

УДК 378

## **ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОВЫХ МЕТОДОВ ОБУЧЕНИЯ В ПРЕПОДАВАНИИ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА В НЕЯЗЫКОВОМ ВУЗЕ**

**Е.Ю. Замятина, О.Ю. Гудкова**

Тверской государственный университет, Тверь

Рассмотрена активизация преподавания грамматики английского языка в неязыковом вузе с помощью использования игровых методов обучения. Авторы рассматривают основные функции и характеристики игровых технологий и групповые нормы совместной деятельности. Работа демонстрирует результаты эксперимента, выявляющего влияние игровых технологий на динамику мотивации студентов неязыковых факультетов к отработке и закреплению грамматического материала. Делается вывод о том, что игровые методы обучения в преподавании английского языка имеют большой мотивационный и образовательный потенциал.

**Ключевые слова:** активизация обучения, интенсивное обучение, игровые методы обучения, лексические игры, грамматические игры, настольные игры.

Владение иностранным языком является обязательным компонентом профессиональной подготовки современного специалиста любого профиля. Вузовский курс иностранного языка носит коммуникативно-ориентированный и профессионально-направленный характер. Обучение иностранному языку в неязыковом вузе происходит в условиях ограниченного количества аудиторных учебных часов и разноуровневой подготовки студентов по дисциплине. Рассуждая о преподавании иностранного языка в вузе, В.А. Трайнёв заявляет о важности интенсификации обучения, под которой он понимает передачу большого объема учебной информации обучаемым при неизменной продолжительности обучения без снижения требований к качеству знаний [9, с. 20].

В свою очередь, важнейшим компонентом в интенсивном обучении является система методов активного обучения. Ведь, по существу, к интенсификации обучения примыкает понятие активизации обучения. По мнению В.А. Трайнёва, активизация обучения – это использование системы содержательных форм, подходов и приемов средств обучения, способствующих творческой активности и усвоению знаний обучающимися [9, с. 23].

Активные методы обучения подразделяются на неимитационные и имитационные. Имитационные методы включают в себя игровые и неигровые. К игровым методам обучения относят ролевые, деловые, учебные, исследовательские игры и некоторые другие.

Игровые методы обучения в преподавании иностранного языка являются, как отмечают многие исследователи [9; 10; 4; 3], ценной образовательной деятельностью, в рамках которой создаются ситуации для естественного выражения мыслей и чувств, принятия практических решений.

Игровые технологии обладают огромным обучающим и воспитательным потенциалом, поскольку выполняют ряд функций: функцию социализации (включение в систему общественных отношений); функцию межнациональной коммуникации (усвоение социокультурных ценностей);

функцию самореализации (выявление и проявление личностных качеств, мобилизация скрытых внутренних резервов, развитие навыков самодисциплины и самопрезентации); коммуникативную функцию (овладение диалектикой общения); диагностическую функцию и функцию коррекции (самопознание, выявление и коррекция отклонений от языковых и культурных норм); терапевтическую функцию (снятие скованности, эмоционального утомления и затруднений в других сферах жизни); эстетическую функцию (эстетическое удовольствие от игры) и конечно же развлекательную функцию (пробуждение интереса и радости, создание позитивной атмосферы на занятии) [5, с. 143–144].

Учебная игра характеризуется результативностью (цель, поставленная перед обучаемыми, достигается на достаточно высоком уровне); экономичностью (на занятии прорабатывается существенный объем материала, при этом затрачивается меньше усилий, включается непроизвольное запоминание); эргономичностью (занятие проходит в комфортной атмосфере); мотивированностью (учащиеся проявляют активность и интерес к знаниям, раскрывают свой внутренний потенциал, меняют свое отношение к учебной деятельности и ее результатам) [10, с. 263].

