

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГР В ОБУЧЕНИИ АНГЛИЙСКОМУ ЯЗЫКУ

Аннотация: Цель статьи – поделиться эффективным приёмом обучения английскому языку при помощи игр, которые формируют комплекс знаний и умений. Игры предназначены для обучения через действие, с их помощью улучшаются отношения между студентами и преподавателем, увеличивается время для речевой практики, создаются большие возможности для расширения кругозора студентов путём знакомства с историей, культурой, традициями страны изучаемого языка.

Ключевые слова: обучение, опыт, материал, навык, развитие, роль, игры, умение, проблема, подготовка.

Аннотациясы: Макаланын максаты – англис тилине билим жана жөндөмдөрдү түзүү оюндарынын жардамы менен үйрөтүүгө натыйжалуу ыкма менен бөлүшүү. Оюндар окутууга кыймыл-аракет аркылуу колдонулат, алардын жардамы менен студент жана мугалимдин ортосундагы мамиле жакшырат, сүйлөө тажрыйбасына убакыт көбөйөт, студенттердин үйрөнүп жаткан тилинин өлкөсүнүн тарыхы, маданияты, салты менен таанышуу аркылуу алардын ой жүзүртүүсүн кеңейтүүгө чоң мүмкүнчүлүктөр түзүлөт.

Түйүндүү сөздөр: окутуу, тажрыйба, усул, өнөрдүүлүк, өнүгүү, роль, оюндар, жөндөмдүүлүк, проблема, даярдануу.

Abstract: The aim of the article is to share the effective method of teaching English language with the help of games, which form the complex of knowledge and skills. The games are intended for teaching among the action, with the help of them relations between students and a teacher improve, time for speech practice increase, big opportunities are founded for widening of students' scope by the way of acquaintance with history, culture, traditions of the country of the studied language.

Key words: teaching, experience, material, skill, development, role, games, ability, problem, preparation.

Отличительной чертой коммуникативных, ролевых игр, направленных на развитие устного общения, является то, что в данных упражнениях речевая деятельность рассматривается в социальном контексте с учётом темы разговора, отношений между партнёрами по общению, места и времени действия, учёта предварительных знаний о своём собеседнике, что способствует приближению процесса обучения в реальной жизни. С их помощью: 1) улучшаются отношения между студентами и преподавателем, поскольку последний выступает в игре как партнёр по общению; 2) появляются условия для создания творческой обстановки и поддержания живого интереса; 3) делается попытка выйти за рамки ограниченного общения в аудитории; 4) создаётся ситуация, в которой студент может играть самого себя или роль, которая ему поручается; 5) увеличивается время для речевой практики. Студенты больше и чаще по сравнению с другими формами обучения высказывают собственное мнение, выражают чувства и мысли персонажей, которых они играют; 6) проблемные задания решаются совместными усилиями, что позволяет приобрести опыт практической и творческой деятельности; 7) создаются большие возможности для расширения кругозора студентов путём знакомства с историей, культурой, традициями и персоналиями страны изучаемого языка. [4].

Игры предназначены не для развлечения, а для обучения через действие. Для успешного проведения любой коммуникативной игры необходимы правильный отбор материала и тщательная методическая подготовка.

Игры принято делить на языковые, коммуникативные, ролевые и деловые.

Языковые игры предназначены для развития умений и навыков на материале разных знаков языка – от слогов до микротекстов. К таким играм относятся лото, кроссворды, игры с кубиком, карточками, лабиринты, составление слов, предложений и другие.

Отличительными особенностями языковых игр являются: статичность, подсказанность, проведение в форме соревнования, однозначность или ограниченность решений, имитативно-репродуктивная деятельность. Языковые игры предназначены 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. Чаще всего здесь используются

воображаемые ситуации, которые в англоязычной методической литературе называются симуляциями (simulation).

Основными характерными чертами всех ролевых игр являются: а) наличие проблемы, лежащей в основе игры; б) наличие определённых персонажей, ролей, имеющих разное отношение к обсуждаемой проблеме; в) наличие проблемной ситуации, которая содержит в себе условия когнитивного конфликта.

