

DOI:10.26104/NNTIK.2022.77.93.064

Даниярова А.Д.

КЕСИПТИК ЧЕТ ТИЛИН ОКУТУУДА ОЮНДАРДЫН
КОЛДОНУЛУШУ

Даниярова А.Д.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГР В ПРЕПОДАВАНИИ
ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ИНОСТРАННОГО ЯЗЫКА

A. Daniyarova

THE USE OF GAMES IN TEACHING A PROFESSIONAL
FOREIGN LANGUAGE

*Извечному парадоксу свободы реально
Достижимой лишь на мнимой линии горизонта,
дает впечатляющее разрешение феномен игры.*

Дмитрий Сильвестров

УДК: 372.881:8.057

Педагогикалык жүрүшдө оюндун темасы абдан актуалдуу болуп саналат, анткени оюн – адам өзүн-өзү көрсөтүү, өзүн-өзү аныктоо, өзүн-өзү текшерүү, өзүн-өзү актоо, өзүн-өзү жашоо абдан натыйжалуу жолдорунун бири. Университеттин студенттери милдеттүү түрдө англис тилин окушат, бирок мектепти аяктагандан кийин негизги темалар боюнча да өз ойлорун айтуу кыйынга турат. Макалa студенттерди активдештирүү, мотивацияны жогорулатуу, лекцияларды диверсификациялоо үчүн оюндарды колдонуу ыкмасына арналган жана студенттерге тилдик тоскоолдуктарды жеңүү мүмкүнчүлүгүн берүү максатын көздөйт. Оюндар жөнөкөйлүгү жана ошол эле учурда аларды колдонуунун натыйжалуулугу менен көңүлдөрдү бурат. Изилденүүчү маселелер жана сунушталган методдор чет тилдер, атап айтканда англис тили мугалимдерин кызыктырат.

Негизги сөздөр: оюндар, англис тили, мотивация, ыкма, интерактивдүү ыкмалар, крокодил, дарга асуу, көп түстүү.

Тема игры в педагогическом процессе очень актуальна, так как игра – один из самых эффективных способов самовыражения, самоопределения, самопроверки, самореабилитации, самоосуществления человека. Студенты вузов на обязательной основе изучают английский язык, но по окончании они затрудняются выразить свои мысли даже на базовые темы. Статья посвящена методу применения игр с целью активизации студентов, повышения мотивации, внесения разнообразия в лекции и ставит целью предоставить студентам возможность преодолеть языковой барьер. Игры привлекают внимание по причине простоты и, в то же время, эффективности их использования. Изучаемые вопросы и предлагаемые методы интересуют преподавателей и учителей иностранных языков, в частности английского языка.

Ключевые слова: игры, английский язык, мотивация, методика, интерактивные методы, крокодил, виселица, многоцветный.

The theme of the game in the pedagogical process is very relevant, because the game is one of the most effective ways of self-expression, self-determination, self-examination, self-rehabilitation, self-realization of a person. University students study English on a mandatory basis, but after graduation they find it difficult to express their thoughts even on basic topics. The article is devoted to the method of using games to activate students, increase motivation, diversify lectures and aims to provide students with the opportunity to

overcome the language barrier. Games attract attention because of the simplicity and, at the same time, the effectiveness of their use. The issues under study and the proposed methods will be of interest to teachers of foreign languages, in particular English.

Key words: games, English language, motivation, methods, interactive methods, crocodile, hangman, multicolor.

Введение. Основываясь на опыте работы со студентами, изучающими английский язык как профессиональный иностранный, мною предлагается внести игры в программу урока. Опыт внедрения способствует повышению результатов обучения, более эффективному закреплению необходимого объема лингвистического материала и улучшению эмоционального климата в группе.

Актуальность. Преподаватели делают акцент на эффективности обучения, основная цель – успешная коммуникация на иностранном языке. Игра помогает мобилизовать все ресурсы студента: пройденную лексику, грамматические конструкции, гибкость мышления. Студент, таким образом, получает большую свободу действий, что, в свою очередь, ведет к повышению его автономности в обучении. Кроме того, коммуникативные ситуации, создающиеся во время игры, максимально близки к реальным и готовят студента к использованию языка за пределами учебного класса. Наконец, через игру можно вводить культурологические сведения, которые являются основополагающими для студентов направления «Туризм». В рамках диалога культур иностранный язык уже рассматривается не только как средство межкультурного общения, но и как средство формирования личности как субъекта национальной и мировой культуры. Особенностью программы дисциплины является компетентностный подход, который должен способствовать усилению практико-ориентированной составляющей и развитию коммуникативной компетенции будущего специалиста.

