

УДК 372.881

Особенности игровых подходов при изучении иностранного языка

Л.В. Бугакова^{1✉}, А.П. Преображенский²

¹Колледж Воронежского института высоких технологий, Воронеж, Россия

²Воронежский институт высоких технологий, Воронеж, Россия

В статье обсуждаются возможности применения игровых подходов в ходе изучения иностранных языков. Рассмотрены основные характеристики игр. Приведены примеры фонетических игр, дан анализ перцептивного и созидательного типа. Даны структурные компоненты фонетической игры. Рассмотрены примеры лексических игр. Приведен пример игр типа интервью. Показано, каким образом игровые технологии могут применяться в ходе подготовки культурных мероприятий на иностранном языке.

Ключевые слова: игра, иностранный язык, студент, обучение, культура, фонетика, лексика.

The Features of Game Approaches in Learning a Foreign Language

L.V. Bugakova^{1✉}, A.P. Preobrazhenskiy²

¹College of the Voronezh Institute of High Technologies, Voronezh, Russia

²Voronezh Institute of High Technologies, Voronezh, Russia

The paper discusses the possibilities of using game approaches in the course of learning foreign languages. The main characteristics of games are considered. Examples of phonetic games are given, an analysis of the perceptual and creative types is given. The structural components of the phonetic game are given. Examples of lexical games are considered. An example of games of the interview type is given. It is shown how game technologies can be used in the preparation of cultural events in a foreign language.

Keywords: game, foreign language, student, learning, culture, phonetics, vocabulary.

Игра – превосходный способ подстегнуть учеников, заставить их активно работать на уроке (или поблагодарить их за сотрудничество), когда приходится заниматься менее приятными вещами. Игры позволяют запоминать глубоко и надолго. Игры делают процесс обучения, порой трудный и утомительный, веселым, а это усиливает мотивацию к учению.
Дж. Стайнберг

Различные интерактивные формы в настоящее время используются при обучении иностранному языку. При этом преподаватели не просто рассматриваются как источник знаний. Они формируют учебную траекторию студентов, мотивируют их к тому, чтобы вести самостоятельный поиск. В ходе прохождения обучающимися основных этапов учебного плана педагоги стремятся к тому, чтобы по задачам, которые относятся к формированию множества компетенций была оказана максимальная помощь.

Иностранный язык рассматривается студентами как средство, позволяющее реализовать свой карьерный рост, а также осуществлять эффективную коммуникацию в профессиональной сфере. Для эффективного изучения иностранного языка могут быть использованы разные интерактивные подходы: тренинги, мозговой штурм, ситуационные задачи, проектный подход, игровые методики.

Целью данной работы является проведение анализа особенностей игровых подходов при изучении иностранного языка и определение рекомендаций для их применения на практике.

Игра рассматривается в виде некоторой модели, которая соответствует определенной ситуации, встречающейся в ходе профессиональной деятельности. Преподаватели должны стремиться к тому, чтобы в ходе реализации учебного процесса заинтересовать аудиторию. Когда проходят учебные занятия, то на них происходит реализация одних и тех же действий. Обучающиеся должны прочесть текст, прослушать рекомендации по произношению, фонетике, провести диалоги и т.д. Это может являться причиной снижения мотивации к изучению предмета. Тогда игровые технологии дают возможности для воздействия на обучающихся.

Укажем ключевые особенности фонетической игры. Она формируется на базе применения принципов соревнования в различных игровых действиях, реализованных в структурированном учебном упражнении. Фонетический материал [1] воспринимается когнитивно-чувственным образом, что ведет к устойчивому закреплению фонетических навыков. Это обуславливает мотивацию к тому, чтобы овладеть различными видами произношения на иностранном языке. Обучающиеся многократным образом повторяют материал, это для них является естественным.

