

УДК 378

ОБ ЭФФЕКТИВНОСТИ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИГРЫ ПРИ ОБУЧЕНИИ ИНОСТРАННОМУ ЯЗЫКУ*Р. С. Полесюк***ON THE EFFECTIVENESS OF USING GAMES IN TEACHING A FOREIGN LANGUAGE***R. S. Polesyuk*

Особенность дисциплины, называемой «иностранный язык», заключается в том, что общение является и целью, и средством обучения. К сожалению, необходимо констатировать тот факт, что общение на иностранном языке в аудитории весьма ограничено, не каждый студент имеет возможность высказаться. Эту проблему, как и многие другие, способна решить игровая деятельность.

The peculiarity of a Foreign Language as the subject called lies in the fact that communication is both the aim and the means of teaching. Unfortunately one must state the fact that communication in a foreign language in classroom situation is limited. Not every student gets the opportunity to speak. This problem as well as many others can be solved by means of using games.

Ключевые слова: коммуникативные умения, общение, игра, говорение, эффективность, поощрение, познавательная деятельность.

Keywords: communicative skills, communication, game, speaking, effectiveness, encouragement, cognitive activity.

Модернизация содержания обучения иностранному языку в соответствии с актуальными профессиональными потребностями современных специалистов и требованиями работодателей проявляется в согласовании межпредметных связей (иностранного языка и профилирующих дисциплин) и развитии коммуникативных умений.

Особенность дисциплины «иностранный язык» заключается в том, что общение является целью и средством обучения. Поэтому необходимо обеспечить все условия для того, чтобы процесс общения был постоянным. К сожалению, приходится констатировать тот факт, что общение на иностранном языке в аудитории весьма ограничено, не каждый студент имеет возможность высказаться.

Перед преподавателем вуза стоит сложная задача «выровнять» прослеживающийся у студентов, сформированный в средней школе, разный уровень языковых знаний, за время обучения дать возможность совершенствоваться и более подготовленным студентам, и тем, кто не получил должной базы за предыдущие годы обучения в школе, суметь заинтересовать их и поддерживать интерес к изучению иностранного языка, стимулировать их обучение.

Не секрет, что, приступая к изучению иностранного языка, все хотят научиться говорить на этом языке, поэтому важно заметить, что говорение играет первостепенную роль при обучении устно-речевому общению. Однако существуют некоторые проблемы, которые возникают при обучении говорению:

1) студенты стесняются говорить на иностранном языке, боясь сделать ошибку. Особенно это наблюдается на начальном этапе, так как они боятся подвергнуть себя критике со стороны учителя и студентов;

2) при парных (групповых) формах работы студенты часто переходят на использование родного языка;

3) у студентов нет достаточной информации по обсуждаемому вопросу и на родном языке;

4) у студентов не хватает языковых и речевых средств для решения поставленной задачи. Поэтому учителю прежде всего необходимо создать доброжелательную атмосферу сотрудничества для того, чтобы студенты не боялись признавать собственные ошибки, воспринимали критику адекватно.

На наш взгляд, эту проблему, как и многие другие, способна решить игровая деятельность. Игровые приемы имеют ряд преимуществ перед другими методами обучения иностранному языку, которые заключаются в актуализации субъектной позиции студента в данном процессе. Игровая деятельность позволяет студенту быть лично причастным к функционированию изучаемой системы, дает возможность «прожить» некоторое время в «реальных» жизненных условиях. Игровая деятельность как самостоятельная педагогическая ценность расширяет возможности преподавателя, позволяя наиболее эффективно достигать поставленных задач. Использование игры при организации различных видов деятельности в изучении иностранного языка помогает сделать процесс усвоения более привлекательным. По мнению Е. А. Крюковой, игра «призвана стимулировать личностную деятельность на уровне смыслообразования, то есть ценность образования при этом выходит за область простого увеличения знаний, навыков и умений и восходит к постижению смысла действительности» [1, с. 58].

