

УДК 81-13

**Т.И. Предко**

канд. филос. наук, доц. каф. иностранных языков  
Брестского государственного университета имени А.С. Пушкина  
e-mail: [newgift1@mail.ru](mailto:newgift1@mail.ru)

## ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ПРОЦЕССЕ ОБУЧЕНИЯ АНГЛИЙСКОМУ ЯЗЫКУ КАК СРЕДСТВО РАЗВИТИЯ КОММУНИКАТИВНОЙ КОМПЕТЕНЦИИ

*Статья посвящена проблеме повышения эффективности изучения английского языка в высшей школе. При организации обучающей игры на занятиях создается языковая среда, приближенная к реальной жизнедеятельности обучающихся, и это является важным условием развития их коммуникативной компетенции. Представлены различные классификации языковых игр, приведены примеры конкретных игр, описаны возможные варианты системной организации игровой деятельности во время учебных занятий. Даны методические рекомендации по использованию игр в учебном процессе.*

### Введение

Коммуникативная компетенция обязательно включает в себя владение навыком вести беседу, а также учитывает культурные особенности языка, знание традиций, обычаев и этикета общения. В то же время игра является важным средством формирования коммуникативной компетенции. В связи с этим многие ученые-лингвисты уделяют серьезное внимание использованию игры в процессе преподавания иностранных языков. Следует отметить, что проблему использования игр в обучении иностранному языку рассматривали многие известные методисты: В.П. Гашкова, И.Г. Дегтярь, Л.Г. Денисова, О.А. Колесникова, К. Ливингстон, Е.И. Пассов, М.Н. Скаткин. Вместе с тем в работах данных ученых и методистов до сих пор не нашла должного освящения проблема включения игры в процесс подготовки студентов непрофильных специальностей на занятиях по иностранному языку. В данной статье предпринята попытка заполнить этот пробел и решить задачу повышения мотивации изучения иностранного языка студентами непрофильных специальностей при систематическом включении игр в учебный процесс. Благодаря этому можно значительно повысить эффективность усвоения этими студентами грамматических структур и лексических единиц.

Многие ученые пытались дать определение понятия «игра». Наиболее употребляемым стало такое определение: «Игра – форма деятельности в условных ситуациях, направленная на воссоздание и усвоение общественного опыта, фиксированного в социально закрепленных способах осуществления предметных действий, в предметах науки и культуры» [1, с. 32].

Можно также согласиться с известным методистом Е.И. Пассовым, который утверждает, что «игра – это лишь оболочка, форма, содержанием которой должно быть учение, овладение разными видами речевой деятельности» [2, с. 73].

Действительно, игра является мощным инструментом обучения, который активизирует мыслительную деятельность студентов, позволяет сделать учебный процесс привлекательным и интересным, заставляет обучающихся волноваться, переживать, повышает мотивацию изучения языка. Как отмечают многие методисты, игра также дает возможность сплотить коллектив, принести радость общения с единомышленниками, развить умение ориентироваться в реальных жизненных ситуациях. Практически каждая игра закрепляет психологическую устойчивость и направляет внимание на достижение поставленной цели. Именно поэтому известный ученый-педагог М.Н. Скаткин обращает внимание на то, что всегда следует «осознавать, решению каких дидактиче-

ских задач должна способствовать данная игра, на развитие каких психических процессов она рассчитана» [3, с. 96].

### Классификация игр

В современной дидактике приняты различные классификации игр. Многие ученые – лингвисты и методисты – делят игры на языковые (отработка лексики и грамматики) и коммуникативные (ролевые). М.Ф. Стронин подразделяет игры на грамматические, орфографические, лексические, фонетические и творческие [4]. Приведем примеры использования игр в учебном процессе по классификации М.Ф. Стронина.

**1. Грамматические игры.** Они закрепляют и контролируют употребление грамматических конструкций как в устной, так и в письменной речи. Например, грамматическая игра «*I've been to Japan*» («Я был в Японии») направлена на закрепление употребления Present Perfect в вопросительных и утвердительных предложениях. Студентам предлагается записать короткие ответы на предложенные вопросы, затем обменяться записями с ответами и посредством постановки вопросов к ответам выяснить, почему студент именно такой ответ.

