

УДК 811.111'36

Т. А. Борзова

Владивостокский государственный университет экономики и сервиса  
Владивосток. Россия

## **Опыт эффективного использования игровых заданий в смешанном обучении (на примере курса «Русский язык и культура речи»)**

В статье отмечается ведущая роль интерактивных технологий обучения в повышении эффективности образовательного процесса в современном вузе, раскрывается интерактивный потенциал смешанного обучения, акцентируется необходимость игровых заданий в практико-ориентированном профессиональном обучении и роль игры в мотивации самостоятельной познавательной деятельности обучающихся. С этих позиций обобщен опыт использования игровых заданий при смешанном обучении по модели «перевернутый класс» в рамках курса «Русский язык и культура речи», показаны возможности электронной образовательной среды Moodle для организации самостоятельной работы студентов в режиме интерактивного взаимодействия, рассмотрены основные преимущества игровых форм обучения на разных этапах отработки учебного материала. Как показывает практика, в смешанном обучении по модели «перевернутый класс» игровые задания в Moodle эффективны для подготовки к аудиторным занятиям, закрепления знаний и выработки определенных умений. Игровые задания развивают интеллектуальную активность обучающихся, повышают их интерес к учебному материалу, стимулируют внутреннюю мотивацию и общую вовлеченность в учебный процесс.

**Ключевые слова и словосочетания:** личностно-ориентированное обучение, интерактивные технологии, смешанное обучение, электронная образовательная среда (ЭОС), Moodle, технология «перевернутый класс» (flipped classroom), мотивация, самостоятельная работа студентов (СРС), игровые задания, курс «Русский язык и культура речи».

T.A. Borzova

Vladivostok State University of Economics and Service  
Vladivostok. Russia

---

Борзова Татьяна Александровна – канд. культурологии, доцент кафедры русского языка;  
e-mail: Tatyana.Borzova@vvsu.ru  
170

## **An Effective Use of Game Assignments in Flipped Learning (based on the “Russian Language and Culture of Speech” course)**

The article specifies the leading role of interactive learning technologies in raising efficiency of educational process in a modern university; it opens up the interactive potential of flipped learning; and accentuates the necessity of game assignments in a practically oriented professional education, as well as the role of game in enhancing students' motivation for self-learning activities. From these aspects, the article summarizes the experience of using game assignments in flipped learning within the “Russian Language and Culture of Speech” course; demonstrates the possibilities of Moodle electronic learning environment for organizing self-learning in the mode of interactive interaction; reviews the main advantages of game forms of learning on various stages of handling study materials. Experience shows that Moodle game assignments in flipped learning are effective for preparing for classroom training, reinforcing knowledge, and developing certain skills. Game assignments develop intellectual activity of students, enhance their interest in study materials, stimulate intrinsic motivation and involvement in learning.

**Keywords:** Interactive technologies, personality-oriented learning, blended learning, flipped classroom technology, electronic learning environment, Moodle, students' self-learning, motivation, game assignments, Russian Language and Culture of Speech.

Социальный заказ к высшему профессиональному образованию ориентирует вузы на формирование профессиональных компетенций и личностных качеств, необходимых выпускникам для успешной реализации в динамичных социально-экономических условиях. Перед высшей школой поставлена задача перехода к опережающему типу организации личностно-ориентированного обучения в краткосрочной и долгосрочной перспективах [2].

С целью повышения эффективности образовательного процесса, интенсификации и индивидуализации обучения в вузах внедряются различные инновации. Особенно востребованы интерактивные технологии, развивающие интеллектуальную активность, самостоятельность и ответственность студентов за свое личностно-профессиональное развитие [15; 8].

К таким технологиям относятся модели дистанционного (удаленного) и смешанного обучения: «автономная группа», «смена рабочих зон» и «перевернутый класс». Как отмечают практики, эти технологии наиболее полно удовлетворяют потребности студентов в самостоятельном освоении учебного материала в управляемой электронной среде [12; 7].

Основное противоречие, которое определяет проблему настоящего исследования, заключается в активном расширении обучающего контента в электронной образовательной среде (ЭОС) и значительном увеличении объема самостоятельной работы (СРС) в образовательных стандартах, с одной стороны, и слабой активности и мотивации к самостоятельному освоению этого материала у студентов – с другой.

В рамках статьи обсуждается проблема повышения мотивации к самостоятельной работе в ЭОС.

Цель статьи – обобщить опыт использования игровых заданий в LMS Moodle как средства мотивации бакалавров первого года обучения к разным видам учебной деятельности.

**Интерактивный потенциал перевернутого обучения.** Из анализа публикаций очевидно, что в российских вузах успешно апробирована форма смешанного обучения «перевернутый класс». Этот термин ввели в 2007 году Д. Бергман и А. Сэмс, описывая модель «перевернутого» обучения (англ. “flipped classroom”, “inverted classroom”), в которой процесс передачи знаний частично или полностью переносится на самостоятельное изучение, а в аудиторное время в интерактивных видах деятельности развиваются необходимые личностные и профессиональные компетенции студентов [4].

