

*Н. А. Аблова¹**

Использование игровых принципов на уроке иностранного языка

¹ Сибирский государственный университет геосистем и технологий, г. Новосибирск,
Российская Федерация
* e-mail: leksi25@mail.ru

Аннотация. Уже долгие годы в методике и дидактике на первом плане стоит личность обучающегося. Это значит, что помимо самого учебного материала интерес вызывают условия обучения, личная траектория обучающегося, его вклад в успешное обучение. Мотивирующая сила игры неоспорима. Знания, приобретенные во время игры, запоминаются лучше и на более долгое время. При помощи игры иностранный язык быстрее, эффективнее и с большей отдачей изучается. Если перечислять возможные эффекты от игр на уроке иностранного языка, то их можно разделить на: воспитательный, развивающий, развлекательный, коммуникативный, релаксационный, психологический. Несмотря на длинный список позитивных признаков, которые связаны с использованием игр, игре на занятии уделяется не так много времени, как хотелось бы, а зря. В статье проанализированы несколько учебных пособий, рекомендованных министерством науки и высшего образования РФ, и предложены игровые принципы, которые помогут дополнить и разнообразить материал учебников (в формате игры более эффективно ввести, например, грамматическую структуру, закрепить ее и провести работу над ошибками).

Ключевые слова: игровые принципы, воспитательная функция, развивающая функция, развлекательная функция, коммуникативная функция, релаксационная функция, психологическая функция

*N. A. Ablova¹**

Using of game principles in a foreign language lesson

¹ Siberian State University of Geosystems and Technologies, Novosibirsk, Russian Federation
* e-mail: leksi25@mail.ru

Abstract. For many years, the personality of the student has been at the forefront, in the methodology and didactics. This means that in addition to the educational material itself, interest is aroused by learning conditions, personal trajectory of a student, his contribution to successful learning. The motivating power of the game is undeniable. The knowledge acquired during the game is remembered better and for a longer time. With the help of the game, a foreign language is learned faster, more efficiently and with greater feedback. If we list the possible effects of games in a foreign language lesson, they can be divided into: educational, developmental, entertaining, communicative, relaxing, psychological. Despite the long list of positive signs that are associated with the use of games, the game in the classroom is not given as much time as we would like, but in vain. This will analyze several textbooks recommended by the Ministry of Science and Higher Education of the Russian Federation, and propose game principles that will help to supplement and diversify the material of textbooks (in the format of the game, it is more effective to introduce, for example, a grammatical structure, consolidate it and work on errors).

Keywords: game principles, educational, developmental, entertaining, communicative, relaxation, psychological functions

Введение

В последние 20 лет появилось много статей и книг на тему «Игры на уроке иностранного языка» [1–9]. Несмотря на это запланированная учебная игра на уроке – это скорее исключение, чем правило. В учебниках редко встретишь игру. Я не исключаю наличие таких учебников [10, 11], но они, как правило, не являются рекомендованными нам Министерством Образования. Конечно можно их использовать в качестве дополнительного материала, но тогда преподавателю придется выступать в роли конструктора, который создает что-то из не совсем подходящих друг к другу деталей. Поэтому вполне понятна позиция преподавателей, кто отказывается от этого метода, объясняя это нехваткой времени. Однако мой опыт использования игрового метода показал, что затраченное время окупится с лихвой.

Причин, которые побудили воспользоваться этим методом несколько. Во-первых, большая наполняемость групп (до 30 человек); во-вторых, группы учащихся с разными способностями, мотивацией, потребностями, интересами, уровнем знаний, стилем обучения (все учились в разных школах); в-третьих, разный темп работы учащихся над одним и тем же материалом; в-четвертых, возрастной период, когда требуется большое количество дополнительных занятий и домашней работы для подготовки к ОГЭ и ЕГЭ, у студентов первокурсников адаптационный период; в-пятых, сокращение часов, выделяемых на изучение иностранного языка. В этой статье хотелось бы проанализировать несколько учебных пособий, рекомендованных Министерством науки и высшего образования, и предложить игровые принципы, которые помогут дополнить и разнообразить материал учебников (в формате игры более эффективно ввести, например, грамматическую структуру, закрепить ее и провести работу над ошибками).