Учебная игра воспитывает культуру общения и формирует умение работать в коллективе и с коллективом, а ее умелое использование на занятиях вызывает у студентов готовность и желание играть и общаться, позволяет осуществлять обучение в сотрудничестве. Совместное решение коммуникативных задач одновременно и сложно, и интересно, и полезно. Здесь каждый участник согласно своей роли вносит собственный вклад в общий результат, ощущает свою значимость. Совместный труд объединяет и примиряет, учит разрешать конфликтные ситуации, воспитывает чувство ответственности за себя и команду. Здесь практикуется взаимопомощь, умение слушать и слышать, адекватно доносить свои мысли до собеседников [2, с. 161].

Как отмечает А.П. Панфилова, для получения эффективного результата при игровом обучении преподавателю необходимо обеспечить соблюдение ряда групповых норм совместной деятельности, которые приводятся в работе [7, с. 33].

Норма активности предполагает активное и постоянное вовлечение участников в коллективную работу. В любой игре или тренинге каждый обучается и обучает других в той мере, в какой он проявляет собственную активность в осмыслении чувств, мыслей, поступков как своих, так других членов группы, участвует в групповых упражнениях, высказывает свое мнение.

Норма доверительности требует открытости и искренности участников занятия в описании своих чувств, демонстрации поведения и высказывании мыслей. Этот принцип обеспечивает обратную связь от участников группы и готовность к ее принятию.

Норма персонификации также требует конкретизации

высказываний, но не по отношению к пространству и времени, а по отношению к участникам событий. Согласно этой норме, обучаемым предлагается прямо обращаться к тем членам группы, о которых говорится. Не допускаются безличные рассуждения и ссылки на «кого-то» или «некоторых». Эта норма повышает значимость высказываний участников обучения, реализует обратную связь и, эмоционально ее окрашивая, превращает знания в личный опыт [7, с. 33].

На сегодняшний день в методической литературе представлено несколько вариантов классификации обучающих игр, основанных на различных параметрах. После анализа литературы по данному вопросу можно констатировать: *по количеству участников* игры могут быть индивидуальными, групповыми, командными и коллективными [3]; *по временным затратам* игры могут быть продолжительными и непродолжительными [3]; *по способу организации* игры можно разделить на компьютерные и некомпьютерные, с использованием раздаточного материала и без [3; 6]; *по целям и задачам обучения* иностранному языку игры можно разделить на аспектные (с последующим их подразделением на фонетические, лексические, грамматические, синтаксические, стилистические) и коммуникативные, ориентированные на совершенствование навыков говорения, чтения, письма и аудирования [1]; *по форме проведения* игры делятся на предметные, подвижные (предусматривают и вербальную активность), ситуационные, ролевые, соревнования, интеллектуальные [1].

Предпочтения при выборе вышеупомянутых видов игровой деятельности определяются прежде всего возрастными особенностями и языковыми навыками аудитории. Так, на начальном этапе обучения целесообразно использовать фонетические и лексические игры, на среднем этапе – лексические и грамматические, а на продвинутом можно смело переходить к творческим и деловым играм.

Как видно, игровые технологии чрезвычайно разнообразны. В данной статье мы расскажем о личном опыте использования игр для актуализации и закрепления грамматики у студентов на занятиях по английскому языку. Чаще всего для этого мы используем грамматические и лексические игры.

Грамматические игры, по мнению М.Ф. Стронина, преследуют следующие цели: научить учащихся употреблению речевых образцов, содержащих определённые грамматические трудности; создать естественную ситуацию для употребления данного речевого образца; развить речевую творческую активность студентов [8, с. 9].

Лексические игры, по мнению того же автора, преследуют следующие цели: тренировать учащихся в употреблении лексики в ситуациях, приближенных к естественной обстановке; активизировать речемыслительную деятельность учащихся; развивать речевую реакцию студентов; познакомить студентов с сочетаемостью слов [8, с. 48].

В лексических и грамматических играх часто используется

специальный инвентарь, а именно: игровое поле, карточки, кубики (кости), фигурки игроков, а также фишки, заменяющие множество показателей – от денег до жизней персонажа. Такие игры называют настольными. Мы рассмотрим три вида настольных игр: пошаговые, карточные и скрабл. Именно их мы выбрали в качестве инструментария нашего эмпирического исследования, целью которого являлось изучение влияния игровых технологий на динамику мотивации студентов неязыковых факультетов к отработке и закреплению грамматического материала.