Классическая модель перевернутого обучения, разработанная Дж. Бергманом и А. Сэмсом, трехэтапная, с преобладанием самостоятельного онлайн-обучения. Принципиальное отличие технологии «перевернутый класс» от традиционного лекционного обучения – перестановка компонентов учебного процесса и смена ролей всех его участников, что развивает самостоятельность и активность студентов в обучении.

В классической модели, организованной по принципу видеоурока, на первом этапе предъясняется основной теоретический материал в форме видеолекции с обратной связью (feedback). После самостоятельного ознакомления студентов с новой темой предусмотрена внеаудиторная СРС – онлайн-курс с видеоинструкцией преподавателя и концептуальными картами (video concept maps). Аудиторная работа в группах (team-work) проходит на заключительном этапе освоения учебного материала. Оценка результатов осуществляется в интерактивной системе опроса и тестирования [4; 14].

Таким образом, в классической модели аудиторной интерактивной работе предшествует ознакомление обучающихся с новым учебным материалом, представленным как в виде опорного конспекта лекций или параграфа учебника, так и в форме слайдов, видеолекций, аудиоматериалов. Преподаватель выступает в роли научного консультанта, модератора учебного взаимодействия и менеджера, осуществляя мониторинг и оценку самостоятельной работы каждого студента.

По мнению Н. В. Тихоновой, классическая модель Дж. Бергмана и А. Сэмса в принципе традиционна, так как во многом сохраняет транслирующий характер обучения: от изучения теоретического материала курса к практическому применению полученных знаний [14].

Так называемые «продвинутые» модели перевернутого обучения выгодно отличает расширение видов учебной деятельности, постепенное усложнение заданий, их дифференциация по уровню сложности, что способствует индивидуализации обучения. На внеаудиторном этапе ведется самостоятельный поиск необходимой информации, студенты индивидуально или в группах готовят тезисы, презентации, вопросы для интерактивного взаимодействия. Все результаты СРС размещаются в электронном виде в LMS Moodle для ознакомления с ними всех участников учебного взаимодействия. На аудиторном занятии проводится презентация подготовленных заданий в различных интерактивных формах: обсуждения, дебаты, круглый стол,

интервью, ролевая игра и т.д. Мотивируя студентов к самостоятельному получению знаний, организованное таким образом перевернутое обучение создает условия для оптимизации самостоятельной и аудиторной работы.

В практико-ориентированном учебном процессе наиболее эффективна комбинированная четырехэтапная модель перевернутого обучения «от практики к теории». На первом онлайн-этапе вместо теоретических материалов предлагаются проблемные ситуации или задачи для их оценки и поиска вариантов решений (индивидуально или в группах). На втором этапе в аудитории анализируют варианты решений. На третьем дистанционном этапе изучают теорию вопроса и накопленный опыт деятельности в этой сфере. Заключительный аудиторный этап необходим для закрепления материала по теме и подведения итогов [14; 1].

Основное преимущество перевернутого обучения выражается в формировании навыков практического применения знаний и повышении мотивации к профессионально-личностному развитию. Поскольку каждый студент является полноправным участником учебного взаимодействия, отмечается большая вовлеченность всех обучающихся в образовательный процесс.

**Возможности LMS Moodle для организации СРС как интерактивного взаимодействия.** В педагогической литературе широко обсуждаются возможности электронной динамической учебной среды на основе LMS Moodle как свободной системы обучения и дистанционного управления учебно-образовательными ресурсами. В Moodle преподаватель получает инструменты для виртуализации учебно-методических материалов курса, дистанционного управления индивидуальной и групповой СРС в режиме интерактивного взаимодействия [13].

Система управления обучением Moodle позволяет автоматизировать работу по управлению СРС с оперативной обратной связью. Ориентированная на дистанционное образование Moodle обладает большим набором средств коммуникации: электронная почта, форумы, чат, блоги, обмен сообщениями.

В Moodle размещают статичные и интерактивные элементы курса. К статичным элементам, так называемым «ресурсам курса», относят текстовую страницу, веб-страницу, ссылки на файл и т.д. В перевернутом обучении развиваются необходимые навыки самостоятельной работы с учебным материалом: поиск информации, запоминание, осмысление, применение, анализ, синтез и оценка. В Moodle есть возможность оптимально сочетать все эти виды учебной деятельности, что повышает мотивацию и интерес к изучаемому предмету.

Основными интерактивными элементами курса являются: лекция с чередованием страниц (теоретический материал, обучающие тексты, вопросы), задание, тест, Wiki, глоссарий, форум, чат.

**Форум** – удобная площадка для организации дискуссий по темам. В Moodle поддерживаются различные типы форумов: простое обсуждение (одна тема), стандартный открытый форум (каждый предлагает свою тему в любое время), индивидуальный (каждый участник открывает свою тему).

**Чат** – система для организации дискуссий и деловых игр в режиме реального времени: обмен текстовыми сообщениями, индивидуально или с группой; опрос для проведения быстрого голосования (выбор варианта ответа); анкета.

