

## ИГРОВОЙ МЕТОД КАК СРЕДСТВО АКТИВИЗАЦИИ УЧЕБНОГО ПРОЦЕССА В ПРАКТИКЕ ОБУЧЕНИЯ ИНОСТРАННЫМ ЯЗЫКАМ

*Статья посвящена возможностям и проблемам использования игровых методов в практике обучения иностранным языкам в вузе как средству активизации учебного процесса, формирования и раскрытия творческого потенциала преподавателя и студентов. Даны практические рекомендации по внедрению игровой методики на занятиях.*

**Ключевые слова:** игра, игровой метод в обучении, деловые игры, ролевые игры, иностранный язык.

K.O. Melnikova

## GAMING METHOD AS A TOOL FOR ENHANCING THE EDUCATIONAL PROCESS IN PRACTICE TEACHING OF FOREIGN LANGUAGES

*The article is devoted to the opportunities and challenges of playing techniques in the practice of teaching foreign languages in high school as a means of enhancing the educational process, the formation and creativity of the teacher and students. Practical recommendations for the introduction of gaming techniques in the classroom are given.*

**Keywords:** game, gaming method in teaching, business games, role playing, foreign language.

Лучшим способом решения проблемных ситуаций в учебном процессе служит игра – групповое упражнение по выработке решения в условиях, имитирующих реальность.

Игра представляет собой вид деятельности в условиях ситуации, направленная на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется поведение человека.

В учебном процессе использование игровой деятельности может быть весьма эффективным и продуктивным. Педагогические игровые технологии основаны на идеях и выводах Л.С. Выготского, С.П. Рубинштейна, Д.Н. Узнадзе, А.Н. Леонтьева, Д.Б. Эльконина, Б.П. Никитина и многих других ученых, разработавших методы игрового обучения.

В зарубежной и отечественной теории и практике обучения иностранным языкам все более утверждаются групповые формы работы: работа в парах, тройках, группах, командах. Особенностью группового овладения речевой дея-

тельностью (cooperative learning) является непосредственное взаимодействие между учащимися, их совместная согласованная деятельность, ведущая к реализации общих целей.

Вся учебная деятельность, в соответствии с методом активизации, протекает в обстановке непосредственного общения, в игре. Игровая деятельность, высоко мотивированная, становится основной формой реализации учебного процесса.

Специфика отношений, складывающихся в условиях коллективной учебной деятельности, такова, что требует от каждого ученика включения в совместную интеллектуальную деятельность, объединения умственных усилий для преодоления трудностей и решения проблем.

Для организации эффективного общения учитываются определенные количественные и качественные характеристики учебной группы: ее оптимальный объем (10–12 человек), личностные характеристики (неоднородность группы), пространственное расположение участников общения (сидя в удобных креслах полукругом, лицом друг к другу).

Система социальных ролей в большой степени способствует управлению общением на уро-

<sup>1</sup> Старший преподаватель кафедры общих гуманитарных и естественно-научных дисциплин Орехово-Зуевского филиала НОУ ВПО «Российский новый университет».

ке. Преподаватель как часть учебного коллектива играет свою определенную роль. В рамках игровой деятельности значительно легче проявляются личностные черты каждого обучающегося, скрытые, нереализованные подчас в обыденной жизни особенности характера и темперамента. Ситуации, создаваемые на уроке, организуются преподавателем как переплетение ролевых ожиданий и неформальных, личностных проявлений. Преподаватель продуманно вовлекает каждого учащегося в общую деятельность, продуманно распределяет роли на каждую новую игру, этюд, делает каждого обучающегося временным лидером, т.е. управляет общением, учит общаться.

Игра активизирует учебный процесс, по сравнению с традиционной формой проведения практических занятий. Она усиливает заинтересованность ее участников в более глубоком знании изучаемой проблемы, предоставляет им возможность повышать педагогическое мастерство. В деловой игре активно проявляются такие качества личности, как дисциплинированность, ответственность, чувство долга, умение взаимодействовать с коллективом, создается большая эмоциональная включенность игроков в образовательный процесс. Войдя в роль, студент решает проблемные ситуации, наглядно демонстрируя в полном объеме коммуникативной компетентности практические решения проблемы.

Деятельность преподавателя в учебной игре сводится к ее планированию, организации и руководству.

**Цель игровой деятельности студентов** триединая:

- 1) получение знаний и навыков для будущей профессиональной работы;
- 2) оценка себя в исполняемой роли;
- 3) победа в соревновании.

Большинству игр присущи четыре главные черты:

1) свободная развивающая деятельность, предпринимаемая лишь по желанию учащегося, ради удовольствия от самого процесса деятельности, а не только от результата;

2) творческий, в значительной мере импровизационный, очень активный характер этой деятельности;

3) эмоциональная приподнятость деятельности, соперничество, состязательность, конкуренция, аттракция и т.п.;

4) наличие прямых или косвенных правил, отражающих содержание игры, логическую и временную последовательность ее развития.