Ведущие мировые издательства учебной и образовательной литературы рассматривают учебные игры как важный элемент отработки лексики, грамматики, ситуационных разговорных навыков в обучении языку. Например, издательство учебной и образовательной литературы на английском языке Pearson Education Limited прилагает к книге учителя дополнительный модуль, называемый Teacher's Resource Disk, в который активно включает игры. Отобранные нами игры входят в Teacher's Resource Disk линейки учебников Cutting Edge издательства Pearson Education Limited.

Участниками эмпирического исследования выступили студенты 1–2-го курсов факультета прикладной математики и кибернетики Тверского государственного университета. В целях выявления роли игровых моментов в стимулировании интереса к изучению языка (в частности, грамматики) нами был проведен опрос среди 109 студентов, условно распределенных по группам с уровнями владения языком Pre-Intermediate (37 человек), Intermediate (63 человека) и Upper-Intermediate (9 человек).

Перед игрой было проведено анкетирование студентов, чтобы изучить их отношение к традиционным методам отработки и закрепления грамматического материала. Был дан следующий вопрос и варианты ответа:

*По вашему мнению, изучение и отработка грамматики английского языка с помощью выполнения традиционных грамматических упражнений – это:*

- |                                     |                                |
|-------------------------------------|--------------------------------|
| <i>1) скучно и бесполезно;</i>      | <i>2) скучно, но полезно;</i>  |
| <i>3) интересно, но бесполезно;</i> | <i>4) интересно и полезно.</i> |

Следующим этапом в каждой группе проводилась игра, после которой были заданы вопросы с вариантами ответов:

*1. По вашему мнению, изучение и отработка грамматики английского языка с помощью выполнения игровых заданий – это:*

- |                                     |                                |
|-------------------------------------|--------------------------------|
| <i>1) скучно и бесполезно;</i>      | <i>2) скучно, но полезно;</i>  |
| <i>3) интересно, но бесполезно;</i> | <i>4) интересно и полезно.</i> |

*2) Хотелось бы вам отработать другую грамматическую тему с помощью выполнения игровых заданий?*

Были даны три варианта ответа: *да, нет, может быть.*

Группе с уровнем владения языком Pre-Intermediate была предложена карточная игра Happy Verb Families [12].

Описание игры. Каждой группе из 3–4 человек дается набор из 56

карточек. На каждой из карточек написано предложение, в котором используется неправильных английский глагол в первой форме, в форме Past Simple или в форме Past Participle. Каждому игроку сдается по 7 карточек. Смотреть чужие карточки и показывать свои карточки нельзя. Цель игры – собирать и избавляться от карточек с тремя формами одного и того же неправильного глагола. Для этого студент А спрашивает у студента Б (одного студента, а не у всей группы), есть ли у него карточка с определенной формой глагола. Например, если у студента А есть карточки со словами *wear* и *wore*, то он спрашивает: *Have you got the card that says worn?* Если у студента Б есть эта карточка, то он обязан ее отдать, если нет, то студент А берет одну карточку из несданного набора. Как только у студента будут все три карточки, например, со словами *wear*, *wore*, *worn*, то они сбрасываются и кладутся лицевой стороной вверх, чтобы все могли проверить правильность выбора. Разрешено пользоваться списком неправильных глаголов. Выигрывает тот, кто первый избавится от всех своих карточек.

Результаты, представленные на рис. 1, демонстрируют тот факт, что игровой метод действительно способен изменить отношение студентов к изучению грамматики. 62 % студентов испытывают интерес и осознают пользу игрового метода, в отличие от 24 % студентов, высказавшихся в пользу традиционных методов. Число желающих отработать другую грамматическую тему с помощью выполнения игровых заданий по результатам ответа на второй пункт опроса составило 30 человек, что составляет 81 % от общего числа студентов данной экспериментальной группы.