Элемент **Wiki** используют для совместной групповой работы над статьей с возможностью оценки вклада каждого участника. Элемент **Задание** позволяет ставить задачи, требующие ответа в электронной форме.

Как отмечают практики, Moodle предоставляет широкий выбор ресурсов и инструментов для организации перевернутого обучения [13; 10], создает оптимальные условия для усвоения учебного материала в различных формах: приобретение новых знаний, актуализация и закрепление имеющихся знаний, систематизация и обобщение знаний, формирование умений и навыков, осуществление тестового контроля.

Отмечая целый ряд преимуществ такого обучения, авторы выделяют противоречия и проблемы [14; 1]. Одна из проблем касается недостаточного развития методов и средств учебной мотивации в современных системах управления обучением, в том числе в Moodle.

Актуальной для разработчиков и преподавателей каждого курса является задача мотивировать студентов к СРС, создавая динамичную творческую среду, в которой студенты с интересом взаимодействуют друг с другом, отрабатывая профессионально значимые навыки и умения.

**Игровые задания в Moodle как средство мотивации к самостоятельной учебной деятельности.** В перевернутом обучении обсуждение практических заданий, результатов совместных проектов проходит как в режиме онлайн в Moodle, так и на аудиторных занятиях. Преподаватель должен создать педагогические условия, при которых у студентов развивается самостоятельность и повышаются мотивация и интерес к учебной деятельности и, что особенно важно на первом курсе, к СРС.

В педагогической практике для усиления интеллектуальной и творческой составляющей обучения и повышения качества образовательного процесса активно используют игровые задания. В психологии деятельности игра считается одним из стимулов и инструментов познания окружающей действительности и приобретения ценного индивидуального опыта.

В дидактике **игра** – это учебная деятельность, направленная на познание предметного, функционального, ролевого и коммуникативного содержания профессиональной деятельности. Игровые задания развивают коммуникативную компетенцию и творческие способности, адаптивные и ситуативные навыки [10].

Игра в обучении направлена на моделирование профессиональной деятельности с целью приобретения студентами индивидуального опыта, важного для переноса приобретенных навыков в реальную профессиональную деятельность. Иными словами, игровые задания помогают студентам в интересной форме приобрести необходимые навыки, формируют у них готовность к нестандартным решениям задач в профессиональной деятельности.

В качестве практико-ориентированного задания наиболее эффективны ролевые игры, которые научают участников поведению в типовых и непредвиденных ситуациях, решению конкретных социальных и профессиональных задач. В высшей школе эффективны как обучающие контролируемые ролевые игры, так и свободные, когда студентам предлагаются ситуации, в которых надо выбрать наиболее эффективные действия. Ролевая игра формирует навыки и умения кол-

лективного взаимодействия, необходимые студентам для саморазвития в обучении и в профессии [10; 6].

Исследователи отмечают целый ряд факторов, усиливающих мотивацию при выполнении игровых заданий: фактор новизны, имитация практической ситуации, демонстрация личных возможностей в группе, удовлетворение от общения, принятие решения и их оценка, рефлексия промежуточных и окончательных достижений [Там же; 6]. Задачами преподавателя при организации и проведении обучающих игр являются четкое формулирование задания как задачи, поддержка и поощрение всех участников в ходе совместной работы.

Организация эффективной ролевой и деловой игры включает несколько этапов подготовки: 1) подготовка учебного пространства; 2) создание благоприятных условий для самореализации и личностного саморазвития; 3) выработка и обсуждение норм группового взаимодействия; 4) формирование групп и микрогрупп; 5) управление деятельностью в группах; 6) организация презентации результатов в различных формах; 7) подведение итогов; 8) стимулирование личностных рефлексий по результатам игры [10].

**Эффективные игровые задания при перевернутом обучении в LMS Moodle.** Смешанное обучение в Moodle, изменяя содержание деятельности участников образовательного процесса, повышает ее эффективность. При организации перевернутого обучения закономерны следующие вопросы: 1) Какие формы игровых заданий лучше использовать в LMS Moodle для достижения наибольшего обучающего эффекта? 2) Какие игровые задания лучше проводить в аудиторские часы? 3) Какие из заданий мотивируют СРС?

В статье обобщен опыт эффективного использования игровых заданий при перевернутом обучении, мотивирующих бакалавров первого курса к самостоятельной работе в Moodle при освоении курса «Русский язык и культура речи» (материалы курса адаптированы к технологии «перевернутый класс» Е. В. Калачинской [11]). В осеннем семестре 2017/18 по данной модели прошли обучение 714 студентов 16 направлений подготовки бакалавриата; в 2018/19 – 842 человека, в следующем году – 812.

В рабочей программе курса «Русский язык и культура речи» последовательность тем определена логикой модели «перевернутый класс»: от теории языка к практике речи.

Первая половина курса «Русский язык и культура речи» развивает языковую составляющую коммуникативной компетенции (теория вопроса). Первокурсники изучают закономерности функционирования русского литературного языка в современном обществе, нормы русского языка и особенности стилистической системы (темы №1–4).