Методы и материалы

В работе были использованы следующие методы исследования: теоретические (изучение литературы по выбранной теме, выявление проблем); экспериментальные методы (изучение игровых принципов, их функций (воспитательная, развивающая, развлекательная, коммуникативная, релаксационная, психологическая)). Объектом исследования стали школьники 9-11 классов и студенты 1-2 курсов.

Результаты и обсуждение

Функциональные особенности отдельных игровых принципов представлены в табл. 1.

Таблица 1

Функции игровых принципов

Игровой принцип	Обучающая функция	Воспитательная функция	Развивающая функция	Развлекательная функция	Коммуникативная функция	Релаксационная функция	Психологическая функция
1. Ребус	Вводится и используется грамматическое правило	Преодолеваются трудности	Развивается логическое мышление	Разгадывается загадка	Обсуждается грамматика	Складывается положительное впечатление об уроке как о чем-то развлекательном	Поскольку ученики работают в паре, оказывается помощь друг другу

2. Необычный повод для разговора и письма	Расширяется словарный запас	Воспитывается умение сотрудничать	Развивается фантазия	Разряжается обстановка в группе	Преодолевается языковой барьер	Снимается стресс от отработки сложных грамматических конструкций	Создается реальная жизненная ситуация, а не абстрактная
3. Исправление ошибок в формате игры	Проводится интенсивная работа с синтаксисом	Воспитывается лояльное отношение к своим и чужим ошибкам	Создаются гипотезы	Разряжается обстановка в группе	Обмениваются опытом	Раскрепощаются, не стесняются своих ошибок	Мотивируются к расследованию (почему неправильно предложение, которое так дорого стоило, оказалось не правильным)
4. Соревнование	Развиваются все четыре навыка (аудирование, чтение, письмо, говорение)	Воспитывается умение выигрывать и проигрывать	Развивается реакция	Разряжается обстановка в группе	Осуществляется взаимодействие и взаимовлияние соревнующихся	Складывается положительное впечатление об уроке как о чем-то развлекательном	Стремление к достижению общей цели
5. Игры с карточками	Строительный характер карточек благодаря цвету, форме или условным символам помогает на долго запомнить все взаимосвязи слов в предложении	Воспитывается умение сотрудничать	Развивается воображение, креативное мышление	Ученики выводятся из пассивного состояния в активное	Обсуждается грамматика	Раскрепощаются, не стесняются своих ошибок	Поскольку ученики работают в паре, оказывается помощь друг другу
6. Запоминание	Запоминание лексики и грамматики	Воспитывается умение выигрывать и проигрывать	Развивается умение концентрировать внимание	Разгадывается загадка	Осуществляется взаимодействие и взаимовлияние соревнующихся	Складывается положительное впечатление об уроке как о чем-то развлекательном	Стремление к победе

Игровой принцип №1. Ребус. Многие грамматические структуры вводятся в виде схемы в учебнике, например, глагольные формы на странице 14 в учебнике Н. В. Басовой [12], которые просто следует запомнить, а упражнения предполагают фронтальную работу учителя и отдельных учеников.

Недостатком такой формы работы является:

- коммуникация на уроке ограничивается только контактом учителя и отдельным учеником;
- исправления осуществляет только учитель;
- ученики изолированы друг от друга и сконцентрированы только на учителе;
- нет деятельности помимо выполнения этого задания;
- только небольшое количество учеников участвуют в беседе, остальные молчат.

Альтернативное предложение: использование игрового принципа ребуса. Например, в книге Х. Функа и М. Кенига [13] предлагается поиск глагольной формы в формате ребуса. Задание: поработайте в паре, выпишите глагольные формы, которые найдете, в таблицу, допишите отсутствующие формы глагола (рис. 1).

