

УДК 372. 881. 1:316.663.5

РОЛЬ ИГРЫ В ПРОЦЕССЕ ОБУЧЕНИЯ ИНОСТРАННОМУ ЯЗЫКУ

Склярёнка А.В.

Рассмотрена возможность и важность использования игры в процессе преподавания иностранного языка для взрослой аудитории. Приведено несколько примеров возможных игр. Даны рекомендации по проведению игры на занятиях английского языка.

Ключевые слова: изучение языка, преподавание языка, использование игры, участник игры, проиграть ситуацию, игры для взрослой аудитории, процесс обучения.

Иностранный язык не преподаётся в обществе, где культура не развита. Любой может сказать сегодня, что нация, в которой лишь некоторое количество людей знают иностранный язык, находится вдали от прогресса и развития. Идея гуманности привела к тому, что появилась необходимость изучения языка не только, как инструкции или комплекса фактов, а как подходящего вступления в культуру, жизнь и идеи другой нации [1].

Последнее время преподавателям английского как иностранного приходится выяснять истинные нужды студентов: их отношение к языку и цели изучения, однако они всё ещё сталкиваются с ситуацией, когда преподаватели языка обучают своих студентов только для того, чтобы обеспечить уверенное продвижение в процессе. А на другом полюсе - обеспечение настоящего общения, но преподаватель не всегда может найти моста к нему [3]. Изучение языка часто сводится к тому, чтобы научить читать и писать, но более важно для человека – свободно общаться на иностранном языке.

Управляя методическими приёмами разговорного языка, преподаватель может помочь студенту перейти от псевдо общения, где его языковые навыки предсказуемы и спланированы, к общению, где он высказывает свои личные идеи и нужды в контексте происходящего.

Процесс обучения не должен сводиться к единой модели, а стремиться к разнообразию. Кроме того, разные люди воспринимают процесс обучения по-разному. Одни считают, что можно научиться говорить, только после досконального изучения грамматики. Другие полагают, что необходимо оказаться в среде говорения. Третьи предпочитают научиться читать и понимать, прежде чем говорить [3]. Таким образом, хорошим уроком английского языка будет урок с многообразием видов деятельности, взятых из различных источников. Варьируя техникой обучения, преподаватель сможет «раскрыть» своих студентов. В каждом подходе есть что-то полезное и целью преподавателя является обнаружить это и использовать на практике. Необходимость перехода от одного вида деятельности к другому подскажут сами обучающиеся. Нужно только научиться понимать их поведение и настроение. Существует множество различных методов и подходов в изучении английского языка как иностранного.

Цель статьи - рассмотреть возможность использования игры в процессе обучения английскому языку в высшей школе, доказать важность и необходимость игры на уроках иностранного языка.

Лингвистические игры разнообразят и оживляют обычные уроки, хотя такой вид деятельности можно предложить только тем, кто получает от этого удовольствие, но можно с уверенностью сказать, что почти все изучающие и дети, и взрослые не откажутся немного поиграть. Игры помогают студентам расслабиться и перейти от серьёзного задания к лёгкому. Лингвистические игры можно включать во все виды заданий и тем. В основной фазе урока игра нарушит рутинную работу, повысив активность студента, но и, в то же время, будет находиться в рамках процесса обучения. В коммуникативной части урока игра может не только развлечь, но и стимулировать к работе.

Для получения максимальной пользы от игры на любом этапе занятия, преподаватель должен выбрать только самые лучшие из сотен существующих игр. Большинство методистов согласятся, что хорошая учебная игра требует особой подготовки, чтобы она не превратилась в развлекатель-

ную игру [5]. Она должна полно раскрыть и раскрепостить студента, побуждая его к самовыражению, к анализу и синтезу своих мыслей.

Чтобы игра была успешной, необходимо придерживаться следующих правил [3]:

