладают рядом положительных свойств, которые делают их эффективным интерактивным приемом в преподавании как иностранных языков, так и других общеобразовательных предметов. Они обеспечивают настрой обучающихся на учебную деятельность, способствуют снятию усталости или напряжения после цикла упражнений и могут служить для обучающихся проводником в тематику следующего задания или оживить дискуссию. Приемы энергетической подзарядки восстанавливают групповую активность, формируют навыки работы в команде и укрепляют сплоченность между членами учебной группы, помогая лучше узнать друг друга.

Энерджайзеры вносят позитивные и веселые нотки в процесс обучения, развивают интеллектуальные способности и задействуют различные виды активности: физическую (кинестетическую), музыкальную (ритмическую), межличностную и визуальную [1]. Активирующие игры делятся на пять категорий в зависимости от целеустановки педагога:

- знакомство, формирование группы;
- деление аудитории на группы;
- повышение внимания и концентрации;
- расслабление;
- визуализация [3].

Энерджайзеры особенно актуальны на занятиях по иностранному языку, потому что позволяют создать непринужденную атмосферу для разговора. Обучающиеся лучше усваивают полученные знания с помощью активных упражнений, которые могут быть адаптированы к различным уровням владения иностранным языком; с их помощью можно избавиться от речевых страхов и запретов; они осуществимы без особых предварительных лингвистических

пояснений. Кроме того, к ошибкам в игровых ситуациях обычно относятся с большей долей юмора.

Основные рекомендации для преподавателя обязательно должны учитывать следующие факторы:

1. Адаптируйте активационные игры в соответствии с уровнем владения языком ваших обучающихся так как лучшая и самая веселая игра неэффективна, если ее не понимают.

2. Объясните запланированный процесс и соответствующие правила медленно и доходчиво (здесь может быть полезно использование изображений и/или словаря).

3. Во время работы с энерджайзером давайте четкие и простые для понимания инструкции!

4. Будьте частью игры и, по возможности, участвуйте в ней. При этом вы ставите себя на один уровень с изучающими язык и предлагаете им элементы занятия, когда они могут отвлечься от вашего педагогического наблюдения и контроля с точки зрения языка.

Энерджайзеры легко интегрируются в структуру занятия на любых его этапах, от начала до завершения.

Разминочные энерджайзеры (разогревающие упражнения, игры на разогрев) – это короткие, не сложные, часто подвижные, веселые игровые упражнения, нацеленные на повышение группового взаимодействия и тонуса обучающихся. Они могут использоваться не только в начале, но и на других этапах учебного занятия для введения или закрепления учебного содержания преподаваемой дисциплины.

Незаменимы энерджайзеры в самом начале курса преподавания учебной дисциплины, при первом знакомстве педагога с группой, когда обучающиеся еще не знакомы друг с другом. Их задача в самом начале – способствовать знакомству и узнаванию других членов группы, настраивать на принятие себя и других людей, постепенно ввести обучающихся в учебную атмосферу, помочь «притереться» друг к другу, поднять общий тонус группы и формировать благоприятное отношение по отношению к членам группы.

В зависимости от целей учебного занятия, разминка может быть веселой, активной и динамичной, или же носить расслабляющий и даже успокаивающий характер.

Ей можно придать такую трактовку, чтобы она что-то иллюстрировала или тренировала в изучаемой теме (например, лексику, термины, грамматические структуры, либо память, внимание), и логично связать с изучаемым материалом. Например, игра «Längster Atem» (Самое продолжительное дыхание) может применяться не только для запоминания имен членов группы, но и для повторения терминологической лексики или ключевых понятий темы, или фамилий ученых, изобретателей, исторических деятелей и т. п.

В ходе этой игры обучающиеся сидят или стоят в кругу. Ведущий делает глубокий вдох, ходит по кругу и называет имена участников, мимо которых он проходит в данный момент. Когда у него заканчивается дыхание, его роль берет на себя последний названный участник. Победителем становится тот, кто может назвать наибольшее количество имен на одном дыхании. Чтобы все смогли принять участие, те, кому выпало отвечать во второй раз, передают свою роль соседу, который еще не был в очереди.

В середине занятия короткий активный отдых поможет «зарядить энергией» группу, снимет усталость после длительной сидячей работы, избавит от негативного воздействия продолжительных нагрузок, активизирует внимание, повысит способность к более эффективному восприятию материала и просто улучшит общий эмоциональный настрой.