Вторая половина курса (темы № 5–8) направлена на развитие речевых умений и навыков в письменной и устной форме коммуникации в научном и официально-деловом стиле речи. Студенты должны овладеть навыками составления пакета документов, основами речевого этикета в деловой сфере, получить опыт публичного выступления.

На втором этапе формируются навыки правильного отбора и употребления языковых единиц в различных ситуациях общения, студенты создают устные и письменные тексты в соответствии с коммуникативной задачей. Для развития речевых умений и навыков в различных ситуациях и формах общения (тексты для разных сфер употребления и коммуникативных задач) в Moodle размещены задания (оценочные средства):

– **творческие** (эссе, рецензия, аннотация, глоссарий, ментальная карта, реферат, публичное выступление, групповой проект);

– **тестовые задания** (тест, диктант, контрольная работа, орфографический и орфоэпический минимумы, а также другие оценочные средства).

Достаточно сложной в методическом плане представляется задача оптимизировать теоретическую часть курса с помощью инструментов Moodle и творческих заданий: навыки правильного употребления языковых средств требуют детальной многоуровневой проработки, многое студенты должны запомнить [3; 9].

Рассмотрим игровые задания, эффективные при освоении теоретической части курса.

### **1. Игровые задания для сдачи минимумов.**

В обзоре для студентов размещены минимумы, которые они должны сдать в течение семестра: орфографический, орфоэпический, лексический, фразеологический. В текущем учебном году были введены игровые моменты, мотивирующие к сдаче этих минимумов в аудиторное время.

**Лексический минимум.** Предварительно все термины должны быть написаны крупно на карточках. Студенты сдают минимум в парах перед группой. Сначала один из них выбирает 10 карточек, отдает их своему помощнику и садится лицом к группе. Второй студент, стоя у него за спиной, показывает каждую карточку аудитории. Студенты из группы должны так «расшифровать» данный термин, чтобы первый студент угадал термин, написанный на карточке. Затем студенты меняются местами с новым набором карточек. Время для предъявления каждой группы терминов ограничивается: если студент не успевает угадать термин, предъявляется следующий. Важно продумать оценку данного задания таким образом, чтобы стимулировать группу к более точной интерпретации термина.

**Фразеологический минимум.** Фразеологизмы из общего списка распределяются по группам: исторические, литературные, мифологические и фольклорные. Каждая из четырех групп готовит сообщение о каком-либо историческом событии, литературном или мифологическом персонаже и т.д. Остальные должны угадать, какие фразеологизмы иллюстрируют эти тексты. Данное задание требует предварительной подготовки – обсуждение на форумах или в чатах в Moodle.

Еще одна игровая форма – **соревнование**: каждая группа должна составить текст с наибольшим количеством фразеологизмов из минимума, а потом для общего обсуждения предлагается вариант этого текста с синонимичными заменами (без фразеологизмов). Остальные студенты должны постараться угадать все фразеологизмы, коллективно составить текст и выложить в ЭОС. Оценивает-

ся скорость и точность: в Moodle эти параметры фиксировать легко. Побеждает и набирает максимальные баллы та группа, которая быстрее выложит правильный текст. В завершение работы для сравнения преподаватель размещает в Moodle тексты с фразеологизмами, предварительно подготовленные группами.

**Орфографический минимум.** Прежде всего, отрабатывается в форме тестов в Moodle. Для контроля результатов СРС на аудиторном занятии студентам предлагают на выбор карточки (на каждой 25 слов из минимума с пропусками букв). Студенты должны вписать недостающие буквы и обменяться с кем-то из группы для взаимной проверки. Засчитываются только ответы без ошибок. Время работы с карточками строго контролируется, чтобы успеть охватить все слова минимума.

Заключительный контроль проводится в форме командного диктанта в игровой форме «эстафета»: аудитория делится на две или три группы. При делении на группы тоже используется игровой момент: студенты объединяются в группы, соединяя половинки карточек с частями фразеологизма, по тематическим фразеологизмам, антонимам или по другому принципу, основанному на материале курса. Группы формируют две-три колонны, из каждой по одному одновременно подбегают к доске, записывают под диктовку преподавателя слово и передают эстафету членам своей команды. Когда все слова записаны, группы еще раз проверяют записи: сначала свои, потом списки других групп. Преподаватель подводит итоги, исправляя оставшиеся ошибки. Побеждает команда с наименьшим количеством ошибок (но не более трех). Важно в этом задании контролировать время, проводить на скорости, как спортивную эстафету.

**Орфоэпический минимум.** Предварительно готовятся карточки на правильность/неправильность вариантов ударения и произношения (список из 30 слов). За ограниченное время студенты, работая в парах, выбирают из общего числа вариантов – правильные. Ошибки не допускаются. В Moodle рекомендуется размещать аудиозаписи орфоэпического минимума, которые студенты должны слушать в удобное время для коррекции произношения [9].

Рассмотрим игровые задания для отработки теоретического материала курса.