На первом этапе применения фонетических игр в качестве основных объектов обучения могут использоваться различные сочетания слогов и согласных, ритмические модели, которые будут относиться к существительным, ударения, а также слоги и др. Далее могут использоваться приемы, на базе которых реализуются процессы развития слуховых навыков. Кроме того, на практике представляет интерес осуществление семантизации лексики, чтобы фонетические навыки отрабатывались более эффективным образом. В некоторых случаях преподаватели в ходе учебных занятий обращаются к рассмотрению загадок, поговорок, пословиц и др. Но для того, чтобы полностью владеть подобным материалом необходимо изучать комментарии специалистов, которые направлены на культурные или страноведческие особенности. Это не всегда просто реализовать в ходе проведения первых занятий по фонетике [2].

Приведем пример двух фонетических игр, которые могут быть проведены в учебных группах без специальной подготовки. Первая игра имеет название «Одежда и имя». В ней реализуется интерактивный подход, который ведет к развитию зрительной памяти обучающихся, при этом в коммуникативную деятельность студенты будут активно включаться. В игре принимает участие группа обучающихся от 10 до 15 человек. Создается непринужденная атмосфера. Участники внутри аудитории, для того чтобы им было удобно видеть друг друга, занимают круговое положение. Перед обучающимися представляются условия игры. Любой из студентов представляет себя и дает описание той одежды, которая в этот момент находится на нем. Преподаватель дает пример, как можно осуществить такое представление. При этом он может запланировать в ходе реализации игры выработку таких фонетических навыков, которые его интересуют [3].

Для того, чтобы эффективным образом осваивать иностранный язык мы предлагаем еще одну игру – «Алфавит». Она дает возможности для совершенствования фонетических навыков. На доске в аудитории в ряд записываются буквы алфавита.

Также на доске обучающимся предлагается в таблицу внести слова, которые будут начинаться с выбранных букв. Когда студент пишет эти слова, он их должен правильным образом произнести [4]. Преподаватель осуществляет контроль. Могут быть заготовлены карточки с изображениями объектов, для которых требуется дать название.

Когда в учебной аудитории проводятся игры, то они ведут к снижению стрессов и внутренних напряжений среди студентов. Кроме того, за счет положительных эмоций обучающиеся будут избавляться от страха при выступлении перед аудиторией. Среди студентов происходит формирование положительного эмоционального настроя. Письменный текст, при произнесении его студентами вслух будет воспроизводиться фонетически правильным образом. Также по фонетическому слуху будут закрепляться необходимые навыки.

После проведения игры необходимо, чтобы осуществленное взаимодействие было завершено рефлексией. В качестве рефлексивных подходов предлагается опираться на следующие подходы: метод беседы, использование синтаксических конструкций, использование графиков и схем.

Фонетические игры могут быть разделены на перцептивные и созидательные [5]. В первых из них укажем приемы:

1. Осуществляются процессы восприятия различных звуков, чтобы провести их распознавание. Например, можно предложить студентам игру «Звуки». Преподаватель, который проводит такую игру, случайным образом воспроизводит звуки из английского, русского и других языков. Студенты слушают звуки. Тот из них, кто первым услышал правильный вариант, должен поднять руку. В том случае, если студент совершит обговоренное заранее число ошибок, он считается выбывшим из игры. Также можно провести игру «Слова». Преподаватель называет подготовленные заранее слова. При этом обучающиеся должны как можно быстрее назвать слово, которое будет начинаться с той же буквы. За каждый правильный ответ студенту начисляется балл. Игра будет продолжаться до того момента, когда кто-то из обучающихся первым наберет заранее обозначенное количество баллов.

2. Для того, чтобы были обозначены звуко-буквенные соответствия, проводится использование соответствующих приемов. В ходе проведения игры студентам раздаются карточки. На этих карточках написаны разные буквы и звуки. Студенты должны сопоставить их между собой.

3. Для обучающихся предлагается заранее подготовленный список слов. Из них необходимо выбрать такие, которые будут соответствовать двусловным и однословным моделям.