По завершению занятия важно подвести итоги и вместе с тем дать обучающимся ощущение удовлетворения от проделанной ими работы. Получить обратную связь и обменяться впечатлениями также можно в процессе разминки. Разминка не только создает хорошее настроение, но и служит «водоразделом» между тематическими блоками. С ее помощью можно выполнить ввод в определенную тему.

Используемые для разминки игры и упражнения не только создают настроение и синхронизируют внимание группы, способствуют нормальному рабочему настрою, но и выполняют образовательную, связанную с содержанием дисциплины, функцию.

Переходя к практическим рекомендациям, рассмотрим так называемые «айсбрейкеры» (от англ. to break – ломать, ice – лед, игры-ледоколы) – игры, помогающие обучающимся ближе познакомиться друг с другом, снять коммуникативные барьеры

в групповом общении, повысить уровень взаимодействия в группе.

Одним из вариантов такой игры является энерджайзер, получивший название «Namenscrabble». Он особенно подходит для начала учебного курса, чтобы помочь в дальнейшем обучении и совместной работе. Обучающиеся разделяются на группы и получают задание составить как можно больше иностранных (немецких или иных) слов из букв своих имен. При этом каждая существующая буква может быть использована только один раз. Например, из имен Елена и Надежда (*Elena, Nadeshda*) могут быть образованы такие слова, как *Land, dann, Sahne, Ende, Hand, Held, Elend, ade, Hals, als, Adel, laden, lesen, Seele, Saal, Hase* и др.

На географии эта же игра может быть слегка изменена, и обучающиеся работают в мини-группах, вспоминая или разыскивая в интернете географические названия, связанные с их именами, например: *Мыс Доброй Надежды, остров Св. Елены, река Лена* и др.

Игра может быть преобразована в соревнование, если у групп есть ограничение по времени для выполнения этого задания. Кроме того, его можно адаптировать к различным темам, в рамках которых обучающиеся должны найти, например, слова из определенных областей, таких как еда, профессии и т. д.

Интересным вариантом этой игры является сафари по именам (Namenssafari): составляется целое предложение с указанием соответствующих имен участников и содержащихся в них букв. В таком случае для участника Томаса это могло бы выглядеть так: *Tomas ordnet motiviert alle Socken*. Для Елены, например: *Elena lernt einige Nomen auswendig*.

На биологии можно дать задание обучающимся написать как можно больше названий растений или животных, начинающихся с букв, которые присутствуют в их именах, например, для Надежды можно привести такие названия животных, как *носорог, акула, дикобраз, еж, жираф, дельфин, антилопа*.

Еще один айсбрейкер – это игра «Если бы я был животным» («Wenn ich ein Tier wäre»). Обучающиеся обсуждают, каким животным они хотели бы быть и какие три качества они бы приписали этому животному. На это задание отводится около трех минут.

Затем на пленарном обсуждении они представляют эти характеристики, которые позволяют другим участникам угадать, какое именно животное это может быть.

На начальном или иных этапах занятия, при организации групповой работы, возникает необходимость быстро разделить аудиторию на несколько групп. Благодаря специальным активационным играм мини-группы могут быть сформированы в творческой форме. Преимущество этого приема заключается в привлечении тех обучающихся, которые обычно остаются в стороне, и создании или усилении позитивной атмосферы, которая является важным условием для хорошего сотрудничества в группе.

Одним из популярных энерджайзеров для этой цели может служить игра Puzzle (головоломка, пазл).

Для подготовки потребуются изображения животных, цветов или пейзажей, например, из старых календарей. Игра подходит для формирования групп от четырех и более человек. Изображения (их количество равно количеству групп, которые нужно сформировать) разрезают на части (группы по шесть человек = 6 частей), перемешивают и кладут обратной стороной вверх в центр (коробку). Каждый вытаскивает фрагмент и пытается найти партнеров с недостающими компонентами картинки. Когда пазл составлен, группа из участников сформирована.

Еще одной интересной разновидностью выступают усилители энергии для командной работы (Energizer für Teamarbeit), которые за счет улучшения групповой динамики и чувства единения усиливают активность обучающихся. Примером является игра «Аллер guten Dinge sind 3+» (всех хороших вещей – по 3+). Обучающиеся образуют небольшие группы и пытаются найти как минимум три точки соприкосновения. Это могут быть, например, общие хобби или виды спорта, которыми все любят заниматься, общие любимые блюда, марки одежды, мессенджеры или приложения и мн. др. На выяснение и интервьюирование друг друга снова отводится около трех минут. После этого обучающиеся кратко представляют свои общие идеи во время пленарного обсуждения.