Язык лежит в основе понимания, восприятия и передачи информации. Высокий уровень владения

языковыми средствами позволяет структурировать собственные мысли, более чётко и последовательно излагать идеи. Благодаря появлению новых социально-политических, экономических и культурных реалий, изменились и традиционные взгляды на иностранный язык и методологию иноязычного образования.

В эпоху «большой деревни» студенты направления «Туризм» нуждаются и заинтересованы в изучении английского как профессионального иностранного языка.

Однако обилие терминов, несуществующие в русском языке времена и грамматические конструкции, и отсутствие практики со временем приводят к упадку мотивации и монотонности лекций. Тем не менее, основной задачей преподавателя было и остается научить. Чтобы добиться этой цели, в эпоху расцвета социальных сетей, моментального доступа к информации, и, как следствие, ее восприятия в виде «клипов», фрагментов, ярких образов перед нами стоит серьезная задача использовать во благо эти новые риски, опасности и возможности [6].

Также немаловажным является неотрывно следить за тем, что происходит в аудитории. В учебном процессе очень опасна монотонность. Она создает инерцию, студенты перестают реагировать даже на новую информацию, мотивация резко падает. Одним из самых действенных способов разбить монотонность, а также привлечь и удерживать внимание учащихся является игра. С помощью игры можно переместить фокус с преподавателя как источника знаний и двигателя учебного процесса на студента как активного и полноправного участника этого процесса. Если мы используем игры, меняется атмосфера в аудитории, дистанция между преподавателем и студентом сокращается, снижается страх сделать ошибку, а языковой барьер отходит на второй план [5].

Не каждое занятие возможно полностью провести посредством использования разнообразных игровых технологий, однако даже периодическое внедрение того или иного игрового элемента в разы повышает эффективность обучения и борется со страхом устной речи на иностранном языке, со страхом быть непонятым, также повышается интерес к дисциплине и желание совершенствовать свои знания самостоятельно.

Согласно И. Хейзинга «...человеческая культура возникла и разворачивается в игре, как игра». Игра – это комплексная деятельность, одновременно затрагивающая эмоциональный, социальный, моторный / психомоторный, когнитивный и культурный / надкультурный аспекты.

С детства мы воспринимаем эту деятельность как источник радости и вдохновения. Как известно, познавательная активность непосредственно связана

с эмоциональным состоянием, и, говоря о значении игры в усвоении лингвистических навыков, можно также отметить, что это сильное позитивное переживание, способствующее более легкому запоминанию материала. Из нейробиологии мы знаем, напоминает Ф. Каон, что эмоции и способность к обучению и запоминанию тесно связаны. Состояние удовольствия и положительные эмоции необходимы для производства нейромедиаторов, отвечающих за фиксирование информации в памяти [6]. Состояние стресса, тревога и страх, наоборот, серьезно замедляют или даже останавливают эти процессы. Ценность игры еще и в том, что это комплексная деятельность, которая одновременно включает эмоциональную, познавательную и психофизическую сферы.

Этот вид деятельности может быть предложен в качестве разминки или как итоговое занятие по закреплению активной лексики изучаемого материала.

Интерактивные методы и игры применяются с целью интенсификации речемыслительной деятельности студентов. Они являются наиболее эффективными методическими приемами, побуждающие студентов к размышлениям, стимулирующие их любознательность, повышающие интерес и мотивацию к познанию.

Виды игр. Студент, освоивший второй иностранный язык, способен полномасштабно использовать все виды речевой деятельности (аудирование, говорение, чтение и письмо) в целях межличностной и межкультурной коммуникации. Используемая для этой цели игра является не просто развлечением, а неотъемлемой составляющей учебного процесса. Как меняющаяся, не статичная деятельность, способствующая развитию когнитивной, физической и эмоциональной областей, игра присутствует в жизни человека постоянно: с раннего детства до старости.