Если используется созидательный тип игр, то в них используются такие приемы:

1. Изучаются ритмико-акцентуационные процессы. Преподаватель готовит список городов, которые в ходе их произношения будут описываться на базе соответствующих акцентно-ритмических моделях. Студенту предлагается сделать выбор некоторого города. Он должен его произнести с закрытым ртом, а ударный слог при этом должен быть удлинен. Другие студенты должны угадать название города. Выигрывает тот обучающийся, который даст наибольшее число правильных ответов.

2. Изучаются артикуляционные процессы. Для этого студенты в группе формируют две команды. Последовательным образом участники должны из предложенного списка произносить слова. При этом они не используют голос. Другой группе дается время на то, чтобы угадать слово. На следующем этапе вопрос задает уже другая группа. За правильный ответ каждому участнику дается балл. Та группа, в которой наибольшая сумма баллов, считается выигравшей.

Студенты в свободное от учебы время для того, чтобы правильным образом поставить соответствующие звуки, могут заниматься такими видами упражнений:

1. Проводить упражнения для губ. При этом можно улыбаться, напрягать выбранные группы мышц, вытягивать губы, опускать и поднимать губы.

2. Проводить гимнастику для языка. Тогда язык может выдвигаться изо рта, упираться в верхние или нижние зубы, двигаться из стороны в сторону. Также обучающийся может произносить разные звуки, фиксируя язык в заданном положении.

3. Использовать элементы дыхательной гимнастики. При этом язык и губы занимают некоторое положение, а студент стремится произнести некоторый звук. Также обучающийся может сдувать легкий предмет, делая при этом губы трубочкой.

Когда происходит разработка фонетической игры, то преподаватель должен учитывать в ней такие структурные компоненты:

1. Определение мотива проведения данного вида интерактивного взаимодействия.

2. Цель игры.

3. Получение понятных, практически значимых результатов.

4. Условия, которые будут приниматься всеми участниками игры.

5. Содержание интерактивного взаимодействия.

6. Характеристики исполнения игры.

7. Элементы языкового материала, которые требуются для того, чтобы поставленные перед обучающимися задачи были решены.

На учебных занятиях могут использоваться лексические игры [6]. Например, перед обучающимися на доске преподаватель представляет ряд слов. Среди них студенты должны выделить такое слово, которое будет отличаться от других. Необходимо пояснить признаки отличия. Например, это может быть проблема сочетаемости или различие в семантике. В другой игре обучающиеся в течение заранее обговоренного времени должны для всех букв алфавита из изучаемого языка подобрать слова из заданной предметной области. Такую игру преподаватель может использовать для того, чтобы осуществить повторение пройденного материала.

В ходе подготовки практических занятий со студентами преподаватель может запланировать проведение деловой игры [7]. Тогда для обучающихся готовятся рисунки, на которых изображены различные повседневные ситуации, которые требуется объяснить. То есть применяются приемы ситуационного моделирования. При этом на первом этапе студенты знакомятся с представленными объектами, подбирают необходимые слова для описания, выделяют необходимые детали. Второй этап связан с проведением анализа представленной ситуации, студенты выступают по очереди, они могут дополнять высказывания друг друга. В итоге преподаватель выделяет положительные особенности, которые проявились в ходе описания представленной ситуации.

На занятиях могут применяться игры типа интервью [8]. Тогда студентам предлагается сформировать подгруппы. Каждая из подгрупп получает задание – решить кроссворд. Участники могут помогать друг другу, подсказывать интересное слово на основе его определения, перечисления характеристик и т.д.

В образовательных учреждениях проводятся различные культурные мероприятия. В ходе их реализации могут быть использованы различные игровые технологии. Например, на базе Воронежского института высоких технологий кафедрой межкультурных коммуникаций в течение ряда лет перед Новым годом проводилась концертная программа «Рождество. На ней студенты исполняли песни на иностранном языке, представляли юмористические сценки, читали стихи. Подобные мероприятия

дают возможности для того, чтобы, с одной стороны, узнать больше о культуре зарубежных стран, а с другой стороны, в ходе подготовки в качестве участника – совершенствовать свои языковые навыки.