OGXSYLWAR
HEKCGABLIH
ETAHAUXPEI
IRMRNFANDE
SEMIOEOVRL
STLEPNLWUT
EEFBBLIEBCB
NNEHMENPKU
ANZIEHENEN
REDENRRANT

WAR
REDEN
....

INFINITIV	PRÄT.	PARTIZIP
...	war	...
Reden

Рис. 1.

В учебнике [11] же предлагается поиск сложных слов в тексте и последующее внесение их в таблицу в зависимости от вида основ:

сущ. + сущ.	л.+сущ.	Прилаг.+ сущ.
Arbeitszimmer	Schreibtisch	...
...

Преимущество такого рода работы с грамматическим материалом:

- ученики разгадывают загадку и при этом используют грамматическое правило;
- все ученики работают одновременно;
- у учителя есть время ходить по классу и помогать менее быстрым ученикам;
- поскольку ученики работают в паре, они могут помогать друг другу,

обсуждать грамматику.

Такой игровой принцип можно использовать для введения любого грамматического материала (глагольные формы, степени сравнения прилагательных, сложные слова и т.).

Игровой принцип № 2. Необычный повод для разговора и письма. Всем известно, что традиционным образом почти невозможно побудить к разговору всех учеников на уроке, и, что учитель говорит на уроке больше всех остальных, особенно если речь идет о закреплении сложной грамматической темы. В учебнике Радченко О. А. [14] можно найти такого рода упражнения для тренировки сложных предложений с союзами *weil, da, denn, aber, um zu, ohne zu* и т.д. (рис. 2):

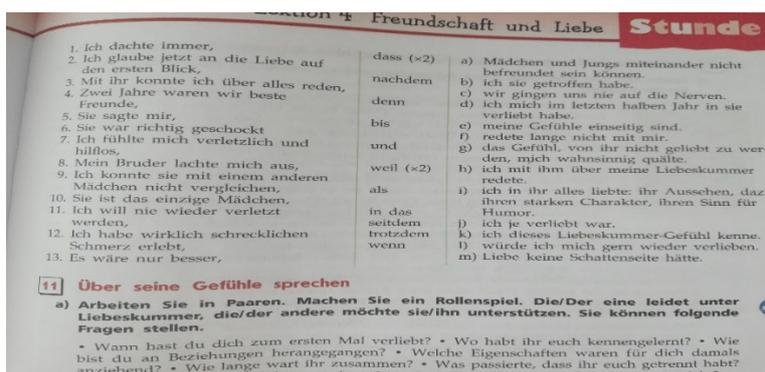


Рис. 2.

Недостатком такой формы работы является:

- выполнение заданий занимает много времени,
- задания позволяют отвечать только нескольким ученикам;
- задания довольно скучные;
- их недостаточно для усвоения материала.

Использование в качестве игрового принципа необычного повода для разговора и письма гарантирует заинтересованность большего количества учеников в разговоре. В книге Х. Функа и М. Кенига [13] в качестве альтернативы закрепления этого грамматического материала предлагается следующая необычная история:

Als ich heute morgen im Bus sass, habe ich etwas Seltsames beobachtet. Mir gegenüber saßen zwei Herren. Der eine hatte schwarze Socken an, der andere weisse. Plötzlich zog jeder von ihnen eine Socke aus und tauschte sie mit dem anderen Mann. An der nächsten Haltestelle stiegen sie aus, und jeder hatte eine weisse und eine schwarze Socke an.

Задание: Объясните необычное поведение этих людей (5-10 предложений), используя следующую модель

*Die Männer haben die Socken getauscht, **um zu**
weil
damit
obwohl*

После того как каждый ученик записал несколько предложений, создаются группы по 4 человека. Члены группы зачитывают друг другу предложения и выбирают 3 лучших, которые записывают на доску.

Вместо интересной истории в учебнике Х. Айхайма [15] представлен для обсуждения необычный предмет и фотография.