Ролевые игры способствуют формированию следующих умений: 1) принять и исполнить роль; 2) ориентироваться в ролях партнёров; 3) выбирать языковые средства в соответствии с ситуацией; 4) проводить и отстаивать свою точку зрения; 5) склоняться к компромиссу; 6) предусматривать конфликт и находить пути для его устранения; 7) формулировать проблему и предлагать пути её решения; 8) менять тактику своего поведения; 9) владеть стратегией общения (уместно употреблять речевые и этикетные формулы; знать формулы обращений; уметь выражать благодарность, просьбу, согласие, возражение и др.).

Ролевая игра делится на три этапа: подготовительный, проведение игры, контроль.

Подготовительный этап включает предварительную работу преподавателя и студентов. Подготовка преподавателя 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 партнёров; личностные характеристики персонажей; речевые намерения: запрос информации, выражение согласия или не согласия, аргументация собственного мнения; г) подготовку атрибутов игры: наглядные пособия, карточки (со списком формул или вопросов, фрагменты фильмов, образцы писем зарубежных студентов); д) уточнение целей игры и планируемого конечного результата.

Подготовка студентов заключается в следующем: а) поиск дополнительных данных по теме или изучение раздаточного материала; б) повторение речевых формул и лексики по теме.

Подготовка к игре может длиться от нескольких минут до нескольких дней. На данном этапе целесообразно провести ряд речевых упражнений коммуникативных игр, необходимых для последующего ролевого общения. Например: угадывание города или предмета по описанию; отгадывание задуманного группой имени учёного, артиста, художника с помощью вопросов. Вопросы могут задавать все одному, то есть отгадывающему, или один – всем; продолжение диалога с помощью двусторонних карточек (на одной стороне вопрос, на другой один – два возможных ответа). Работа проводится в парах, а затем диалог проигрывается перед группой; восстановление диалога по разрезанным диалогическим единствам (игра в парах или небольших группах); описание картин, слайдов, озвучивание диафильмов; коммуникативная игра «Alibi». Используется обычно для развития умения ставить вопросы и отвечать на них; коммуникативная игра-проект «Do it yourself» (Lohfert W., 1987, S. 104.).

Проведение игры. В соответствии с количеством студентов вся группа играет в одну игру или делится на две подгруппы из трёх-четырёх человек. Что касается предмета обсуждения, то им может служить тема учебника (например: проблема экологии, мира, культурных традиций и обычаев, выбор профессии, хобби

и др.), статьи из зарубежных журналов и газет, кинофильм. Ролевую игру можно построить так же на основе картины или серии рисунков.

Если игра подготовлена заранее, то к ней можно приступить сразу же после уточнения ситуации. Распределение ролей проводится в соответствии с уже рассмотренными требованиями и с опорой на лидеров группы, то есть наиболее подготовленных по языку студентов, обладающих юмором, инициативой, находчивостью.

Большое значение для успешного проведения игры имеет то, насколько удачно сможет преподаватель подготовить студентов к данной форме занятий. В этой связи хотелось бы сослаться на статью Л. Шиффлера, в которой даются следующие рекомендации: а) необходимость создания обстановки, свободной от страха перед высказыванием; б) участие преподавателя в подготовке игры, в игре, где он должен идентифицировать себя со студентами; в) корректное поведение преподавателя, который должен быть предельно выдержанным в любой, в том числе и конфликтной, ситуации; г) умение показать студентам, что преподаватель их ценит и уважает не только на словах, но и путём индивидуальных заданий, доверяя им самостоятельную организацию и проведение тех или иных фрагментов игры; д) интересно и разнообразно организовать работу (Schiffler L., 1980, S. 344).