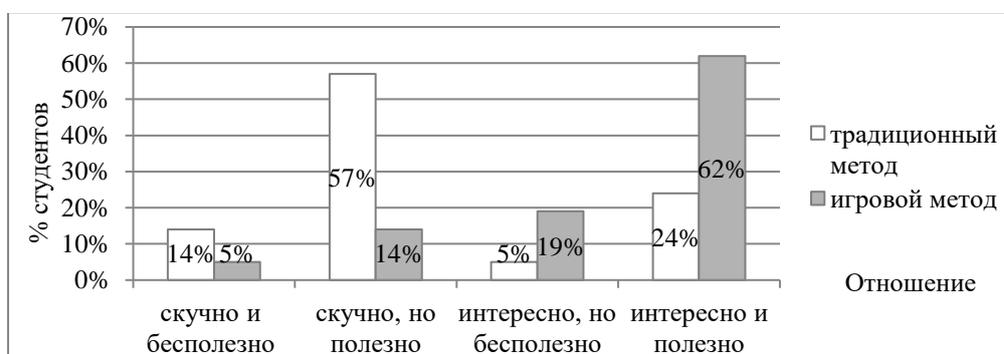


Рис. 1. Отношение студентов к традиционным и игровым методам отработки и закрепления грамматического материала. Группа с уровнем владения иностранным языком Pre-Intermediate (37 человек).

Группе с уровнем владения языком Intermediate была предложена пошаговая игра *The best place in the world* [11].

Описание игры. Игрок кидает кубик и переходит на очередную клетку с вопросом. Задача – ответить на вопрос, рассказывая свою историю в течение 30 секунд. Если игрок не в состоянии сделать это, то он возвращается на исходную позицию. Выигрывает первый дошедший до финиша.

Количество игроков – 4. Инвентарь: игровое поле, кубик, 4 фишки. Актуализируемые грамматические навыки: правильное использование превосходной степени прилагательных и времени *Present Perfect Active*.

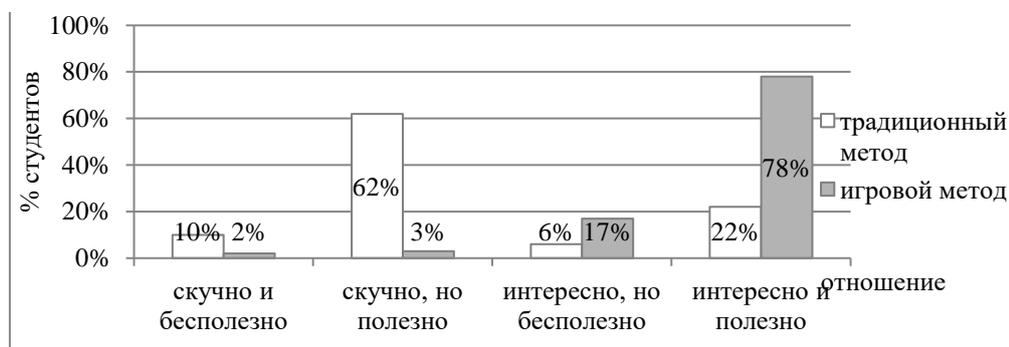


Рис. 2. Отношение студентов к традиционным и игровым методам отработки и закрепления грамматического материала. Группа с уровнем владения иностранным языком *Intermediate* (63 человека).

Показатели рис. 2 свидетельствуют о росте интереса к обучению и осознанности в приобретении и закреплении знаний, что подтверждают 78 % опрошенных. Кроме того, 60 человек, составляющие 95 % экспериментальной группы, изъявили желание отработать другую грамматическую тему посредством аналогичных игровых заданий.

Группе с уровнем владения языком *Upper Intermediate* была предложена игра-скраббл *Passive Scrabble* [13].