Преимущество такого рода работы с грамматическим материалом:

- способствует преодолению языкового барьера;
- снимает стресс от отработки сложных грамматических конструкций,
- способствуют расширению словарного запаса.

Игровой принцип № 3. Исправление ошибок в формате игры. Часто преподаватель сталкивается с типичными ошибками, обсуждение которых является утомительным для учащихся, особенно если они их не сами обнаружили. Эту проблему можно решить в игре «Аукцион», впервые представленной в книге Ринволукри [16]. Цель игры: выторговать как можно больше правильных предложений своих одноклассников.

Преимущество такого рода анализа ошибок очевидно:

- интенсивная работа с синтаксисом;
- быстрое создание гипотез;
- настоящая мотивация к расследованию, почему неправильно предложение, которое так дорого стоило, оказалось не правильным.

Игровой принцип № 4. Соревнование. Всем известно, что некоторые темы и грамматические структуры требуют больше тренировки, чем запланировано учебником. Как правило, преподаватели копируют упражнения из других учебников и этим дополняют свои занятия, но много упражнений утомляет учащихся, теряется концентрация внимания, темп работы уменьшается и поэтому нужного прогресса у учащихся не достигается. В учебнике «Round up» [10] после каждой темы проводится игра, где класс делят на две команды. Преподаватель называет, например, существительное, а ученики по очереди, каждый от своей команды, называет его множественное число. Каждый правильный ответ – одно очко. В книге Х. Функа и М. Кенига [13] что-то подобное называется «игрой в футбол». Для ее проведения нужна схема на доске (рис. 3):

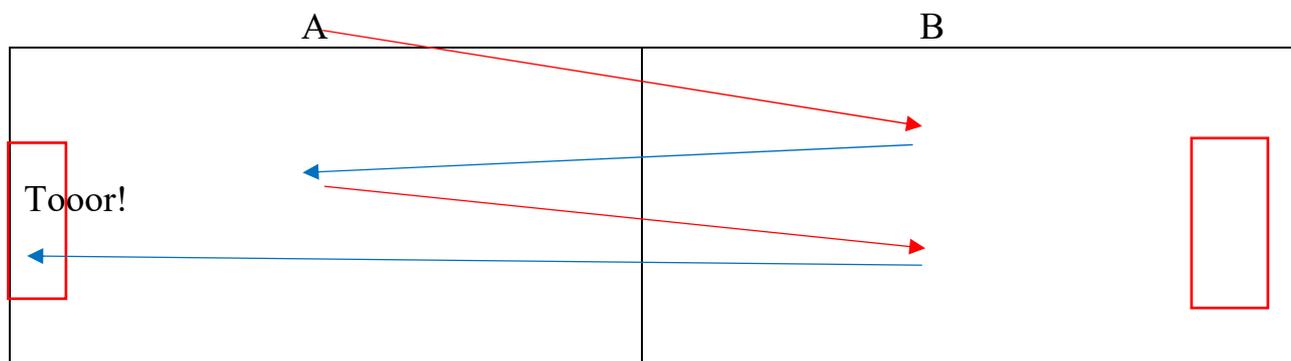


Рис. 3.

Описание игры:

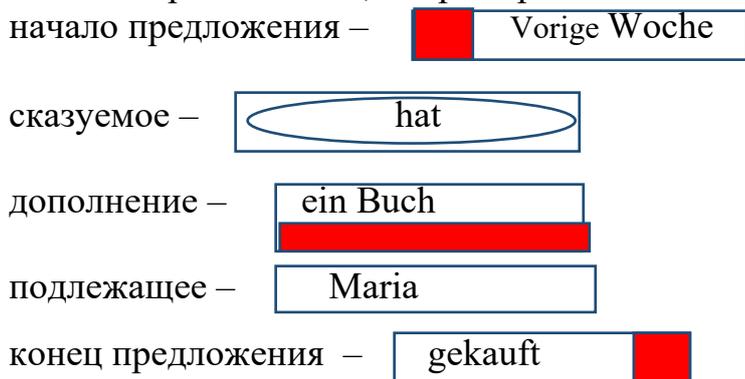
1. Группы (А, В) записывают 10 предложений (например, А – в активном залоге, В – в пассивном).