*Тема 1. Современный русский язык: структура, основные процессы.*

*Игра в синонимы.* Предварительно готовятся карточки со списками заимствованных слов (по 10 слов), студенты в группах подбирают синонимы к каждому слову, иллюстрируя и аргументируя особенности употребления синонимичных пар в разных контекстах и ситуациях. Вариант карточки: адекватный, мораторий, реставрация, трафик, перманентный, менталитет, электорат, презентация, суверенитет, толерантность.

Как вариант, предлагаются списки слов нейтральной лексики, к которым надо подобрать как можно больше синонимов. Кроме того, студенты должны определить диалектные и просторечные слова. Пример слов из карточки: человек, лицо, бродить, рука, глаз, группа и др. Эти задания можно выполнять по цепочке, в парах или других формах индивидуального опроса. Аналогичные игровые задания можно провести, используя инструменты Moodle – чат и форум.

*Тема 2. Система норм литературного русского языка.* В Moodle выполняют контрольные работы, проверяющие владение грамматическими нормами языка.

В рамках аудиторного занятия формируются важные коммуникативные умения – дифференцировать средства языка в зависимости от сферы употребления, выбирать лексику, соответствующую социостиллю.

С этой целью используются разные формы интерактивного взаимодействия. В частности, студенты разделяются на микрогруппы. Уже на этом этапе можно закрепить самостоятельно пройденный материал, формируя группы по принципу общей грамматической нормы (орфограммы): в первой группе – формы родительного падежа множественного числа; во второй – именительный падеж множественного числа (доктора, учителя и т.д.) и т.д. На втором этапе студенты в ограниченное время составляют пары слов, дополняя просторечные слова общеупотребительными (ложу, кувет, ежай, ихний и т.д.), на завершающем этапе группы разыгрывают короткие эхо-диалоги, у которых носитель литературной нормы переспросом уточняет («переводит») услышанные им фразы с просторечием или сленгом (слова из карточки).

Отрабатывая употребление паронимов, студенты в группах должны придумать предложения для разграничения слов на карточке (основание – обоснование, представить – предоставить, одеть – надеть и др.), если позволяет время, то можно составить короткий связный текст или диалоги с коррекцией, так называемые «эхо-диалоги», построенные по принципу переспроса: Вы хотели сказать, что одели Надежду и надели одежду, ведь так?

Аналогичным образом отрабатывается употребление существительных, для которых трудно определить род: с данными на карточке словами (манго, индиго, маэстро, пони, рантье, какао, эмбарго и др.) студенты составляют словосочетания или короткие тексты, что формирует навыки порождения текста, развивает творческие способности.

Даже такие простые, на первый взгляд, задания достаточно эффективны, если четко регулировать время, предлагать студентам предварительно готовить карточки для группы-конкурента. Это развивает состязательность, формирует командный дух, что пригодится в будущей деятельности на конкурентных рынках. В дальнейшем лучших студентов следует привлекать к обновлению банка заданий [3; 9].

*Тема 3. Система функциональных стилей.* В Moodle проводится *стилистика игра*, практические, контрольные и тестовые задания, в аудиторные часы студенты в группах анализируют отрывки из художественных произведений с различными задачами, в частности, найти синонимы и определить их стилистическую окраску, их роль в данном тексте.

*Тема 4. Научный стиль речи.* Одна из эффективных форм закрепления материала по теме – **игра «дебаты»**. В Moodle проходит подготовительный этап: студенты распределяются на группы, готовят пакеты аргументов для презентации основных жанров научного стиля, подбирают примеры. На занятии проводится аргументированный спор о достоинствах жанров научного стиля (конспект, учебник, лекция, доклад, статья и др.). Проведение дебатов позволяет в сжатые сроки отработать навыки поиска аргументов, умение гармонизировать диалог, четко излагая свои мысли [5].

*Тема 5. «Русский язык как инструмент эффективной деловой коммуникации. Официально-деловой стиль речи».* Эффективна игра «Глоссарий». Студенты гото-

вят по пять терминов по выбранной специальности и перед группой раскрывают смысл термина так, чтобы группа могла угадать термин. Итоговый «Глоссарий» терминов с определениями, предложенными студентами, размещается в Moodle.

Контактное эмоциональное взаимодействие студентов в режиме реального времени – ценный ресурс игры, формирующий необходимые профессионально-личностные качества. С целью формирования коммуникативной компетенции в устных формах общения для трех последних тем курса разработаны игровые задания, требующие самостоятельной подготовки в Moodle с контролем выполнения в аудиторные часы.

*Тема 6. «Речевой этикет в деловой сфере. Устные жанры делового общения».* В Moodle предложены варианты деловых игр различной степени сложности.

*Вариант 1.* Подготовьтесь к проведению деловой игры по теме «Устный этикет в деловой сфере. Устные жанры делового общения». Разделитесь на пары или группы, выберите одну из предложенных ниже тем. Вместе с партнером проведите репетицию диалога, который вы будете разыгрывать на занятии. Примерные темы для диалогов в аудитории: познакомить своего начальника с прибывшим иностранным партнером вашей фирмы (3 чел.); извиниться по телефону за отсутствие представителя на переговорах (2 чел.); пригласить делового партнера по телефону на выставку (2 чел.); договориться о собеседовании с будущим работодателем (2 чел.).