Определенные этапы развития обусловили негативное отношение к игре и сделали почти невозможной направленность теоретической мысли на исследование этой деятельности. Но с последней трети XIX века интерес к игровой деятельности появляется вновь, появляются первые научные теории игры. Игра начинает рассматриваться «как важное средство формирования и тренировки навыков, необходимых для психофизического и личностного развития, как первичная форма приобщения человека к социуму, а также как один из способов формирования способно-

сти к обучению и воспитания чувства ответственности за свои поступки и свою группу» [2, с. 85].

С начала XX века интерес к изучению игры возникает с новой силой. Один из ведущих современных российских психологов, Р. С. Немов, определяет игру как «вид деятельности, выполняющий две функции: психологическое развитие человека и его отдых» [4, с. 128].

Таким образом, об обучающих возможностях игр известно давно. Многие выдающиеся педагоги справедливо обращали внимание на эффективность использования игр в процессе обучения. Игра – универсальное средство, помогающее учителю иностранного языка превратить достаточно сложный процесс обучения в увлекательное и любимое учащимися занятие. Игра помогает вовлечь в учебный процесс даже «слабого» ученика, так как в ней проявляются не только знания, но и находчивость и сообразительность. Чувство равенства, атмосфера увлеченности и радости, ощущение посильности занятий – все это дает возможность учащимся преодолеть стеснительность, мешающую свободно употреблять в речи слова чужого языка, и благотворно сказывается на результатах обучения. Игра по своему построению напоминает драматическое произведение со своим сюжетом, конфликтом и действующими лицами. Но, несмотря на четкие условия игры и ограниченность используемого языкового материала, в ней есть элемент неожиданности. Если учащемуся задают внезапный вопрос, он начинает думать, как на него ответить. Поэтому в игре нередко присутствует спонтанность речи. Так мы создаем возможность повторения речевого образца (ситуативно-вариативное упражнение) в условиях, приближенных к реальному речевому общению. Игра, таким образом, способствует выполнению важных психологических и методических задач:

- 1) снятию тревожности и созданию психологической готовности учащихся к речевому общению;
- 2) обеспечению естественной необходимости многократного повторения учащимися языкового материала;
- 3) тренировке учащихся в выборе нужного речевого материала, что является подготовкой к ситуативной спонтанности речи вообще.

В процессе игры языковой материал усваивается незаметно, поэтому у учащихся возникает чувство удовлетворения – «оказывается, я тоже могу говорить наравне со всеми». Игра универсальна еще и потому, что ее можно применять на любом этапе обучения (как с начинающими, так и с владеющими материалом на достаточно высоком уровне) и с любыми возрастными категориями учащихся. Необходимо отметить, что уроки развития умений говорения (монологическая и диалогическая речь) должны опираться на уже сформированные лексические и грамматические навыки в рамках изучаемой темы. Студенты должны уметь использовать различные формы связи речи с помощью речевых клише, союзов, вводных структур, тренировочных упражнений, речевых ситуаций, а также ролевых и деловых игр, на основе которых идет подготовка студентов к развитию умения говорения. Важно отметить, что в основе порождения и стимулирования речи лежит мотив, то есть намерение гово-

рящего участвовать в общении. Для того, чтобы появился такой мотив на уроке, необходимо создать речевую ситуацию. В частности, когда речь идет о студентах неязыкового вуза, когда целью обучения является формирование необходимого уровня иноязычной коммуникативной компетенции, что называется с нуля, наиболее предпочтительным является использование речевых ситуаций, которые необходимы для совершенствования речи.

Формы игр чрезвычайно разнообразны. Это и приспособленные к учебным задачам настольные игры, такие, как лото или домино, шарады, игры, когда учащийся воображает себя водителем автобуса или пассажиром, гидом или туристом, родителем или ребенком, и мы присутствуем при импровизированном спектакле. Это и игра по заранее установленным правилам (прятки, фанты и т. д.), где между играющими происходит в том или ином виде соревнование. «Игры могут быть и специфически лингвистическими, грамматическими, лексическими, фонетическими и орфографическими. Это так называемые «подготовительные игры», способствующие формированию речевых навыков» [5, с. 39]. Такие игры могут сделать скучную работу, требующую многократного повторения одних и тех же структур, более интересной и увлекательной. С помощью игры можно развивать наблюдательность при описании предметов и явлений, активизировать внимание, развивать навыки воспроизведения услышанного и многое другое [3, с. 120].