2. Участник группы А читает свое предложение и просит группу В (или одного из участников группы В) преобразовать это предложение в пассивный залог.

Если ответ правильный, мяч откатывается в сторону ворот противника. Если ответ неправильный, забивается гол. Если группа сама неправильно читает предложение, то забивает гол в свои ворота.

Преимуществом этого игрового принципа является то, что он не требует никакой подготовки со стороны преподавателя. В этой игре можно использовать любые грамматические структуры: степени сравнения прилагательных, причастия, субстантивация, сложные предложения и т.д.

Игровой принцип № 5. Игры с карточками. У ученика хороший словарный запас и с грамматикой вроде все в порядке, а с порядком слов в предложении есть сложности? Один из самых простых способов объяснить структуру слов в предложениях – работа с карточками [17]. Учитель раздает каждой группе набор карточек. Задача обучающихся придумать как можно больше правильных предложений. Кто быстрее всех использует все карточки – победитель. В начале урока важно повторить правила, связанные с правильным порядком слов в предложении. Цвет, форма или условные символы должны подсказать о местоположении в предложении, например:



Работа с карточками не только обучает навыку составлять предложения, но и развивает воображение, выводит учеников из пассивного состояния в активное. Строительный характер карточек благодаря цвету, форме или условным символам помогает надолго запомнить все взаимосвязи слов в предложении. А использование карточки джокера будет способствовать креативному мышлению ученика. В книге Х. Функа и М. Кенига [13] предлагается индуктивный метод работы с карточками, т.е. ученики сразу приступают к составлению предложений, без предварительной беседы о правилах порядка слов в предложении. По завершению можно обсудить вопрос о том, как они пришли к тому решению, как догадались о значении символов. Обсуждение хода выполнения задания в любом случае очень важно, поскольку все встает на свои места и в следующий раз они легче справятся с этим заданием.

Игровой принцип № 6. Запоминание. Другой простой и известный многим

принцип – это игра на запоминание [18]. Для этого игрового принципа тоже используются карточки. Необходимо заранее подготовить 20 карточек. Есть два вида игр с карточками на запоминание: лексические (10 карточек – это картинки, а другие 10 – к ним названия), и грамматические. В качестве грамматических пар могут выступать:

– части одного предложения

Ich komme aus Berlin
------------------	------------

– вопрос и ответ

Wo liegt die Brille?	Auf dem Tisch
----------------------	---------------

– преобразования из активного в пассивный залог

Peter liest den Brief	Der Brief wird gelesen
-----------------------	------------------------

Карточки укладываются на стол лицевой стороной вниз. Один ученик открывает две карточки, читает и кладет их обратно. Если они совпадают, он их открывает и берет еще две. Затем идет следующий ученик и т.д. Выигрывает тот, кто больше всего соберет пар.

Преимущество этого игрового принципа в том, что он требует большой концентрации внимания и многократное прочтение одних и тех же карточек приводит к их запоминанию. Этого невозможно добиться путем простого требования преподавателя выучить лексику и правила грамматики.

Обсудив игровые принципы, хотелось бы коснуться темы «Правила игры». Формулировка правил игры – самое важное в учебной игре. Они решают, будет ли игра успешной или нет. И, конечно, личный опыт преподавателя также важен, поскольку только он может решить, будет ли игра функциональна, принесет ли удовольствие.