Игры можно разделить на следующие аспекты: лексический, грамматический, коммуникативный и культурологический [5]. Они направлены на развитие коммуникации, кооперации, креативности, критического мышления [4]. Многие игры можно использовать для проработки нескольких аспектов сразу.

Множество студентов испытывают сильный страх перед устной речью и неудовлетворенность уровнем своих знаний, эти чувства крайне усложняют процесс обучения. *Лексические игры* представляют из себя набор задач, которые направлены на максимальную активизацию словарного запаса студента. Эта форма работы снимает напряженность и страх учащихся перед функцией контроля усвоенной лексики, а значит, способствует созданию благоприятного психологического климата и развитию мотивации изучения иностранного языка. Знакомство, закрепление и активное употребление новой иноязычной лексики связано во многом с задействованием в процессе обу-

чения всех видов памяти, ассоциативного и когнитивного мышления. Одним из способов активизации является применение в процессе обучения следующих игр.

«**Крокодил**»: это популярная игра, в которой с помощью жестов, движений и мимики студенту нужно показать загаданное слово, а другим игрокам его отгадать. Эту игру еще называют игрой в ассоциации или пантомимой. Игра позволяет развить ассоциативное и логическое мышление, улучшить актерское мастерство и ораторское искусство. Студенты, пытаясь объяснить загаданные слова своим одноклассникам, активизируют свой словарный запас, и находясь в дружественной и игровой атмосфере, «раскрепощаются» и таким образом преодолевают языковой барьер.

«**Виселица**»: какое-то слово отгадывается по букве, если названной буквы в этом слове нет – ведущий рисует часть виселицы с повешенным. Принцип игры напоминает «Поле чудес», но каждая неправильно предложенная буква является составляющей виселицы и частями тела повешенного.

Для студентов с хорошим знанием языка подходит «**Табу**»: к определенному слову нужно сказать несколько ассоциаций, не используя запрещенные слова, указанные на карточке; цель игры заключается в том, чтобы остальные отгадали это слово. По схожему принципу работает «**Имаджинариум**», только на карточках – картины со множеством деталей, запрещенных слов нет [5].

Прогулка с вопросами. Не только позволяет повторить пройденный материал, но и способствует физической активизации, и концентрация студентов значительно повышается. Каждый участник получает карточку с вопросом по теме. Участники свободно двигаются по аудитории и по команде должны найти пару. Каждый участник задает вопрос партнеру, партнер отвечает, задает свой вопрос и слушает ответ. Затем участники меняются карточками [4].

Jigsaw reading. При ознакомлении с новым материалом по теме применяем приемы деятельностного подхода которые позволяют задействовать максимально все виды речевой деятельности не только чтение.

Следует разделить учеников на пары или на две группы. Каждый ребенок читает только одну часть текста, его партнер - другую. Послетекстовые задания могут варьироваться. Возможно обсуждение текста, когда каждая группа отвечает на заранее подготовленные учителем вопросы.

Затем ученики встают в пару с кем-то из другой группы и делятся основной информацией из своего текста, паре необходимо создать буклет, а вы знали, в котором они отразят изученный материал.

Задействованы все виды речевой деятельности: говорение, аудирование, чтение и письмо. Каждый

вовлечен в деятельность, происходит коммуникация. Мы также можем говорить о реальной коммуникации, так как мы очень часто в нашей жизни рассказываем другим о том, какую информацию мы прочитали в газете, интернете.

Способствует созданию такой среды в которой иностранный язык выступает не целью, а средством коммуникации, обмена и получения информации.

Грамматические игры используются мной для практики времён глагола, глагольных спряжений, времен, местоимений и других тем. Для этих целей я прибегаю к «**Кахут**», это сайт с элементами онлайн-викторины. Занимательная музыка, цветной дизайн и дух соперничества делают его отличным вариантом для повторения и закрепления сложных для студента грамматических конструкций. Вопросы можно составить самим, учитывая пройденные темы и лексику, либо выбрать подходящие в базе самого сайта.

Для проработки прошедших времен хорошо подходит игра «**Подозреваемый**». Преподаватель выбирает двух студентов: подозреваемого в преступлении и того, кто обеспечивает ему алиби. Они выходят из аудитории и договариваются о всех деталях того, что они делали в предполагаемое время убийства. Обратно они заходят по очереди, остальные студенты ведут допрос. Если показания не совпадают, подозреваемый лжет, и он преступник.