*Вариант 2.* Разделитесь на группы по 4–6 человек, выберите одну из предложенных ниже тем, распределите роли. Подготовьтесь к ролевой игре, которая будет проводиться на занятии. Ролевая игра «Найм сотрудников». Участники (роли): директор компании, начальник отдела кадров (менеджер по персоналу), начальник отдела, а также кандидаты на должность (2–3 чел.). Кандидаты предоставляют резюме, в ходе игры проводится собеседование с каждым. Задача кандидатов – хорошо показать себя, задача работодателей – выбрать лучшего кандидата. После собеседования руководство проводит обсуждение кандидатов, аргументируя свой выбор (в присутствии всей группы). Далее группа обсуждает поведение каждого участника игры.

Эффективно провести рефлексию результатов ролевой или деловой игры в форме эссе на тему «Что бы хотелось изменить в себе и в игре?». Осмысливая содержание игры, собственную деятельность и внешнюю оценку, студенты корректируют самооценку. Отвечая на наводящие вопросы, осознают, довольны ли результатами, было ли им интересно, была ли их роль в игре или задача сложной для них; были ли они достаточно активны, приобрели ли новые знания.

*Тема 7. «Основные письменные жанры деловой коммуникации».* В игровой форме в Moodle и на занятии проводится конкурс резюме на объявленные вакансии: сотрудник колл-центра, рекламный менеджер, авиадиспетчер, автослесарь и т.д. Выполняя задание, важно сформировать уважительное отношение к профессиям, контролировать проявление социального снобизма.

*Тема 8. «Публичное выступление: речевой аспект».* В игровой форме в Moodle и на занятии проводится конкурс выступлений. Темы дифференцированы по жанрам, приведем по одному примеру. Информационные жанры: «Сообщение сотрудника, побывавшего на конференции, руководству компании». Протоколно-этикетные жанры: «Обращение с речью к присутствующим на торже-

ственном собрании, посвященном вручению дипломов выпускникам вуза». Повествовательные жанры: «Человек, который меня впечатлил». Убеждающие жанры: «Современный университет – это ...». Выступление-презентация: сделать презентацию себя для потенциального работодателя, презентацию какого-либо проекта или объекта; презентацию лучших книг по своей специальности. Научно-популярная тематика: за пять минут доступно и просто изложить принцип работы автомобиля, мобильного телефона, принцип обучения в Moodle и т.д.

*Деловая игра «Пакет документов компании N».* Moodle дает возможность дистанционно руководить групповыми проектами для отработки навыков ведения всех видов деловой переписки, которая обычно осуществляется компаниями. Задание для групп – подготовить пакет деловых документов и разместить в Moodle.

Вариант 1. Студенты разделяются на микрогруппы для создания модели компании в соответствии с профилем будущей специальности и распределяют роли (руководитель, начальник отдела, офис-менеджер и т.д.). «Руководитель» компании дает задания «сотрудникам» подготовить документы и письма. Обязательные жанры: внутренняя документация (приказ, распоряжение, протокол, заявка, докладная записка, объяснительная записка, отчет, справка, заявление, ходатайство, должностная инструкция). Между группами («компаниями») осуществляется внешняя переписка (рекомендательное письмо, приглашение, извещение, запрос, просьба, напоминание, сопроводительное письмо, гарантийное письмо, благодарственное письмо, коммерческое предложение, отказ на коммерческое предложение, претензия и т.д.).

По итогам игры каждый студент должен создать пять документов в различных жанрах официально-делового стиля (два внутренних документа и три письма). Возможен повтор отдельных жанров в работах разных студентов, однако содержание их должно быть разным.

Все подготовленные документы должны быть созданы в одном файле, который студент сдает «руководителю» в электронном виде. «Руководитель» размещает в установленный срок в форуме работы своих «сотрудников» с оценками. Студенты, вовремя не сдавшие работы, получают 0 баллов.

В конце семестра был проведен опрос, в котором приняли участие 247 человек. Студентам было предложено оценить по пятибалльной шкале пользу для освоения учебных материалов курса «Русский язык и культура речи» следующих форм игровых заданий: стилистическая игра, загадки с фразеологизмами, угадай термин (слово), игра в синонимы, деловая игра «Резюме», деловая игра «Пакет документов», диктант-эстафета, научные дебаты.

Как показал опрос, студенты первого курса отдают предпочтение игровым заданиям, не требующим серьезной самостоятельной подготовки и, как правило, проводимым в аудиторские часы. Устойчивый интерес вызывают ролевые игры и инсценировки (рис.).