Педагоги, постоянно использующие игру на своих уроках, знают, что с ее помощью можно решить многие психолого-педагогические проблемы группы, помочь ее участникам преодолеть трудности и барьеры, выработать адекватные формы поведения. Игра способствует выявлению творческих способностей, развитию личностного творческого потенциала, поднимает самооценку, развивает умение принимать самостоятельные решения. Например, при изучении грамматической темы «условные предложения» можно использовать игровое упражнение, которое во многих методических пособиях называется “chain” (цепочка). Это упражнение можно применять в двух вариантах:

1. Каждый студент придумывает свое предложение, взяв придаточное предложение из предыдущего примера, как главное в своем. Один из учащихся начинает: *If I work hard, I'll pass my exam successfully.* Другой продолжает: *If I pass my exam successfully, my parents will be very glad.* Следующий: *If my parents are glad, they will ...* и т. д. При использовании этого упражнения нужно, во-первых, поощрять выдумку, что собственно превращает это упражнение в своеобразную игру (особенно, если поощрять каким-то образом самое оригинальное или самое весомое предложение) и, во-вторых, исключить заранее определенную очередность ответов (учитель сам может выбрать следующего отвечающего). Можно слегка усложнить задачу, поставив условие замкнуть «цепочку» в конце, то есть последний отвечающий должен в качестве главного предложения использовать придаточное (условное) предложение, произнесенное первым учащимся.

2. Другим вариантом этого же упражнения можно предложить соревнование между двумя или более

группами учащихся, например, какая группа придумает самую забавную «цепочку».

При закреплении лексики темы, в качестве лексической зарядки, можно использовать упражнение, которое называется «снежный ком». Это упражнение тоже можно варьировать от элементарного, когда задачей обучающихся является просто повторить предыдущее слово и добавить свое, при каждом новом ответе добавляя к нему еще одно слово, до довольно сложного – создать усилиями группы мини-рассказ с использованием лексики по теме (когда задачей каждого учащегося является не только выбрать лексику заданной тематики, но и проследить и сохранить логику предыдущих высказываний [5, с. 40]).

Игры принято делить на языковые, коммуникативные, ролевые и деловые. К языковым играм относятся кроссворды, игры с кубиками, карточками, лабиринты и др. Отличительными особенностями этих игр являются: статичность, подсказанность, проведение в форме соревнования, однозначность или ограниченность решений, имитативно-репродуктивная деятельность. Языковые игры предназначаются для начального этапа и представляют собой разновидность упражнений в парной или групповой работе с целью закрепления и активизации языкового материала, а также обучения несложным высказываниям.

Коммуникативные игры обучают общению в форме репродуктивно-продуктивных упражнений. Они ситуативно обусловлены и связаны с реализацией одного-двух речевых намерений. Наличие ролей в этих играх необязательно.

Ролевая игра предполагает наличие трех этапов: подготовительного, проведение игры и контроля. Подготовительный этап включает предварительную работу преподавателя и учащихся. Подготовка учителя предусматривает:

- а) выбор темы и формулирование проблемы;
- б) отбор и повторение необходимых языковых средств;
- в) уточнение параметров ситуации: время, место, количество участников, степень официальности; статусно-ролевые характеристики партнеров; личностные характеристики персонажей; речевые намерения: запрос информации, выражение согласия / несогласия, аргументация собственного мнения и т. д.;
- г) подготовку атрибутов игры: наглядные пособия, карточки (со списком формул или вопросов, фрагменты фильмов, образцы писем зарубежных школьников и т. д.);
- д) уточнение цели игры и планируемого конечного результата.

Подготовка учащихся заключается в следующем: поиск дополнительных данных по теме или изучение раздаточного материала; повторение речевых формул и лексики по теме. Подготовка к игре может длиться от нескольких минут до нескольких дней.