Описание игры. Каждой группе из 3–4 человек дается набор из 86 карточек. На каждой из карточек написано слово или группа слов, удовлетворяющая следующим параметрам: существительное/ местоимение/ имя собственное в единственном или множественном числе в начальной форме, которое может служить подлежащим в предложении; существительное в единственном или множественном числе в косвенном падеже с предлогом, которое может служить обстоятельством места или времени в предложении; местоимение в единственном или множественном числе в косвенном падеже без/с предлогом, которое может служить дополнением в предложении; наречия; форма глагола в *Past Participle*; формы глагола *to be* во всех лицах, числах и временах; карточки, на которых написано *be* or *Past Participle*, могут заменять любую форму глагола *be* или *Past Participle* любого глагола (но только что-то одно).

Каждому игроку выдается по 12 карточек. Студенты по очереди составляют из карточек правильные предложения в пассивном залоге. На каждой карточке написано количество баллов, которое студент получает за ее использование в предложении. Первый студент составляет предложение из карточек и добирает из колоды до 12 карточек. Второй студент обязан использовать одну карточку из предложения первого студента для того, чтобы составить свое предложение, и так далее. Если студент не может составить предложение из имеющихся у него на руках

карточек, то он добывает еще 3 из колоды. Если и после этого невозможно составить предложение, то ход переходит к следующему игроку. Студенты играют до тех пор, пока у них не кончатся карточки или уже невозможно составить предложение. Игроки складывают баллы, полученные за предложения. Выигрывает тот, у кого больше всего баллов.

Результаты на рис. 3 демонстрируют положительную роль игровых ресурсов в усилении мотивации студентов к учебной деятельности: число «безразличных» осталось на нулевом пороге, при 78 % тех, кто считает, что привлечение игр в учебную деятельность рождает интерес и приносит пользу. Сам за себя говорит тот факт, что после проведения игры все 9 человек (100 %) ответили, что хотели бы и в дальнейшем иметь дело с игровыми технологиями в изучении той или иной грамматической темы.

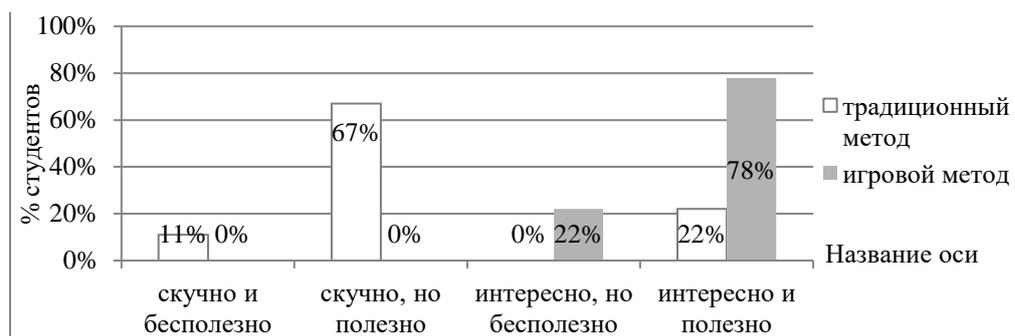


Рис. 3. Отношение студентов к традиционным и игровым методам отработки и закрепления грамматического материала. Группа с уровнем владения иностранным языком Upper-intermediate (9 человек).

По результатам представленного диаграммами процентного соотношения мнений до и после применения игровых методов работы над английской грамматикой видно, что в ответах всех групп присутствует тенденция к смещению от «скучно» в сторону «интересно». Кроме того, после проведения игры польза отработки грамматических явлений с точки зрения студентов становится очевиднее: «интересным и полезным» это занятие теперь считают на 38 % больше учащихся в группе с уровнем Pre-Intermediate, на 50 % больше – в группах уровней Intermediate и Upper-Intermediate.

Таким образом, результаты проведенного анкетирования позволяют говорить о значительном образовательном и мотивирующем потенциале игровых методов и о несомненно положительном влиянии игровых методов на оптимизацию процесса преподавания грамматики иностранного языка в неязыковом вузе.