В отличие от игр вообще, педагогическая игра обладает существенным признаком – четко поставленной целью и соответствующими ей

педагогическими результатами, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью.

При обучении иностранным языкам игровым методом можно выделить языковые игры (фонетические, орфографические, лексические, грамматические) и коммуникативные (ролевые, творческие).

Коммуникативные игры способствуют решению следующих задач:

1) созданию психологической готовности учащегося к речевому общению;

2) обеспечению естественной необходимости многократного повторения языкового и речевого материала;

3) тренировке учащихся в выборе нужного речевого варианта, что является подготовкой к спонтанной речи.

На занятиях по иностранному языку большое распространение получили ролевые игры. В них учащиеся включаются в моделируемую ситуацию, требующую от них принятия решения на основе анализа данной ситуации. Ролевая игра предусматривает распределение учащихся по ролям и разыгрывание ситуаций общения в соответствии с заданной темой и ролями учащихся, во временном плане представляет собой относительно целостный цикл управляемого взаимодействия между преподавателем и учащимися, который состоит из трех этапов: подготовки ролевой игры, ее проведения и коллективного обсуждения результатов.

Технологическую схему ролевой игры можно представить следующим образом.

**Этап подготовки:**

- разработка сценария;
- составление плана;
- общее описание игры;
- характерные особенности действующих лиц.

**Этап объяснения:**

- ориентация участников;
- определение режима работы;
- формулировка главной цели;
- постановка проблемы;
- выбор ситуации;
- работа с пакетом документов;
- психологическая подготовка участников.

**Этап проведения:**

- процесс игры

**Этап анализа и обобщения:**

- анализ, рефлексия;
- оценка и самооценка работы;
- выводы и обобщения;
- рекомендации.

**Ролевые игры** подразделяются на социально-бытовые и профессиональные (деловые). Социально-бытовые игры направлены на формирование навыков и умений иноязычного общения в социально-бытовой сфере общения, а также на развитие инициативности, коллективности и ответственности как общественно-ценных качеств личности, совершенствование культуры их поведения. Профессиональные (деловые) игры используются при обучении профессиональному общению.

**Деловые игры**, как, впрочем, и все активные методы обучения, характеризуются следующими типичными чертами:

- активизируют мышление самой технологией учебного процесса;
- активность, приобретенная студентом с помощью игры, длительна и устойчива;
- стимулируют самостоятельное принятие студентами творческих, мотивационно оправданных действий и решений;
- процесс обучения построен на коллективной основе и по определенному алгоритму;
- повышают эффективность обучения не за счет увеличения объема информации, а благодаря глубине и скорости ее усвоения;
- многие из игр более близки к современным методам обработки информации, чем традиционные методы обучения.

Следует остановиться на положительных и отрицательных моментах ролевой игры.

*Положительным* в проведении ролевой игры является следующее:

- учащиеся испытывают удовольствие от проведения игры, так как любая игра имеет высокую мотивацию;
- занятие проходит на высоком эмоциональном уровне;
- в процессе игры учащиеся имитируют определенную деятельность, что формирует умения и навыки, а также учащиеся учатся применять свои знания;
- послеигровое обсуждение способствует закреплению знаний.

*Отрицательными* моментами являются:

- высокая трудоемкость подготовки к уроку (для преподавателя);
- большая напряженность для преподавателя, так как он сосредоточен на непрерывном творческом поиске. Преподаватель должен быть хорошим сценаристом, режиссером и актером. Если он не владеет этими качествами, то ему будет трудно правильно организовать игру, что может привести к разочарованию учащихся;
- трудности с заменой участников игры, если кто-то отсутствует в момент проведения игры.

Ролевые игры строятся на принципах коллективной работы, практической полезности, соревновательности, максимальной занятости каждого учащегося и неограниченной перспективы творческой деятельности в рамках ролевой игры. В процессе ролевой игры формируется сознание принадлежности ее участников к коллективу, сообща определяется степень участия каждого из них в работе, ощущается взаимосвязь участников при решении общих задач. В процессе ролевой игры развиваются логическое мышление, способность к поиску ответов на поставленные вопросы, речь, речевой этикет, умение общаться друг с другом.

Игры, безусловно, повышают эффективность вузовского обучения, и этим окупаются затраты времени, сил и средств на их проведение. Трудоемкость проблемного обучения значительно выше традиционного, однако «выгода» перекрывает все затраты. Игра как форма проблемного обучения представляет собой надежное средство пробуждения интереса к профессиональной деятельности. Это своеобразная практика, и нарабатываемый в ней опыт достаточно близок к профессиональной работе.

Для реализации игрового метода на занятиях по иностранному языку можно предложить следующие игры.