1. Тщательно подготовиться к игре. Преподаватель должен прочитать правила несколько раз, чтобы знать, как в неё играть. Если игра требует специального оборудования, собрать необходимые приспособления и материалы. Разработать план управления говорением во время, и после игры.
2. Перед тем, как представить игру аудитории, необходимо выявить мнение и желание участвовать в таком роде деятельности. Если студенты будут неуверенно выражать своё желание, то лучше отложить эту возможность на более подходящий момент. Однако, из практики, можно сказать, что взрослая аудитория тоже не прочь поиграть.
3. Игру нужно строить по форме так, чтобы как можно большее число студентов могли принять в ней участие. Если же аудитория слишком большая, то её можно поделить на участников и зрителей. Но это не значит, что зрители останутся за пределами игры – им тоже необходимо подобрать задание. Например, можно попросить их вести счёт, выделить активных и пассивных игроков, заметить и объяснить ошибки участников или наоборот те факторы, которые помогли им выиграть. Таким образом, зритель станет активным и ему не будет скучно.
4. Необходимо убедиться, что выбранная игра соответствует языковому уровню студентов. Слишком лёгкий материал не вызовет интереса, а тяжёлый может вызвать сложности.
5. Не следует начинать занятие с игры. Её лучше провести в середине или в конце урока, когда студенты будут рады сменить деятельность.
6. Правила игры и инструкции должны излагаться очень чётко, так чтобы каждый точно понимал свою роль. Если это ролевая игра, то можно предварительно проиграть сложные моменты.
7. Преподаватель должен управлять игрой, чтобы помочь в сложных ситуациях и подсказать дальнейшее развитие.
8. Игру следует проводить строго по правилам. Если хотя бы один студент нарушит правила, то ход игры примет непредсказуемый поворот или даже зайдёт в тупик. Игра должна проходить под жёстким контролем так, чтобы она не переросла в хаос. Студент может в привлекательной форме получить или закрепить какие-то знания.
9. Необходимо внимательно следить за участниками игры, фиксировать ошибки и в конце провести анализ и оценки.
10. В командных играх лучше сформировать команды так, чтобы в каждой из них было одинаковое количество как сильных, так и слабых игроков. Это сбалансирует команды и поможет слабым участникам чувствовать себя увереннее. А состязание примет оживлённый характер. Некоторые методисты считают, что состав команды должен всегда оставаться постоянным, что сплотит членов команды и послужит толчком к улучшению языковых способностей слабых. Однако если состав команд постоянно менять, то каждая игра будет отличаться своим разнообразием и станет живой и интересной.
11. Игру необходимо закончить до того, как она перестанет быть интересной студентам. Кроме того, не повторяйте часто одну и ту же игру, что может привести к нежеланию играть вообще.

Игры можно разделить на несколько типов: обучающие (чаще всего тренируется новая грамматическая конструкция), закрепляющие (для лучшего усвоения лексического материала) и накапливающие (когда уже усвоенный материал дополняется более сложным). Игры для взрослой аудитории чаще всего будут неподвижными, то есть базироваться только на лингвистическом материале. Но если студенты согласятся побыть немножко детьми, то можно добавить элементы движения, что внесёт оживление и разнообразие.

В современной методике преподавания английского языка одной из первых стала использовать элементы игры Н.А. Бонк. В её учебнике «Английский шаг за шагом» можно найти ряд упражнений-игр [4]. Предложенная ею игра “Story-telling” (сочини рассказ), заключается в следующем: Вы предлагаете начать рассказ следующими словами: “Once upon a time there was...” и добавляете

любую фразу или вводите действующее лицо. Далее один из студентов придумывает логическое продолжение. Таким образом, рассказ дополняется по очереди всеми студентами. Последний же в цепочке должен завершить рассказ. Эта игра хороша тем, что в ней участвуют все студенты и что она не требует особой подготовки. Студенты раскрывают здесь свои таланты сочинительства и фантазии, получая от этого огромное удовольствие. Игра кажется им увлекательной и интересной.

Давайте обратимся ещё к ряду учебников: И.С. Богацкого «Деловой английский язык», В.С. Шах-Назаровой «Английский для Вас», В.С. Дарской «Новый деловой английский». Авторы предлагают ситуативные упражнения или ролевые игры. Они подаются как закрепляющий материал, после каждого юнита или урока. В них требуется разыграть диалоги по готовому сценарию или же по предложенной ситуации. К сожалению, многие преподаватели не обращают внимания на слово «проиграть», а работают с данными упражнениями просто в форме составления диалога. Если же к таким упражнениям подойти творчески, то из них можно сделать театральные мини-пьески. Такая работа потребует небольшой дополнительной подготовки - нужно обеспечить элементарную декорацию. Сценарий же не обязательно готовить заранее, достаточно будет составить план развития событий. В данных упражнениях предлагаются ситуации из повседневной жизни, поэтому студентам они кажутся интересными, полезными и увлекательными. А если они ещё и сыграть в них как в реальной жизни, то данный опыт общения на английском языке никогда не забудется.

Ролевая игра – многофункциональна. Она может не только подытожить пройденный материал, но и помочь в закреплении грамматической структуры [2]. Например, нам необходимо отработать употребление трёх типов условных предложений. Ситуации могут быть различными. Примерный план развития событий лучше всего предоставить студентам заранее, а содержание диалогов они должны продумать сами. Например, предложена тема «В гостинице». В первую очередь распределяются роли. Лучше всего назначить два человека на одну роль, чтобы они могли подстраховывать друг друга.

В данной игре участвуют: администратор, менеджер по анимации, обслуживающий персонал, официант, работник ночного клуба, портье и, конечно, гости гостиницы. Начало диалогов: обращения гостей к администратору:

Guest: Good morning, sir. If there is any vacant room, we will stay in your hotel. We are so tired.

Receptionist: Glad to meet you in our hotel. If you had reserved a room in advance, I would have offered you any one. Let me see, yes, there is one double room on the 15th floor. If it suits you, you may stay. And if I were you, I would accept as our hotel is the best in the city....