### Список литературы

1. Казмирова С.Н. Игровая форма в преподавании иностранного языка // Молодой ученый. 2017. № 1. С. 46–48. URL <https://moluch.ru/archive/136/34674/> (дата обращения: 25.01.2019).

2. Каминская Е.В. Разнообразие современных интерактивных методов обучения иностранному языку в вузе // Язык и мир изучаемого языка: сб. ст. Саратов, 2016. С. 159–165. URL <https://elibrary.ru/item.asp?id=27264945> (дата обращения 25.01.2019).
3. Колесникова И.Е. Игры на уроке английского языка: пособие для учителя. Минск: Народная Асвета. 1990. 120 с.
4. Ливингстон К. Роль игры в обучении иностранным языкам=Livingstone C. Role Play in Language Learning М.: Высш.шк., 1988. 127 с.
5. Михайленко Т.М. Игровые технологии как вид педагогических технологий // Педагогика: традиции и инновации: материалы междунар. заоч. науч. конф. Челябинск, 2011. Т. I. С. 140–146. URL <https://elibrary.ru/item.asp?id=25405058> (дата обращения 25.01.2019).
6. Николаева О.И., Мельниченко С.Г., Тепляковская А.Н. Настольные игры в обучении английскому языку // Актуальные задачи педагогики: материалы VIII Междунар. науч. конф. (г. Москва, ноябрь 2017 г.). М.: Буки-Веди, 2017. С. 157–161. URL <https://moluch.ru/conf/ped/archive/272/13094/> (дата обращения: 24.12.2018).
7. Панфилова А.П. Игровое моделирование в деятельности педагога: учеб. пособие для студ. высш. учеб. заведений. 2-е изд. М.: «Академия», 2007. 368 с.
8. Стронин М.Ф. Обучающие игры на уроке английского языка. М.: Просвещение, 1981. 112 с.
9. Трайнёв В.А. Интенсивные педагогические игровые технологии в гуманитарном образовании. М.: Дашков и Ко. 282 с.
10. Щукин А.Н. Обучение иностранным языкам: Теория и практика: учебное пособие для преподавателей и студентов. 2-е изд., испр. и доп. М.: Филоматис, 2006. 480 с.
11. S. Cunningham, P. Moore, J. Bygrave. Cutting Edge Intermediate, Teacher's Resource Disk, 3<sup>rd</sup> edition, Pearson Education Limited, 2013.
12. Cunningham, P. Moore, J. Bygrave. Cutting Edge Pre-Intermediate, Teacher's Resource Disk, 3<sup>rd</sup> edition, Pearson Education Limited, 2013.
13. Cunningham, P. Moore, J. Bygrave. Cutting Edge Upper Intermediate, Teacher's Resource Disk, 3<sup>rd</sup> edition, Pearson Education Limited, 2013.

## **GAMES AND ACTIVITIES AS A WAY OF TEACHING ENGLISH IN A NON-LINGUISTIC UNIVERSITY**

**E.Yu. Zamyatina, O.Yu. Gudkova**

Tver State University, Tver

Focuses on games and activities as a way of teaching English in a non-linguistic university. The authors consider the main functions and characteristics of English learning games as well as norms of group work. The work demonstrates the results of an experiment that reveals the dynamics of students' motivation to work out and consolidate grammatical material. In conclusion, the article states the importance of using games and activities to motivate adult students to learn English.

**Keywords:** *activation of teaching process, intensive training, English learning games and activities, vocabulary and grammar games, board games.*

*Об авторах:*

ЗАМЯТИНА Екатерина Юрьевна – доцент кафедры иностранных языков естественных факультетов, кандидат филологических наук, доцент, ФГБОУ ВО «Тверской государственный университет» (170100, Тверь, ул. Желябова, 33); e-mail: astzvm@ Rambler.ru

ГУДКОВА Олеся Юрьевна – старший преподаватель кафедры иностранных языков естественных факультетов, ФГБОУ ВО «Тверской государственный университет» (170100, Тверь, ул. Желябова, 33); e-mail: oucher@mail.ru