#### **Ролевая игра «Личный бюджет» Role-play “Personal Budget”**

Студентам 3 курса финансово-экономического факультета предлагается представить себя участником ситуации “Personal Budget”. Распределяются роли и готовые фразы, которые будет произносить данный персонаж в ходе диалога. Задача игроков – запомнить и воспроизвести большое количество предложений, продолжить диалог и ответить на поставленные вопросы.

**Situation:** Russian student **A** and English student **B** are talking about how young people look after their finances. Imagine that you are students **A** and **B** and continue the conversation. Use the card given below.

**A:** I’ve just been to England, to Oxford. It was interesting for me to learn that English students look after their finances very carefully.

**B:** That’s true. A lot of students in the West live on their own. We rent flats or share them with other students.

**A:** Not only that. Your first act after enrollment (прием в учебное заведение) is to open an account in a bank into which the student’s grant or other money will be paid.

**B:** We do it because we try to be punctual about our finances. It is easy to get a reputation for being

financially unreliable which may influence our future employment.

A: To be frank, I manage my money poorly. I like having parties, I smoke, I spend a lot on clothes. Towards the end of every month I'm "in the red" (я всегда кому-нибудь должен). I keep borrowing all the time.

B: Definitely, that's not the way to use money. I started making out my monthly budget when I was at school. Now I know how much I can afford to spend on food, clothes, books, entertainment, etc.

A: How do you go about it? ...

B: ...

#### **Role card for student A**

##### ***The student must find out:***

– how much student B spends on particular things;

– what student B thinks about prices, rent, cost of transport;

– how big his income is and where it comes from (pocket money, full/part-time job, etc.).

#### **Role card for student B**

##### ***The student must answer the questions and give advice how:***

– to determine (определить) the needs and wants;

– to make a list of income sources;

– to set priorities, to plan expenses;

– not to overspend.

## **Ролевая игра «Международная студенческая конференция»**

### **Role-play “Presentation at an International Student Conference”**

**Situation:** You are participating in an international student conference covering a wide range of issues pertaining to youth training and employment. You are asked to make a short presentation on the situation in your country (economic situation, educational and job opportunities, leisure management, youth problems). Get prepared for your presentation and make it in front of your classmates.

Below you will find practical recommendations and language used in presentations:

If a presentation is to be given successfully it needs to be planned very carefully, particularly the length and the subject matter of the presentation. The presentation should be written in full and rehearsed. One should remember that the opening and closing bits are the most memorable ones, thus they are most important for the success of the presentation. Besides, the information you are going to present should be tailored to meet the interests of the audience.

#### **Useful Language**

##### **1) to begin your presentation:**

Let's                      begin  
                                 get started  
                                 start

Shall we begin?  
Can I have your attention, please?

##### **2) to address the audience:**

Hello everybody!  
My name is....

I'm student of... .

##### **3) to state the topic:**

I'd like to speak to you about...  
to talk to you about...  
to discuss...  
to give you a brief outline of..

I'll take about... minutes of your time.  
This will take about... minutes.

I'd like to pass around some handouts I've prepared for my presentation.

##### **4) to introduce new topics:**

Let me   draw your attention to...   address...   go on to...  
                 point out that...   remind you...   turn to ...  
                 focus on ...   move on to... .

##### **5) to conclude your presentation:**

That's all I have to say now.  
That concludes my talk.  
Let me finish here.  
Thank you.  
Thank you for listening to me attentively

If you have any questions, please feel free to ask them.  
Does anyone have any questions?  
You are welcome to ask questions.  
If there are any questions, I'll be glad to answer them.

**Ролевая игра**  
**«Экологические проблемы города»**  
**Role-play**  
**“The ecological problems of the city”**

**Situation:** Work together in groups of three or four. Imagine you have been asked for proposals from the local government organizing a campaign for the cleaner city. Think about:

- the ecological problems of the city;
- the ecological problems which concern you most;
- the particular difficulties the authorities may encounter;
- your suggestions about how to solve the problems;
- what will happen if the problems are not solved.

Discuss your ideas in groups, and come to a joint decision. Be prepared to present your ideas at a meeting with the local authorities and to justify your ideas.

**Литература**

1. Агабекян, И.П. Деловой английский. – Ростов н/Д. : Феникс, 2011. – 318 с.
2. Глушенкова, Е.В. Элементарный английский для экономистов : учеб. пособие. – М. : Астрель, 2006. – 158 с.
3. Любимцева, С.Н. Английский язык для студентов финансово-экономических вузов : начальный курс : учебник. – М. : Высшая школа, 2009. – 296 с.
4. Рыжак, Н.А. 200 обучающих игр на занятиях иностранным языком : пособие для преподавателей. – М. : Астрель, 2010. – 158 с.
5. Трайнев, В.А. Учебные деловые игры в педагогике, экономике, менеджменте, управлении, маркетинге, социологии, психологии : методология и практика проведения : учебное пособие для студентов вузов. – М. : Гуманитар. изд. центр ВЛАДОС, 2005. – 303 с.