Коммуникативные игры служат в первую очередь для того, чтобы воссоздать реальную ситуацию общения. Это самые разнообразные **ролевые игры**. Самые часто встречающиеся виды на уроках – это диалоги работников аэропорта, банка, отеля, официантов, продавцов и их клиентов. Обычно на ролевые игры студенты реагируют с интересом и энтузиазмом. Кроме того, преподаватель получает позитивную обратную связь от тех студентов, кто побывал в англоязычной стране или работал в сфере туризма и гостеприимства, и смог преодолеть страх общения в отеле или магазине именно благодаря ролевым играм, проведенным в аудитории. Ролевые игры несут несколько образовательных функций: языковую (заучивание иноязычных слов) и предметную (когнитивная систематизация терминологии в профессиональной сфере). Соединение языкового обучения со специализацией вносит большой вклад в формирование профессиональных компетенций студентов неязыковых курсов.

«**Горячий**» стул. Данный приём, известный в театральной педагогике, обладает эффективностью в обсуждении проблемных вопросов и обмене информацией, а также служит диагностическим инструментом для определения уровня знаний и умений учащихся. Алгоритм реализации приёма:

1. Учащимся предлагаются роли определенных персонажей, имеющих отношение к изучаемому материалу;

2. Учащиеся выбирают роли и анализируют их;
3. Один из персонажей садится на «горячий» стул. Другие учащиеся продумывают и задают ему вопросы;
4. Сидящий на стуле студент формулирует ответы от лица своего персонажа.

Данная игра способствует не только закреплению материала и отработке определенного речевого навыка. Погружение игрока в персонаж и вымышленную ситуацию оказывает эмоциональный эффект на обучающихся и способствует интенсификации образовательного процесса. Также роль является своего рода маской, снижающей степень боязни ошибиться и дать неправильный ответ. Учащиеся могут не озвучивать свои роли с целью постановки перед другими студентами задачи отгадать задуманных персонажей.

«**Guess who?**» (Угадай, кто?) В рамках тематического плана проводится занятие по теме «About myself» (О себе), вначале которого студентам предлагается лексический блок – прилагательные, описывающие внешность и черты характера человека. Затем одному из студентов загадывают известную личность, и он пытается понять, кто это, задавая общие вопросы.

«**Multi color**» (Многоцветный). На разноцветных квадратных бумагах для записей с проклеенным краем преподаватель пишет одно прилагательное из ранее изученных. Вызывается студент. Преподаватель наклеивает ему на лоб такую бумагу и отправляет пройтись по аудитории, чтобы все его одногруппники увидели написанное. Важное примечание – в случае, если прилагательное относится к отрицательным по значению («жадный, грубый, эгоистичный и подобные») преподаватель неоднократно уточняет, что написанное слово не имеет отношения к характеру студента, ему просто предстоит угадывать вот такое определение. Далее студент возвращается к доске, а его товарищи предлагают ему объяснения, так, чтобы студент догадался, какое слово написано у него на лбу. В зависимости от уровня владения языком задания разнятся: в группах, где высокий уровень, студенты дают объяснения на английском, в группах, где уровень владения языком низкий, студенты объясняют на русском, что за слово загадано. Принцип выбора прилагательных – от простого к сложному. Когда студенты угадывают такие слова, как «жадный, умный, смелый», им легче перейти на уровень таких слов как «амбициозный, толерантный» и подобных [7].

Игры, посвященные *культурологическому аспекту*, могут охватывать самые разные области: географию, государственное устройство, кухню, архитектуру, музыку. Кроме того, темы можно варьировать, учитывая специальность группы. Для студентов направления туризма, очень важно совмещать лексику

языка и говорение с культурологическим аспектом. При нацеленности на диалог культур происходит замена знаниецентрической парадигмы образования на культуросообразную, где согласно Ю.А. Балло, стратегия «язык плюс культура» заменяется другой: «культура через язык, язык через культуру» [8]. В рамках дисциплины «Профессиональный иностранный язык» недостаточно обеспечить знание языка на уровне функциональной грамотности, то есть *survival language*, это не приводит к умению вести диалог культур. Диалог культур – это процесс взаимодействия людей разных культур со своим менталитетом, а цель данного процесса – понимание позиции собеседника и уважение к ней. Это особенно актуально и необходимо для будущих работников сферы туризма. И здесь довольно интересно проводить игры в стиле телевикторин: «**Что? Где? Когда?**», «**Кто хочет стать миллионером?**» и других подобных. Также можно разделить студентов на две команды еще до занятия, на котором планируется игра, и попросить составить вопросы для соперников. С помощью этого приема мы повышаем их вовлеченность в процесс, и викторина проходит наиболее продуктивно.