Стихи могут разучиваться и на учебных занятиях. Это дает возможности для того, чтобы закреплять лексику, усваивать новые фонетические приемы, развивать мышление и память. Интерес к иностранным языкам будет усиливаться за счет того, что в стихах проявляется образность и яркость, это развивает воображение студентов. Когда обучающиеся произносят слова стихотворения, то они могут увидеть в нем соответствующий ритмический рисунок. Фонетические навыки, а также грамматические структуры будут повторяться, когда студенты проговаривают стихотворение на изучаемом ими языке.

Элементы изучения стихотворений могут рассматриваться в виде игр для отдыха на занятиях. Их используют для того, чтобы обеспечить смену обучающих приемов. Тогда мотивация обучающихся будет повышаться, создается благоприятный эмоциональный настрой в аудитории.

Выводы. Проведенный анализ продемонстрировал большой потенциал игровых технологий как перспективного инструментария для изучения иностранных языков студентами. Использование представленных подходов дает возможности для того, чтобы повысить мотивацию студентов, обеспечить благоприятный эмоциональный настрой.

СПИСОК ИСТОЧНИКОВ

1. Акберова А.Р. Фонетические игры: эффективный инструмент для улучшения произношения на уроках английского языка в средней школе / А.Р. Акберова // Студенческий. – 2025. – № 16–3 (312). – С. 7–12.
2. Пахомова А.В. Фонетические игры и их использование на младшей ступени обучения иностранному языку / А.В. Пахомова // Наука в современном обществе: закономерности и тенденции развития: Сборник статей Международной научно-практической конференции. – Уфа: ОМЕГА САЙНС, 2019. – С. 220–223.
3. Ананьев Р.В. Формирование иноязычных произносительных навыков посредством фонетических игр / Р.В. Ананьев // XVII Кирилло-Мефодиевские чтения: Межвузовский сборник научно-методических статей. – Ишим: Тюменский государственный университет, 2024. – С. 193–199.
4. Лю С. Применение фонетических игр для обучения китайскому языку / С. Лю, А.Г. Ковалева // Иностранный язык в сфере профессиональной коммуникации в условиях реальной и виртуальной среды: Сборник материалов международной конференции преподавателей, студентов и аспирантов. – Екатеринбург: Издательский Дом «Ажур», 2024. – С. 360–365.
5. Fokina M.S. Classification of Language Games / M.S. Fokina // International Research Journal. – 2021. – No. 10–3 (112). – P. 143–146.
6. Сычева К.Д. Дидактическая игра в системе формирования лингвистических знаний обучающихся / К.Д. Сычева, Е.А. Торпакова, Г.А. Гущина // Вопросы педагогики. – 2020. – № 11–2. – С. 337–340.
7. Dolgenko A.N. Business Game as a Form of Active Training / A.N. Dolgenko, S.F. Murashko, S.V. Rudakova // Etnosocium (Multinational Society). – 2021. – No. 4 (154). – P. 28–33.

8. Густомясова Т.И. Игра-интервью и деловая игра как проективные методики, способствующие интерактивной коммуникации студентов неязыковых вузов и старшеклассников / Т.И. Густомясова // Язык, культура, познание, коммуникация. – Тамбов: Тамбовская региональная общественная организация «Общество содействия образованию и просвещению «Бизнес – Наука – Общество», 2015. – С. 213–222.

ИНФОРМАЦИЯ ОБ АВТОРАХ

Бугакова Людмила Владимировна, преподаватель, Колледж Воронежского института высоких технологий, Воронеж, Россия.

e-mail: mila898@yandex.ru

Преображенский Андрей Петрович, доктор технических наук, профессор, Воронежский институт высоких технологий, Воронеж, Россия.

e-mail: app@vvt.ru