Заключение

Уже долгие годы в методике и дидактике на первом плане стоит личность обучающегося. Это значит, что помимо самого учебного материала интерес вызывают условия обучения, личная траектория обучающегося, его вклад в успешное обучение. Игровая деятельность тоже вносит свой вклад в это. Мотивирующая сила игры неоспорима. Знания, приобретенные во время игры, запоминаются лучше и на более долгое время. При помощи игры иностранный язык быстрее, эффективнее и с большей отдачей изучается. Если перечислять возможные эффекты от игр на уроке иностранного языка, то их можно разделить на: воспитательный, развивающий, развлекательный, коммуникативный, релаксационный, психологический. Несмотря на длинный список позитивных признаков, которые связаны с использованием игр, игре на занятии уделяется не так много времени, как хотелось бы. То, что обучение не теряет своей эффективности, если оно проводится в формате игры, показали вышеприведенные игровые принципы.

БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК

1. Лобанова Е. В. Обучающие игры на уроках иностранного языка. – URL: <https://nsportal.ru/shkola/inostrannye-yazyki/angliiskiy-yazyk/library/2021/03/20/statya-obuchayushchie-igry-na-urokah>
2. Белоусова Т. Ф. Языковые игры на уроках иностранного языка. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/yazykovye-igry-na-urokah-angliyskogo-yazyka>
3. Мухиддинова С. А. Роль игры в процессе изучения английского языка в школе. – URL: <https://moluch.ru/archive/54/7313/>
4. Стронин М. Ф. Обучающие игры на уроках английского языка. – М.: Просвещение, 1994. – 231 с.
5. Пучкова Ю. Я. Игры на уроках английского языка. – М.: АСТ, 2003. – 338 с.
6. Ильиченко Е. В, Игры, импровизации и мини-спектакли на уроках иностранного языка. – М.: Центр современных гуманитарных исследований, 2003. – 449 с.
7. Выготский Л. С. Игра и ее роль в психологическом развитии ребенка. – URL: <https://vp.psychanalysis.pro/?p=284>.
8. Жданов С. С. Использование игровых методов как фактор повышения качества обучения иностранным языкам в нефилологическом вузе // Актуальные вопросы образования. Современные тенденции повышения качества непрерывного образования: сб. материалов Международной научно-методической конференции, Новосибирск, 1–5 февраля 2016 г. – Новосибирск: СГУГиТ, 2016. – С. 139–145.
9. Романов Д. В. К вопросу о повышении мотивации обучающихся к изучению иностранного языка посредством игры: варианты игр для разных уровней владения иностранным языком // Актуальные вопросы образования. Современный университет как пространство цифрового мышления: сб. материалов Международной научно-методической конференции, 28–30 января 2020 года, Новосибирск. В 3 ч. Ч. 1. – Новосибирск : СГУГиТ, 2020. – С. 95–99.
10. Evans V. Round up: Grammar Practice. – URL: www.longman.com
11. Brand L, Murakami J., Pechatscheck K. Die Schöne ist angekommen. – Stuttgart: Ernst Klett Verlag GmbH, 1995. – S. 10-11.
12. Басова Н. В. Немецкий для технических вузов: учебник. – Ростов н/Д: Феникс, 2005. – С. 14.
13. Funk H., König M. Grammatik lehren und lernen. Fernstudieneinheit 01. – Berlin : Langenscheidt, 2003. – S. 97–98.
14. Радченко О.А Немецкий язык. 10–11 класс: учеб. для общеобразоват. учреждений. – М.: Просвещение, 2021. – С. 87.
15. Eichheim H. Mir fällt auf – München: Langenscheidt, 1991. – S. 35–36.
16. Rinvoluceri M. Grammar Games. – URL: <https://drive.google.com/file/d/0B5LiWb4VDwLqeWc2cjgyckhKQ2c/preview?resourcekey=0-ZX8PtKeONPtg-zO-C9OvBA>.
17. Kaminskj D. Lernideen mit Bildern. – Ismaning: Verlag für Deutsch, 1990. – S. 64.
18. Bohn H. Schreiter I. Sprachspielereien für Deutschlernende. – Leipzig: Langenscheidt, 1989. – S. 23, 33.

© Н. А. Аблова, 2023