Деловая игра «**Международная конференция**». Данный вид игры может затрагивать любую лексическую тему, например «Education» (Образование). Группа делится на три команды. По условиям игры – каждая команда представляет одну из стран-участниц. В каждой команде преподаватель, с учетом уровня владения языком, назначает студентов на следующие роли: «Оратор» – тот, кто создает краткий пересказ большого текста об образовании в своей стране; «Переводчик» – тот, кто готовит и озвучивает перевод текста оратора на русский язык; «Вопрошающий» – тот, кто готовит вопросы странам-соперницам; «Отвечающий» – тот, кто внутри своей команды будет готов дать ответ на вопросы соперников из других стран. Если группа большая, то в каждой команде появляется и пятый участник, «Эксперт» – человек дает оценку командной работе своих соперников, говорит, в чем были сильные и слабые стороны чужих выступлений, а также парирует критику в адрес своей команды. Таким образом, желательное количество студентов – 12, максимально допустимое – 15. Всем участникам раздаются тексты, не только «свои», по которым они будут готовиться, но и «чужие», чтобы максимально облегчить восприятие информации. Работа занимает от 15 до 20 минут, в это время преподаватель может наблюдать, насколько разными способами студенты пытаются работать, какие техники используют, как взаимодействуют. Тексты про системы образования разных стран отличаются по уровню слож-

ности, чтобы и условно «сильные» студенты, и те, кто не обладает большими познаниями в области иностранного языка, могли поработать максимально эффективно. Далее слово предоставляется по очереди представителям каждой страны. Сначала выступает оратор, затем его переводчик, далее вопрошающие задают 1-2 вопроса, отвечающие предоставляют запрашиваемую информацию. Далее коллегиально определяется наиболее эффективно отработавшая команда. Ее участники получают отличные оценки, остальные участники – либо оценку «хорошо», либо никакую, поскольку в игре по договоренности заранее не используются оценки «удовлетворительно» и «неудовлетворительно», так как в той или иной степени работа была произведена каждым студентом, каждый приложил усилия, и отрицательная оценка способна в таком случае привести к чувству глубокого разочарования и критически снизить эффективность обучения конкретного студента. В случае, если роль эксперта никому не была дана, обратную связь осуществляет преподаватель при деятельном участии самих студентов. В качестве контроля полученных знаний студентам выдается задание, необходимо письменно ответить на вопросы касательно системы образования стран-участниц. Это позволяет узнать, все ли они правильно поняли, слушая друг друга. Желательно в целях повышения зрелищности игры предоставить студентам вспомогательный материал: флаг его страны, таблички с именами участников, как на конференциях, другую атрибутику. Этот пункт не влияет на усвоение материала напрямую, но позволяет глубже окунуться в атмосферу игры. Субъективная оценка лексической темы «Образование» заключается в том, что данная тема не предполагает повышенного интереса к себе студентов, поэтому ее освоение в игровой форме способствует тому, чтобы студенты смогли усвоить хотя бы лексический и фактический минимум в максимально упрощенной и доступной им форме, а также позволяет каждому студенту, вне зависимости от своего базового уровня подготовки, почувствовать свою сопричастность [7].

Чтобы некоторые студенты не воспринимали игру как потерю времени или бесполезным занятием, важно доносить до студентов цель каждой конкретной игры: проработка грамматических конструкций, повторение лексики, или же практика речи в коммуникативных ситуациях, максимально близких к реальным. О важности игры говорили еще античные философы. Платон полагал, что, играя, можно познавать истину. Аристотель считал игру абсолютно необходи-

мым средством воспитания. Нужно заметить, что обучали таким образом не только не детей, но и спортсменов, воинов, охотников. Французский мыслитель эпохи Просвещения Жан-Жак Руссо говорил о естественном, свободном воспитании, в котором не последняя роль отводилась игре как источнику спонтанности. В XX веке нидерландский историк и один из основоположников культурологии Йохан Хейзинга назвал игру такой же естественной функцией человека, как мышление, работа и «игра есть добровольное действие либо занятие, совершаемое внутри установленных границ места и времени по добровольно принятым, но абсолютно обязательным правилам с целью, заключенной в нем самом, сопровождаемое чувством напряжения и радости, а также сознанием «иного бытия», нежели «обыденная» жизнь» [9].