**2. Орфографические игры.** Они направлены на формирование навыков сочетания букв в слове, формирование навыка осознания места буквы в слове, закрепление словообразовательных и орфографических навыков, на проверку усвоения орфографии в пределах изученного лексического материала. Примером такой игры является «*Important letter*» («Дежурная буква»), в ходе которой формируется навык осознания места буквы в слове, а также легче запоминается обучающимся написание лексической единицы. Студентам раздаются карточки и предлагается написать как можно больше слов на конкретную тему, в которых указанная буква стоит на определенном месте. Например, преподаватель говорит: «*Today our important letter is "A" and it should have the first position in a word*». Побеждают студент или группа, у которых больше таких слов.

**3. Лексические игры.** Они направлены на развитие лексического навыка, введение, закрепление и контроль лексического материала, активизацию лексики по изученной теме и усовершенствование навыка диалогической речи. Так, лексическая игра «*Five words*» («Пять слов») направлена на закрепление лексики по теме. В процессе игры учащиеся делятся на две команды. Пока обучаемый из одной команды считает до пяти, участник второй команды должен назвать пять слов по данной теме. Задача всех участников игры – записывать произносимые слова. Как закрепление лексических единиц в конце игры студентам предлагается составить предложения с этими словами.

**4. Фонетические игры.** Они способствуют формированию языковых навыков. Данный вид игр направлен на формирование фонетического слуха, навыков установления адекватных звуко-буквенных соответствий и произношения связного высказывания или текста. Пример такой игры – «*Which word sounds?*» («Какое слово звучит?»). В ходе этой игры формируется навык установления адекватных звуко-буквенных соответствий. Студентам предлагается список из 7–15 слов. Преподаватель с определенной скоростью читает все слова в произвольной последовательности. Студенты должны найти в списке слова, произнесенные преподавателем, и поставить рядом с каждым из них порядковый номер по мере их произнесения преподавателем. Побеждают в игре те студенты, которые правильно соотнесли произносимые и написанные слова.

**5. Творческие (ролевые) игры.** Они способствуют дальнейшему развитию речевых умений и формируют коммуникативную компетенцию студентов. Ролевая игра представляет собой условное воспроизведение ее участниками реальной практической деятельности, создает условия реального общения. Ролевая игра мотивирует речевую деятельность, так как учащиеся оказываются в ситуации, когда актуализируется потребность что-либо сказать, спросить, выяснить, доказать, чем-то поделиться с себе-

седником. Студенты убеждаются в том, что язык можно использовать как средство общения. Ролевая игра создает условия речевого равенства участников. Даже робкие обучающиеся, получив роль, начинают говорить и тем самым преодолевать барьер неуверенности. Практически все учебное время в ролевой игре отведено на речевую практику, при этом не только говорящий, но и слушающий максимально активен, так как он должен понять и запомнить реплику партнера, соотнести ее с ситуацией, определить, насколько она важна в данной ситуации общения, правильноотреагировать на реплику.

Например, ролевая игра «*Robin Hood*» («Робин Гуд») направлена на закрепление структуры «used to» в утвердительных и отрицательных предложениях, использование Past Simple и тренировку второй формы неправильных глаголов, а также закрепление лексики по теме «*Crime and Punishment*». Одна группа студентов получает карточку с «ролью» Робин Гуда, другая – с ролью «журналиста». Задача «журналиста» – продумать вопросы и задать их Робин Гуду, который отвечает на них, используя предложенную на карточке информацию. В качестве домашнего задания «журналистам» предлагают написать статью о Робин Гуде, а Робин Гуду – описание своей прежней жизни.

Согласно классификации В. Ли, игры подразделяются на грамматические (тренируют использования грамматических структур в общении), лексические (сосредотачивают внимание обучающихся на словах), орфографические (направлены на выработку умений написания слов с непроизносимыми гласными или согласными буквами). С другой стороны, он выделяет игры по формам проведения: игры «слушай-выполни», игры в письменной форме, мимические и ролевые игры, игры-обсуждения [5]. Поэтому для получения максимального эффекта от игры следует прежде всего принимать во внимание тот аспект, на который она направлена.

Известный британский лингвист Джилл Хэдфилд выделяет два типа классификации языковых игр. В соответствии с первым типом классификации языковые игры делятся на:

а) лингвистические игры, которые основываются на точности определения (например, студентам предлагаются карточки с тремя словами по определенной теме; задача студентов – продолжить лексический ряд);

б) коммуникативные игры, которые основываются на обмене информацией и мыслями (например, два учащихся выявляют различия между двумя картинками, которые похожи друг на друга; правильное использование языковых оборотов в данном случае важно, но не является главной целью игры).