R: Let me show you round the hotel. If you are hungry, our restaurant is the best place to have a bite in.

Waiter: If you are alone you may take seat near the aquarium. If you are late for breakfast, you'll be served in your room.

G: If I break any plate or cup, how much should I pay for them? ...

В приведённом примере видно, что почти все фразы базируются на практикуемой грамматической структуре. Проигрываемый диалог будет не только полезным, но и увлекательным.

В зарубежной методике для закрепления грамматической темы «условные предложения» предлагается не менее интересная игра под названием “Cross Questions and Crooked Answers” [3]. Аудиоторию необходимо разделить на две команды. Каждый студент должен подготовить небольшой листик бумаги, на котором первая команда будет придумывать продолжение вопроса “What would you do if...?”, а вторая заканчивать фразу “I would...”. Когда студенты выполняют работу, лидеры двух команд собирают все листы и поочерёдно зачитывают их. Так как вопросы и ответы будут совершенно несвязными, а порой даже смешными, то студенты получают огромное удовольствие от игры. С Вашей же стороны необходимо будет пронаблюдать, хорошо ли студенты усвоили грамматический материал, правильно ли они сформулировали предложения.

Ряд эффективных лингвистических игр для студентов продвинутого уровня предлагает преподаватель лингвистики из Georgetown University Julia M. Dobson. Большая часть их нацелена на расширение словарного запаса. Рассмотрим некоторые из них.

“Definitions” [3]. Вы выбираете слово, которое может рифмоваться с каким-то, похожим по

звучанию. Например, слово “man”. Затем говорите студентам: “I’m thinking of a word that rhymes with “ran”. Студент не должен просто называть подходящие слова, а, подумав о каком-то слове, попытаться дать его объяснение. Тот, кто угадает слово, становится лидером. Возможный ход игры:

Leader: I’m thinking of a word that rhymes with “shoe”.

Student A: Is it the opposite of “old”?

Leader: No, it’s not “new”.

Student B: Is it the color of the sky?

Leader: No, it’s not “blue”.

Student C: Is it a place where wild animals are kept?

Leader: Yes, it’s “zoo”.

“I love my love” [3]. Вам необходимо поделить группу на две команды. Игра базируется на фразе: “I love my love with a(n) (the letter) because he(he) is so (adjective).” Вы выбираете любую букву алфавита, а студенты обеих команд должны подобрать прилагательное, начинающееся с данной буквы. Если студент не может придумать слово или повторяет то, которое было сказано другой командой, он выбывает из игры. Участники могут подбирать прилагательные отрицательного характера, что очень развлекает студентов. Ход игры:

Teacher: “S”.

Team I, student A: “I love my love with an “S” because she is so “sweet”.

Team II, student A: “I love my love with an “S” because he is so “shy”.

Team I, student B: “I love my love with an “S” because he is so “strong”....

Кроме рассмотренных примеров, разработаны также и другие игры. Если Вы человек творческий, то легко будете варьировать ими, меняя содержание, дополняя или комбинируя их. Чтобы закрепить лексический материал, практиковать грамматические структуры, игра может стать первым помощником, иногда даже более эффективным, чем тренировочные упражнения. Таким образом, можно сделать вывод, что использование игры в процессе обучения иностранному языку полезно и необходимо.

Почему же современные преподаватели игнорируют такой вид деятельности на своих занятиях? Наверное, это можно объяснить тем, что уровень подготовки студентов, приходящих в институты довольно низкий. Чтобы провести игру преподавателю приходится тратить много времени на то, чтобы научить студента играть, на объяснение правил. Таким образом, игра теряет свою оживлённость и увлекательность. Однако не следует совсем отказываться от игры. Необходимо начать с простого, не требующего высокого уровня подготовки. Затем, из урока в урок, усложнять материал. Когда же аудитория привыкнет к такому роду деятельности, то даже самый сложный материал не вызовет страха и неуверенности, а наоборот побудит к заинтересованности.

ВЫВОДЫ

В данной статье была проанализирована возможность использования лингвистической игры в процессе обучения английскому языку в высшей школе. Были разобраны несколько примеров проведённых игр различных типов, а также рассмотрены рекомендации по их проведению на занятиях английского языка. Материал данной статьи доказывает, что лингвистические игры – это живое общение, имитация реальной жизни, что позволяет активизировать процесс обучения иностранному языку.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Brenda Bowman. Teaching English as a foreign or second language. – Washington D.C., 1989. –222p.
2. Frank Smolinski. Landmarks of American Language and Linguistics. – Washington D.C., 1993. – P. 86-99.
3. Julia M. Dobson. Effective techniques for English conversation groups. – Washington D.C., 1996. –137p.
4. Бонк Н.А. Английский шаг за шагом. Т. 2 - М.: Росмэн, 2001. – 379с.
5. Орлов Г.А. Современная английская речь. – М.: Высшая школа, 1991. –240с.