На данном этапе целесообразно проделать ряд речевых упражнений, необходимых для последующего ролевого общения. Например: угадывание города / предмета по описанию; отгадывание задуманного классом имени ученого / артиста / художника с помощью вопросов. Работа проводится в парах, а затем диалог проигрывается перед классом; предлагается

диалог по разрезанным диалогическим единствам (игра в парах или небольших группах); дается описание картин, слайдов, озвучивание диафильмов.

Деловая игра – это эффективный прием обучения иностранному языку, главная цель которого состоит в формировании комплекса знаний и умений для выработки стратегии и тактики профессионального общения.

Характерными признаками деловой игры являются:

а) имитационное моделирование, позволяющее воссоздать реальную обстановку, в которой учащиеся предстают как носители конкретных социальных и профессиональных ролей;

б) наличие ситуаций и типов делового взаимодействия, которое содержится обычно в сценарии игры и в ролевых заданиях, позволяющих совмещать обучение иностранному языку с профессиональной деятельностью;

в) реализация целей игры в цепочке взаимосвязанных решений;

г) проблемный характер ситуаций и их повторяемость;

д) многоальтернативность решений.

Главное преимущество любой деловой игры заключается в том, что в ней воспроизводятся в учебных целях реально существующие ситуации. Материал усваивается в профессионально значимом контексте, при этом язык выступает как «инструмент профессионального общения», но служит решению мыслительной задачи. На этапе проведения игры преподаватель выступает в роли режиссера, который, по возможности, незаметно для учащихся управляет ходом игры, не беря на себя активной роли. Он должен оставаться активным наблюдателем, может что-то рекомендовать, но не навязывать своего решения. Этап контроля и анализа игры может следовать сразу же после ее завершения или проводиться на последующих уроках, что зависит от сложности игры. Психологически более подходящей работой является обмен мнениями об успешности проведенной игры, о трудностях и наиболее удачных моментах.

В то же время важно заметить, что урок не может состоять из одних игр. При всей привлекательности игры как формы обучения место и время ее проведения на уроке зависит от многих факторов: подготовки учащихся, сложности изучаемого материала, конкретных целей и условий урока и даже настроения каждой конкретной группы учеников на каждом конкретном уроке.

Задача педагога состоит в том, чтобы найти максимум педагогических ситуаций, в которых может быть реализовано стремление учащегося к активной познавательной деятельности. Игра помогает общению, она может способствовать получению новых знаний, правильной оценке поступков, развитию навыков человека, его восприятия, памяти, мышления, воображения, эмоций, таких черт, как коллективизм, активность, дисциплинированность, наблюдательность, внимательность. Игра, являясь простым и близким человеку способом познания окружающей действительности, должна быть наиболее естественным доступным путем к овладению теми или иными

знаниями, умениями, навыками. Она является, конечно же, не единственным, но одним из самых главных помощников преподавателя, призванным пробудить у

обучающихся интерес к изучаемому материалу и удержать этот интерес в процессе всего изучения.

Литература

1. Крюкова, Е. А. Личностно-развивающие образовательные технологии: монография / Е. А. Крюкова. – Волгоград: Перемена, 1999. – 196 с.
2. Леванова, Е. А. Игра в тренинге / Е. А. Леванова. Возможности игрового взаимодействия. – СПб.: Питер, 2006. – 240 с.
3. Настольная книга преподавателя иностранного языка: справочное пособие / Е. А. Маслыко [и др.]. – Минск: Вышэйша школа, 2001. – 310 с.
4. Немов, Р. С. Психология / Р. С. Немов. – М.: Высшее образование, 2007. – С. 123 – 128.
5. Петричук, И. И. Еще раз об игре / И. И. Петричук // Иностранные языки в школе. – М., 2008. – № 2. – С. 39 – 40.

Информация об авторе:

Полесюк Раиса Самойловна – кандидат педагогических наук, доцент кафедры английской филологии № 1 КемГУ, 8(3842)58-51-45.

Polesyuk Raisa Samoylovna – Candidate of Pedagogics, Associate Professor at the Department of English Philology № 1 of KemSU.