В соответствии со вторым типом классификации происходит конкретизация критериев лингвистических и коммуникативных игр [6]. В данном случае Дж. Хэдфилд подразделяет игры по содержанию деятельности. В связи с этим предложенный материал располагается в определенном порядке, и проводится его сортировка. Например, у студентов имеется набор карточек с изображением разных деревьев, которые необходимо рассортировать по регионам, в которых эти деревья произрастают. В другом случае проводятся игры, в которых определенная часть информации пропущена (*Information gap games*). В таких играх один участник владеет информацией, которая отсутствует у другого. Цель игры – обменяться информацией. Например, у студентов имеется один и тот же рисунок, но с некоторыми неточностями. Первый студент описывает свой рисунок, а второй студент должен отобразить неточности своего рисунка, слушая его описание и задавая вопросы (игра односторонняя). Или же игра проводится с использованием описательного текста, когда у каждого игрока отсутствует информация, имеющаяся у его партнера. Задача студентов заключается в том, чтобы путем постановки вопросов обменяться пропущенной информацией (игра двусторонняя).

Рассмотрим примеры таких игр. Игра «*Guessing game*» («Угадай»). В этой игре часть информации пропущена. Самый известный вариант этой игры – «*Twenty*

*questions*» («Двадцать вопросов»): один студент загадывает имя известного всем человека, какое-либо место или вещь, а остальные участники, чтобы разгадать задуманное, могут задать ему 20 общих вопросов, предполагающих ответы «да» или «нет».

«*Search game*» (игра-опрос) является еще одним вариантом двусторонней игры с пропущенной информацией, где каждый участник отвечает и задает вопросы. Например, «*Find someone who ...*» («Найди того, кто...»). Студентам раздается таблица. Задача состоит в том, чтобы заполнить все ячейки в таблице именами сокурсников, которые подходят для этой ячейки (например, имя того, кто является вегетарианцем, и т.д.). В этой игре студенты передвигаются по аудитории, задавая вопросы другим участникам игры и отвечая на их вопросы.

*Matching games* (игры на соответствие). Как следует из определения, участники такой игры должны найти соответствие для слова, изображения или картинки. Например, студенты раскладывают 15 карточек со словами справа и 15 карточек слева с рисунками, соответствующими этим словам. Карточки следует разложить не по порядку, рисунками и буквами вниз. Участник берет две карточки справа и слева одновременно; цель – найти соответствие. Эта игра также известна как *принцип Pelmanism* в честь ее создателя Кристофера Луиса Пельмана, британского психолога первой половины XX в.

*Labeling game* (игра-маркировка) является одной из форм игры на соответствие. В ней участники ищут соответствие изображений и подписей к ним.

*Exchanging game* (игра-обмен). В этой игре студенты обмениваются карточками, предметами, а также информацией. Например, студенты обмениваются сведениями об обязанностях, которые они будут иметь в рамках своей будущей профессии, но в ходе игры не называют ее. Участники игры предлагают наиболее подходящий вариант профессии, который соответствует этим обязанностям. Рассказывающий об обязанностях студент отдает карточку тому студенту, чья профессия ему нравится больше. Кто соберет наибольшее количество карточек, тот победитель.

*Board games* (настольные игры). «*Scrabble*» является одной из самых популярных настольных игр, связанных со знанием языка. Это аналог всем известной игры «Эрудит». К настольным играм относятся также такие, в которой игроки передвигают свои фишки по игровому полю. Цель игры – дойти до финиша после выполнения заданных требований. Например, игра «*My future plans*» («Мои планы») представляет собой поле, по которому надо ходить в соответствии с количеством очков, выброшенных кубиком. Каждый участник, попав на игровой квадрат, должен говорить в течение 30 с на выпавшую тему. Если группа слабая, то целесообразно добавить еще 15 с на обдумывание темы.

### **Методические аспекты использования игр в обучении иностранному языку**

Следует учитывать, что важную роль при использовании игр имеют организационные моменты. Если преподаватель принимает решение включить игры в процесс обучения, то ему следует иметь в виду такие методические установки, как цель игры, уровень ее сложности, размер учебного помещения, оборудование, необходимое для игры, ее длительность, материалы, которые необходимы, а также возраст ее участников.