Игра «Назови число» помогает не только развивать навыки работы в команде, но и одновременно позволяет потренировать

числительные. Каждый из участников, поочередно выступая в роли водящего, называет любое число от 1 до числа, равного количеству участников в группе. Должно одновременно встать столько человек, какое число названо. Если это удалось, то водящим становится следующий участник, если не удалось – прежний водящий называет новые числа до тех пор, пока задание не будет выполнено. При последующей рефлексии следует обсудить, на что ориентировались обучающиеся, принимая для себя решения, когда им встать, а когда остаться сидеть.

Упражнение «Алфавитный поиск» помогает раскрыть и продемонстрировать, насколько широки и разнообразны интересы, способности и внутренние личностные ресурсы обучающихся.

Обучающихся следует разделить на малые группы. Их задача заключается в том, чтобы найти картинки с изображениями предметов и расположить их в соответствии с буквами алфавита от А до Z. Картинки складываются в коробку. Первая группа или участник (если игра ведется индивидуально) выигрывает, если вытащит все изображения с предметами согласно немецкому алфавиту из 26 букв. При игре в малых группах это упражнение хорошо подходит для образования и сплочения команды.

Большинство приведенных ниже игр для активации можно использовать для нескольких целей (концентрация, изменение ритма, расслабление, оживление) или просто для того, чтобы коллективно повеселиться.

Одним из эффективных стимулов к творчеству является игра «Think outside the box» (Мысли нестандартно!). В рамках данного упражнения преподаватель представляет в начале занятия какой-то предмет, например клавиатуру компьютера. Задача обучающихся состоит в том, чтобы в течение короткого промежутка времени в несколько минут подумать о том, как можно было бы использовать это устройство в других целях. Например, в качестве подставки для книг, ограничителя для двери, мухобойки и т. д. Затем идеи будут представлены на пленарном обсуждении, а лучшие из них могут быть отмечены наградами.

Игра «10-Wörter-Merktraining» (Тренировка запоминания из 10 слов).

Преподаватель предварительно отбирает и записывает 10 слов, которые обучающиеся уже знают. Эта подборка слов читается вслух медленно и с паузами (без артикля). Студенты должны запомнить все слова. Только после того, как произнесено десятое слово, обучающимся разрешается начинать записывать.

Они пытаются запомнить все слова. Но в этом и состоит проблема. Чем чаще используется этот энерджайзер, тем больше слов обучающиеся смогут запомнить. Сначала это может быть от 4 до 5 слов, затем уже от 7 до 8 слов, а затем и все 10. Таким образом обучающиеся наблюдают за своим прогрессом.

Это задание позволяет постепенно повышать уровень сложности за счет добавления грамматических признаков: артикля и формы множественного числа для существительных, спряжения глаголов или образования их трех основных форм, степеней сравнения прилагательных и т. д.

Для эмоциональной разрядки или расслабления может быть рекомендовано упражнение «Redensarten» (Фразеологизмы). Выражения типа *подлить масла в огонь, задирать нос, склеить лапы, заложить за воротник, вешать лапшу на уши, пускать пыль в глаза* и т. д. (нем. *jemanden aufs Glatt-eis führen, Sand in die Augen streuen, den Buckel runter rutschen, auf die lange Bank schieben, Stielaugen machen, das Fass zum Überlaufen bringen, ein Brett vor dem Kopf haben, Öl ins Feuer gießen*) характеризуются яркой образностью. Такие фразы можно превратить в забавные пантомимы в небольших группах, если воспринимать их буквально, подключив воображение и применив творческий подход. Пантомимы демонстрируются другой группой, и зрители должны угадать, что за фразеологический оборот имеется в виду.

Визуализация также может использоваться как техника релаксации. Упражнения по визуализации задают направление мыслей и облегчают переход к определенной теме. Они могут быть полезны, когда нужно расставить акценты или стимулировать творческое мышление. Визуализация не всем обучающимся удается одинаково хорошо или с первого раза. Для подготовки: попросите всех участников удобно расположиться на своих стульях. Лучше всего сидеть прямо на передней половине сиденья с

прямой спиной, руки свободно лежат на бедрах или лежат на столе, обе ноги рядом друг с другом на полу. Попросите закрыть глаза и дышать спокойно и ровно. Тем, кто не хочет закрывать глаза, следует смотреть в пол перед собой.