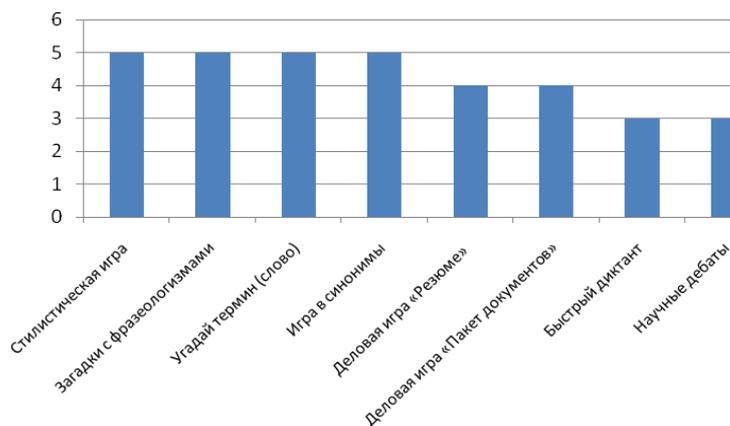


Рис. Распределение ответов на вопрос: «Какие формы игровых заданий помогают первокурсникам лучше усвоить материал курса «Русский язык и культура речи»?»

### Основные выводы

Игровые задания курса «Русский язык и культура речи» мотивируют студентов к активному освоению обучающего контента в LMS Moodle, поддерживают интерес к изучаемому материалу, приучают студентов к постановке целей, задач и ориентации на результат (рейтинговые баллы и бонусы), что повышает эффективность перевернутого обучения.

Игровые задания мотивируют первокурсников к разным видам учебной деятельности, развивая у них способности к самостоятельному получению знаний, саморазвитию и самообразованию.

Игра позитивно влияет на развитие регулятивных действий, обучая находить оптимальный способ решения задач профессиональной деятельности, развивая способности к самоконтролю, волевым усилиям, мобилизации личных ресурсов для достижения целей.

В игровой форме в рамках данного курса эффективно формируются познавательные навыки, умения аргументированно отстаивать свою точку зрения, подводить итоги и оценивать результаты своей деятельности.

Игровые задания играют важную роль в развитии коммуникативных действий и личностных качеств бакалавров первого курса: в игре формируются умения выстраивать гармоничные взаимоотношения, эффективно сотрудничать в команде, разрешать конфликтные ситуации, правильно эмоционально реагировать, объективно оценивать свои возможности и наклонности.

### Заключение

Перевернутое обучение создает благоприятные условия для развития активности, самостоятельности и ответственности студентов, повышения их мотивации и вовлеченности.

Анализ опыта перевернутого обучения в Moodle позволяет сделать вывод о его продуктивности для первокурсников в том случае, если разработана и планомерно используется система эффективных средств мотивации СРС.

Игровые задания, развивая креативность, навыки командной работы, позволяют в интересной форме осваивать разнородный материал курса «Русский язык и культура речи». СРС в Moodle формирует у студентов важные личностные качества: самостоятельность, инициативность, самодисциплину, ответственность и мобильность.

В игре создаются оптимальные условия для осознанного приобретения студентами ценного индивидуального опыта и личностно-профессиональных компетенций. В профессиональном образовании формируется парадигма игрофикации (геймификации) учебного процесса, при которой учебная и научно-познавательная деятельность студентов осуществляется уже не просто в электронной образовательной среде, а в виртуальной игровой обучающей коммуникационной среде [2; 6].

1. Антонова Н. Л., Меренков А. В. Модель «перевернутого обучения» в системе высшей школы: проблемы и противоречия // Интеграция образования. – 2018. – Т. 22, №2. – С. 237–247.
2. Арабян К. К. Новая образовательная парадигма // Высшее образование сегодня. – 2013. – №13. – С. 46–51.
3. Борзова Т. А. Принципы организации СРС первого курса в технологии «перевернутый класс» // Высшее образование в России. – 2018. – Т. 27, №8-9. – С. 80–88.
4. Bergmann J., Sams A. Flipped Learning: Gateway to Student Engagement. Moorabbin: Victoria Hawker Brownlow, 2014. – 182 p.
5. Бороненко Т. А., Кайсина А. В., Федотова В. С. Диалог в дистанционном обучении // Высшее образование в России. – 2017. – №8-9. – С. 131–134.
6. Busarova V., Stepichev P. Game-based learning as a way to enhance intrinsic motivation and speaking skills // Проблемы современной науки и образования. – 2016. – №12(54). – С. 114–115.
7. Велединская С. Б., Дорофеева М. Ю. Смешанное обучение: секреты эффективности // Высшее образование сегодня. – 2014. – №8. – С. 8–13.
8. Жукова Г. С., Никитина Н. И., Комарова Е. В. Технологии профессионально-ориентированного обучения. – Москва: Изд-во РГСУ, 2012. – 165 с.
9. Жуковская Г. А., Пентина А. Ю. Специфика дистанционного обучения дисциплине «Культура речи» в системе Moodle для студентов негуманитарных факультетов // Известия Рос. гос. пед. ун-та им. А. И. Герцена. – 2017. – №184. – С. 123–129.
10. Зачко О. Б., Рак Т. Е. Игровые методы обучения в виртуальной среде Moodle. – Текст: электронный // DocPlayer: [сайт]. – URL: <https://docplayer.ru/63901563-igrovye-metody-obucheniya-v-virtualnoy-srede-moodle.html> (дата обращения: 11.08.2020).
11. Калачинская Е. В. Образовательная технология «перевернутый класс» в преподавании дисциплины «Русский язык и культура речи» // Высшее образование в России. – 2017. – №12. – С. 78–84.
12. Кондакова М. Л., Латыпова Е. В. Смешанное обучение: ведущие образовательные технологии современности // Вестник образования. – 2013. – №9. – С. 54–64.
13. Носкова Т. Н., Павлова Т. Б., Яковлева О. В. Инструменты педагогической деятельности в электронной среде // Высшее образование в России. – 2017. – №8/9 (215). – С. 121–130.