Первоначально необходимо решить вопрос о цели игры. По мнению М.Ф. Стронина, каждая игра должна быть направлена на решение следующих задач:

1) обучающих (способствовать прочному усвоению учащимися учебного материала, расширению кругозора учащихся через использование дополнительных исторических источников);

2) развивающих (культивировать у учащихся творческое мышление; способствовать практическому применению умений и навыков, полученных на занятии);

3) воспитательных (прививать нравственные взгляды и убеждения; вырабатывать историческое и национальное самосознание – осознанную сопричастность к прошлому и современным событиям; способствовать воспитанию саморазвивающейся и самореализующейся личности) [4, с. 76].

При организации игры важно объяснить участникам ее цель и правила. Иногда это необходимо сделать не только на иностранном, но и на родном языке. Студенты должны четко представлять цели, задачи и алгоритм выполнения игры. В противном случае это приведет к непониманию и отрицательному эффекту игры.

Также важно обратить внимание на уровень предлагаемой игры. Согласно Общеввропейским компетенциям владения иностранным языком (Common European Framework of Reference, CEFR), разработанным в конце XX в., владение языком принято делить на шесть уровней. В 2001 г. Совет Европы принял решение использовать CEFR для оценки языковой компетенции при изучении иностранного языка. Уровни владения английским языком по шкале CEFR выглядят следующим образом:

**A** – Элементарное владение (Basic User);

**A1** – Уровень выживания (Survival Level – Beginner и Elementary);

**A2** – Предпороговый уровень (Waystage – Pre-Intermediate);

**B** – Самостоятельное владение (Independent User);

**B1** – Пороговый уровень (Threshold – Intermediate);

**B2** – Пороговый продвинутый уровень (Vantage – Upper-Intermediate);

**C** – Свободное владение (Proficient User);

**C1** – Уровень профессионального владения (Effective Operational Proficiency – Advanced);

**C2** – Уровень владения в совершенстве (Mastery – Proficiency) [7].

Преподаватель должен определить, соответствует ли уровень игры уровню языковой подготовки студентов. Если уровень игры слишком легкий, то студенты быстро справятся с ней, а если уровень высокий, то участники игры быстро потеряют к ней интерес. Следовательно, многие игры должны быть адаптированы к различным по уровню знаний и умений аудиториям. Как отмечает С. Риксон, эта адаптация, как правило, обусловлена необходимостью обучения различным аспектам языка [8]. Каждая игра, разумеется, может быть наполнена любым лексическим и грамматическим материалом.

Одни игры требуют передвижения по аудитории, другие же предполагают, что игроки остаются на своих рабочих местах. Поэтому площадь помещения важна только в тех играх, когда необходимо перемещаться по кабинету.

До начала занятия следует также подготовить необходимое оборудование (секундомер, диктофон и т.д.). Перед проведением игры, как правило, составляется список необходимых материалов. Он может включать фишки, картинки, фломастеры, ножницы, скрепки, фотографии и другие предметы.

Важным организационным моментом является также время, отводимое на игру. Известный лингвист В. Ли отмечает, что «у игры всегда есть очень четкое начало и конец» [5, с. 3]. Некоторые игры требуют пять–десять минут, другие – до одного часа. И если занятие длится более часа, то его полностью использовать под игру нецелесообразно. Как правило, преподаватели знают своих студентов очень хорошо, и решение, на каком этапе занятия (в начале, в середине или в конце) лучше проводить игру, они принимают сами. Для одной группы имеет смысл использовать игру как начальный этап учебного занятия, для другой группы лучше закончить занятие, предложив какую-либо игру. Например, грамматические игры могут быть использованы на различных этапах занятия: до объяснения структуры (для предварительного мониторинга объема информации, которым владеют студенты), после грамматической презентации (для проверки усвоенной и осмысленной информации) и как грамматический повтор.

Не вызывает сомнения тот факт, что желание играть также зависит от системы игр, вводимых в учебный процесс. Вначале целесообразно проводить игры с простыми действиями, усложняя их от занятия к занятию. Также очень важно уметь правильно распределить роли, учитывая психологические особенности и специальность студентов [9, с. 2]. При этом очень важным является соревновательный момент, присутствующий в игре. В подобных ситуациях студенты играют с азартом, а кто выиграет или проиграет, им будет известно лишь в конце игры.