Выводы. Известная китайская пословица гласит: «Скажи мне, и я забуду, покажи мне, и я, возможно, запомню, вовлеки меня, и я пойму...» [10].

Игры помогают держать студентов в тонусе. Студенты уже к следующему занятию легко выходят на разговор, смело высказывают свои идеи, более убедительно аргументируют свои мысли. Стратегии диалогового обучения формируют умение слушать и слышать друг друга, способствуют активному участию в работе всех членов группы. Студентам необходимы хорошо развитые коммуникативные навыки, такие как слушание, говорение, чтение и письмо. Используя игры на занятиях, мы не только эффективно прорабатываем материал и обеспечиваем практику языка, но и создаем комфортную атмосферу, в которой приятно работать и студентам, и нам. В заключение следует сказать, что игра в процессе обучения иностранному языку не является импровизированной деятельностью и предполагает создание значимой учебной среды, которая задействует знания, умения и навыки не только в лингвистической области. Данный вид скрытого контроля всегда вызывает большой интерес и оживление в группе, что способствует повышению мотивации в изучении иностранного языка. Игра, как активная деятельность дает сильные мотивационные импульсы для раскрытия эмоционального и когнитивного потенциала учащихся, успешно решая при этом практические задачи в рамках предмета. Целенаправленное развитие интеллектуальной сферы личности на основе заданий, задействующих целый спектр мыслительных операций и различные типы мышления, способствует углубленному и осмысленному овладению лингвистическими знаниями, умениями и навыками.

Учитель стимулирует их мыслительную активность, повышает уровень их заинтересованности, любознательности и мотивации к познанию.

Путём интенсификации мыслительной деятельности студентов в процессе овладения преподавателем побуждает их стать активными участниками образовательного процесса. Повышается эффективность восприятия и осознания информации, интерес к процессу обучения и изучаемому материалу, уровень ответственности за своё образование.

Литература:

1. Йохан Хейзинга. Homo Ludens. Человек играющий: опыт определения игрового элемента культуры. - СПб.: Изд-во Ивана Лимбаха, 2011.
2. Алейникова О.С. Активизация мыслительной деятельности учащихся на уроках русского языка. / Репозиторий Витебского государственного университета им. П.М. Машерова. Витебск, 2018.
3. Сизоненко С.А. О внедрении стратегий диалогового обучения в высшей школе. // Современная наука: проблемы и перспективы развития. - 2019. - С. 133-139.
4. Кайдараква Е.Г., Николаева К.А. Особенности организации образовательного процесса при предметно-языковом обучении. / Научно-методический журнал «Поиск». - Абакан, 2020. - С. 13-16.
5. Виноградова Д.С. Лингводидактические особенности обучения иностранным языкам в неязыковых вузах. / Сборник статей. - Москва, 2019. - С. 42-47.
6. Николаева Ю.И. Использование игр на занятиях иностранного языка в разноуровневых группах. / Лингводидактические особенности обучения иностранным языкам в неязыковых вузах. / Сборник статей. - М., 2019. - С. 141-146 с.
7. Святун О.А. Игровые технологии как способ повышения эффективности обучения иностранному языку. / Наука, образование и духовность в контексте концепции устойчивого развития. - 2017. - С. 104-108.
8. Балло Ю.А. Целесообразность использования родного языка студентов при изучении дисциплины «Иностранный язык». - 2018.
9. (Новая философская энциклопедия [Электронный ресурс] // Электронная библиотека ИФ РАН. Режим доступа: <https://iphlib.ru/greenstone3/library/collection/newphilenc/document/HASH019bdfafd8c387c8ba2579b>)
10. Сизоненко С.А. О внедрении стратегий диалогового обучения в высшей школе. // Современная наука: проблемы и перспективы развития. - 2019. - С. 133-139.