14. Тихонова Н. В. Технология «перевернутый класс» в вузе: потенциал и проблемы внедрения // Казанский педагогический журнал. – 2018. – №2. – С. 74–78.
15. Шутенко А. И. Развитие образовательных коммуникаций в современном вузе // Высшее образование в России. – 2011. – №7. – С. 80–86.

#### Транслитерация

1. Antonova N. L., Merenkov A. V. Model' «perevernutogo obucheniya» v sisteme vysshej shkoly: problemy i protivorechiya // Integraciya obrazovaniya. – 2018. – Т. 22, №2. – С. 237–247.
2. Arabyan K. K. Novaya obrazovatel'naya paradigma // Vysshee obrazovanie segodnya. – 2013. – №13. – С. 46–51.
3. Borzova T. A. Principy organizacii SRS pervogo kursa v tekhnologii «perevernutyj klass» // Vysshee obrazovanie v Rossii. – 2018. – Т. 27, № 8-9. – С. 80–88.
4. Boronenko T. A., Kajsina A. V., Fedotova V. S. Dialog v distancionnom obuchenii // Vysshee obrazovanie v Rossii. – 2017. – № 8-9. – С. 131–134.
5. Veledinskaya S. B., Dorofeeva M. Yu. Smeshannoe obuchenie: sekrety effektivnosti // Vysshee obrazovanie segodnya. – 2014. – № 8. – С. 8–13.
6. Zhukova G.S., Nikitina N.I., Komarova E.V. Tekhnologii professional'no-orientirovannogo obucheniya. – Moskva: Izd-vo RGSU, 2012. – 165 s.
7. Zhukovskaya G. A., Pentina A. Yu. Specifika distancionnogo obucheniya discipline «Kul'tura rechi» v sisteme Moodle dlya studentov negumanitarnyh fakul'tetov // Izvestiya Ros. gos. ped. un-ta im. A. I. Gercena. – 2017. – №184. – С. 123–129.
8. Zachko O. B., Rak T. E. Igrovye metody obucheniya v virtual'noj srede Moodle. Tekst: elektronnyj // DocPlayer: [sajt]. – URL: <https://docplayer.ru/63901563-igrovye-metody-obucheniya-v-virtualnoy-srede-moodle.html> (data obrashcheniya: 11.08.2020).
9. Kalachinskaya E. V. Obrazovatel'naya tekhnologiya «perevyornutyj klass» v prepodavanii discipliny «Russkij yazyk i kul'tura rechi» // Vysshee obrazovanie v Rossii. – 2017. – №12. – С. 78–84.
10. Kondakova M. L., Latypova E. V. Smeshannoe obuchenie: vedushchie obrazovatel'nye tekhnologii sovremennosti // Vestnik obrazovaniya. – 2013. – №9. – С. 54–64.
11. Noskova T. N., Pavlova T. B., Yakovleva O. V. Instrumenty pedagogicheskoy deyatel'nosti v elektronnoj srede // Vysshee obrazovanie v Rossii. – 2017. – №8/9 (215). – С. 121–130.
12. Tihonova N. V. Tekhnologiya «perevernutyj klass» v vuze: potencial i problemy vnedreniya // Kazanskij pedagogicheskij zhurnal. – 2018. – №2. – С. 74–78.
13. Shutenko A. I. Razvitie obrazovatel'nyh kommunikacij v sovremennom vuze // Vysshee obrazovanie v Rossii. – 2011. – №7. – С. 80–86.

© Т.А. Борзова, 2020

**Для цитирования:** Борзова Т.А. Опыт эффективного использования игровых заданий в смешанном обучении (на примере курса «Русский язык и культура речи») // Территория новых возможностей. Вестник Владивостокского государственного университета экономики и сервиса. – 2020. – Т. 12, № 3. – С. 170–183.

**For citation:** Borzova T.A. An Effective Use of Game Assignments in Flipped Learning (based on the “Russian Language and Culture of Speech” course), *The Territory of New Opportunities. The Herald of Vladivostok State University of Economics and Service*, 2020, Vol. 12, № 3, pp. 170–183.

DOI [dx.doi.org/10.24866/VVSU/2073-3984/2020-3/170-183](https://dx.doi.org/10.24866/VVSU/2073-3984/2020-3/170-183)

Дата поступления: 31.08.2020.