Как видим, к преимуществам использования игры в обучении английскому языку можно отнести:

- 1) создание языковой среды, приближенной к реальной;
- 2) нацеленность на учащегося;
- 3) способность интегрировать различные языковые навыки;
- 4) повышение мотивации к изучению языка;
- 5) создание смыслового контекста для использования языка;
- 6) поощрение спонтанного использования языка.

В последнее время использование игр стало популярным среди многих преподавателей и рекомендовано современными методистами. Если начать в процессе обучения английскому языку использовать игры, то в дальнейшем практически невозможно от них отказаться. Есть большое количество книг с разнообразными играми [10–13]. Практически все книги, естественно, можно найти в Интернете.

### **Заключение**

Таким образом, систематическое применение игровой деятельности на занятиях по английскому языку существенно повышает эффективность языкового обучения, является одним из средств развития коммуникативной компетенции студентов. Игра расширяет возможности укреплять у студентов психологическую устойчивость, подготавливает их к жизнедеятельности в реальных ситуациях. Она заметно активизирует мыслительную деятельность студентов, направляет их на достижение поставленной цели.

В то же время в процессе игровой деятельности создаются дополнительные условия сплочения учебного коллектива, превращения его в коллектив единомышленников. При этом следует учитывать, что эффективность использования игры зависит от ее подготовки и организации, главным образом от определения ее цели и задач, уровня сложности и правил. В таких случаях игра будет интегрировать языковые навыки, создавать смысловой контекст их использования, постоянно повышать мотивацию к изучению иностранного языка.

Наряду с повышением мотивации участие в игре снижает тревожность, приносит положительные эмоции и укрепляет уверенность в себе, потому что учащиеся не боятся совершать ошибок. На неигровых занятиях по изучению английского языка некоторые студенты зачастую находятся в стрессовом состоянии, сильно переживают, если подвергаются критике за совершенные ошибки.

Наконец, важно отметить еще один плюс игры, который заключается в том, что преподаватель обращает внимание студентов на нужные грамматические и лексические структуры.

### **СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ**

1. Воронин, А. С. Словарь терминов по общей и социальной педагогике / А. С. Воронин. – Екатеринбург, 2006. – 135 с.
2. Пассов, Е. И. Урок иностранного языка в средней школе / Е. И. Пассов. – М. : Просвещение, 1989. – 223 с.

3. Скаткин, М. Н. Школа и всестороннее развитие детей / М. Н. Стронин. – М. : Просвещение, 1980. – 142 с.
4. Стронин, М. Ф. Обучающие игры на уроке английского языка / М. Ф. Стронин. – М. : Просвещение, 1984. – 111 с.
5. Lee, W. R. Language Teaching Games and Contests / W. R. Lee. – Oxford : Oxford University Press, 1979. – 203 p.
6. Hadfield, J. Beginners' Communication Games / J. Hadfield. – London : Longman, 1999. – 111 p.
7. Common European Framework of Reference for Languages: Learning, Teaching, Assessment / Council of Europe. – Cambridge : Cambridge University Press, 2001. – 260 p.
8. Rixon, S. How to use Games in Language Teaching / S. Rixon. – London : Macmillan Publishers, 1981. – 137 p.
9. Wright, A. Games for Language Learning / A. Wright, D. Betteridge, M. Buckby. – Cambridge : Cambridge University Press, 1994. – 212 p.
10. Hadfield, J. Elementary Grammar Games / J. Hadfield. – London : Longman, 2001. – 128 p.
11. Rinvoluceri, M. Grammar Games / M. Rinvoluceri. – Cambridge : Cambridge University Press, 1995. – 138 p.
12. Whatchyn-Jones, P. Grammar Games and Activities for Teachers / P. Whatchyn-Jones. – London : Penguin Books, 1995. – 185 p.
13. Nixon, C. Primary Grammar Box / C. Nixon, M. Tomlinson. – Cambridge : Cambridge University Press, 2003. – 120 p.

Рукапіс паступіў у рэдакцыю 30.03.2018

***Predko T.I. Gaming Technologies in English Teaching as Means of Developing Communicative Competence***

*The article deals with the problem of improvement efficiency in English learning as the result of using games. The author underlines the main aspects of such activities and brings forward the idea that game integrates language skills, develops communicative competence, and helps to motivate sound language learning. While playing games students are involved in the process close to natural surroundings. Also the article gives different classifications of games. The author introduces the idea that every game should be adapted to students' level and be included in every lesson. All these will help to raise motivation and reach upbringing goals of education.*