В случае выполнения этих условий между преподавателем и студентами возникают отношения партнёрства и сотрудничества, которые являются необходимыми условиями для достижения намеченной цели. На этапе проведения игры преподаватель выступает в роли режиссёра, который по возможности незаметно для студентов управляет ходом игры, не беря на себя активной роли. Преподаватель должен оставаться активным наблюдателем, он может что-то рекомендовать, но не навязывать своего решения. В последней работе указывается, что преподаватель может взять на себя какую либо незначительную роль в игре. Если же он этого не делает, он должен быть незаметен и сводить свою деятельность к фиксации ошибок, которые должны быть разобраны по окончании игры. Интересно замечание, которое высказывает К. Ливингстоун относительно возможности прерывания игры преподавателем в случае её недостаточной подготовки. По мнению автора, «ролевая игра, которая была прервана преподавателем, уже не может рассматриваться как ролевая игра» (Livingstone C., 1988, p.62), поэтому она должна быть отложена или начата с самого начала.

Деловая игра - это эффективный приём обучения английскому 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 студенты 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 английскому 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 воспроизводится 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. [6]

Деловые игры будут занимать весьма скромное место и использоваться на профильно ориентированном этапе. Понимание и принятие роли в играх этого типа предполагает наличие знаний по специальности, а также оперирование профессионально значимыми решениями. Неспециалист хорошо сыграть такую роль не сможет. Некоторые задачи, связанные с деловыми играми должны решать и студенты. Например: понять профессионально значимую ситуацию, опираясь на имеющиеся у них знания; уметь обобщать факты; выражать своё отношение к предложениям, решениям партнёра; уметь пояснить свою позицию; уметь запросить более конкретную информацию.

Деловая игра пройдёт успешно, если преподаватель: повторит и обобщит со студентами специфические особенности профессии, в рамках которой реализуется ролевое общение; добьётся понимания цели игры и содержания, которое нужно в ней выразить; предположит деловой игре коммуникативные игры, а так же такие упражнения, как диалоги–интервью, дискуссии, критические оценки прослушанного или прочитанного.

Время, отведённое для игры, должно быть рассчитано так, чтобы все её участники успели выполнить свои задания и получить ответы на интересующие их вопросы, а так же сыграть свою роль.

Этап контроля игры. Этап контроля и анализа игры последует сразу же по её завершении или проводится на последующих занятиях, что зависит от сложности игры. Здесь следует отметить, что если игра была успешной и студенты получили удовлетворение от применения своих знаний на практике, то чувство удовлетворения может исчезнуть в случае подробного анали-

за каждой незначительной ошибки на том же занятии. Обмен мнениями об успешности игры, об её трудностях и наиболее удачных моментах являются более подходящей работой, следующей сразу же после игры.

Критерии оценки речи студентов те же, что и в традиционном обучении: количество реплик, диалогических единств, количество допущенных ошибок за определённый промежуток времени. При этом учитывается так же правильный выбор языковых средств в соответствии с ситуацией и исполняемой ролью.

Ролевая игра будет успешной в тех группах, в которых студенты привыкли к парной и групповой работе. Включение ролевых игр в репертуар учебной деятельности будет сравнительно сложным процессом для групп, постоянно работающих под руководством преподавателя. В таких группах следует: 1) первоначально по возможности разнообразить виды работ; 2) давать задания в форме чётких и подробных инструкций; 3) время от времени разнообразить состав пар, чтобы студенты приобретали опыт общения с разными собеседниками.

Литература

- 1) Беляев Б.В. Очерки по психологии обучения иностранным языкам. - 2-ое изд. - М., 1965.
- 2) Бим И.Л. Обучение иностранным языкам : поиск новых путей//Иностранные языки в школе.-1989.-№1.
- 3) Гальскова Н.Д. Современная методика обучения иностранным языкам. -М., 2000.
- 4) Гез Н.И. Предисловие//Livingstone C. Role Play in Language Learning.-М., 1988.
- 5) Гез Н.И. Книга для учителя к учебнику немецкого языка для 9-го класса школ с углубленным изучением немецкого языка. -М., 1992.
- 6) Гришенкова Г.А. Методика использования деловых игр при обучении менеджеров иностранному языку. -М., 1995.
- 7) Livingstone C. Role Play in Language Learning.-М., 1988.
- 8) Гальскова Н.Д., Гез Н.И. Теория обучения иностранным языкам. -М., 2009.