Упражнение «Aufzug» (лифт).

„Представь, что ты находишься в лифте. Видишь ручки рядом с дверью? ... Ты нажимаешь кнопку с цифрой пять... дверь закрывается ... ты чувствуешь, как лифт едет вниз ...и останавливается ... дверь открывается, и перед тобой всплывает сцена из твоей жизни, когда тебе было десять лет ... Где ты сейчас находишься? ... Насколько светло или темно на улице? ... Здесь тепло или скорее прохладно? ... Какие люди там? Что ты видишь? ... слышишь? ..Какие запахи чувствуешь?

Дверь снова закрывается ... ты нажимаешь кнопку с цифрой шестнадцать (возраст обучающихся) ...

Лифт поднимается ... останавливается ... дверь открывается ... ты медленно возвращаешься в эту комнату ... сжимаешь руки в кулаки ... двигаешь руками ... ногами ... открываешь глаза ... раскачиваешься и вытягиваешься ... оглядываешься ... все вернулись". Рефлексия: обучающиеся в парах или небольших группах рассказывают друг другу о том, что пережили. Некоторые могут также поделиться своим опытом с классом. Также можно попросить написать краткий отчет об этом „путешествии в лифте“.

Варианты упражнения предполагают, что кнопки лифта могут называться „веселый опыт“, „особенный день рождения“, „кто-то, о ком я забочусь“, "мое будущее" и пр. Важно дать каждому достаточно времени, чтобы следовать в своем темпе и не забывать о разгибании, расслабляющем потягивании и выпрямлении всего тела.

В заключение хотелось бы подчеркнуть, что в зависимости от дисциплины и целей обучения, виды и способы использования энерджайзеров могут трансформироваться. Одни могут требовать большей физической нагрузки, другие больше умственных способностей, памяти, концентрации внимания и т. д.

Многое непосредственно зависит от возрастных особенностей обучающихся и темы или характера учебного материала. Энерджайзеры также можно использовать

как продолжение темы или содержания всего модуля или блока той или иной дисциплины или грамматики при преподавании иностранного языка.

Таким образом, следует отметить, что применение интерактивных приемов в преподавании иностранного языка и других предметов общеобразовательного цикла обеспечивает интенсивное взаимодействие между обучающимися и преподавателем, приводит к активному обмену как общебытовой, так и профессионально значимой информацией на иностранном языке, развивает профессиональные, деловые и коммуникативные навыки, логическое мышление и различные виды интеллектуальной деятельности.

Эти ориентированные на обучающегося игровые приемы являются весьма эффективными, так как способствуют повышению

мотивации и концентрации обучающихся и более активному их вовлечению в процесс обучения и овладение общими и профессиональными компетенциями.

СПИСОК ИСТОЧНИКОВ

1. Азамжонова Х. Н. Интерактивные методы деятельности при обучении иностранным языкам / Х. Н. Азамжонова. – Краснодар: Новация, 2016. - С. 79–81.

2. Шаманова Х. Х. Энерджайзеры как интерактивные средства обучения иностранным языкам / Х. Х. Шаманова. Известия Тульского государственного университета. Педагогика. Вып., Тула, 2018. – С. 244-246.

3. <https://www.betzold.de/blog/daz-energizer/>

4. https://www.edugroup.at/fileadmin/DA/eduhi/data_dl/Aktivierungsspiele.pdf.

THE USE OF PLAYFUL TECHNIQUES TO ENERGISE FOREIGN LANGUAGE TEACHING AND OTHER GENERAL EDUCATION SUBJECTS

© 2023 E. V. Alferenko, N. M. Masalab

Voronezh Institute of High Technologies (Voronezh, Russia)

This article discusses the prospects of using Energizers - small exercises that relieve stress, create a comfortable, friendly, and creative environment, bring participants together and help divide them into groups - in teaching foreign languages and other subjects of the secondary general education program, such as biology, geography, and others. Particular attention is paid to their effective use in the learning process as a means of implementing a learner-centered approach.

Keywords: foreign language, teaching, learner-centered approach, energizer, secondary general education.