

4. Елизарова, Г.В. Культурологическая лингвистика (Опыт исследования понятия в методологических целях) / Г.В. Елизарова. – СПб. : Бельведер, 2000. – 140 с.
5. Запесоцкий, А. С. Образование, философия, культурология, политика / А.С. Запесоцкий – М.: Наука, 2002. – 464 с.
6. Ковылина, Е. В. Преподавание иностранного языка в рамках культурологического подхода / Е. В. Ковылина // Молодой ученый. – 2010. – № 8. Т. 2. – С. 160–164.
7. Маслова, В. А. Лингвокультурология: Учебное пособие для студентов высших учебных заведений / В. А. Маслова. – М.: 2001. – 208 с.
8. Сафонова, В.В. Социокультурный подход к обучению иностранного языка / В.В. Сафонова. – М.: Высшая школа, 1991. – 305 с.
9. Сидоренко, В. Ф. Образование: образ культуры / В.Ф. Сидоренко // Социально-философские проблемы образования: сб. статей. СПб. : 1992. – 190 с.
10. Трубецкой, Н. С. История. Культура / Н. С.Трубецкой. Язык / Сост. В.М. Живова, Автр. акад. наук. – М. : Прогресс-Универс., 1995. – 797 с.
11. Фурманова, В. П. Межкультурная коммуникация и лингвокультуроведение в теории и практике обучения иностранным языкам / В. П. Фурманова. – Саранск : Изд-во Мордовского ун-та, 1993. – 122 с.

## **Т.И. ПРЕДКО**

*Брест, БрГУ имени А.С. Пушкина (Беларусь)*

### **ОБУЧЕНИЕ ИНОСТРАННОМУ ЯЗЫКУ В ИГРАХ**

В процессе обучения иностранному языку применяется ряд подходов и методов. Каждый преподаватель выбирает свой метод преподавания, но при этом следует иметь в виду, что всякий раз необходимо создавать приятную и оживленную атмосферу в учебном процессе. Чтобы создавать благоприятную обстановку, преподавателю необходимо постоянно вносить разнообразие в занятия. Практика показывает, что этому в немалой степени способствует использование игровой деятельности. При этом не имеет значения, проводятся такие занятия с детьми или взрослыми. Ведь каждому будет интересно заниматься игровой активностью.

Игры на иностранном языке в процессе учебных занятий могут служить разминкой. А студенты во время игры могут весело проводить время и отдыхать от изучения монотонных тем. Для этих задач подойдут сотни разнообразных игр. Рассмотрим такой аспект, как грамматика, и постараемся показать, что обучение грамматике на примере английского языка посредством игр является одним из самых интересных, увлекательных и эффективных методов. Несмотря на то, что некоторые преподаватели английского языка считают игры лишь напрасной тратой времени либо веселым времяпрепровождением, мы считаем, что они играют особую роль

в любой программе языкового обучения, поскольку способствуют более успешному изучению языка.

Творческий подход раскрывается в любой игре, и в то же время игры проводятся с удовольствием, снимают напряженность. Они способствуют стремлению студентов говорить на иностранном языке. Игры воодушевляют аудиторию направлять свою энергию на изучение языка, используя при этом смысловой контекст [4].

Обучение иностранному языку через игру было изучено различными учеными во многих странах. По мнению видного ученого У. Ли «...у игры есть очень четкое начало и конец, она обязательно проводится по правилам» [2, с. 3]. Соревновательный момент, который присутствует в игре, является очень значимым. Ученики азартно играют, поскольку, кто выиграет или проиграет, будет известно лишь в конце игры.

На занятиях английского языка некоторые учащиеся находятся в стрессовом состоянии, поскольку их цель – овладеть неизвестным им языком. Кроме того, учащиеся сильно переживают, если они подвергаются критике или наказанию за совершенные ошибки. С этой точки зрения игры имеют много положительных сторон: они уменьшают тревогу, приносят положительные эмоции и повышают уверенность в себе, потому что учащиеся не боятся совершать ошибки. Еще один плюс игры заключается в том, что преподаватель обращает внимание студентов на нужные структуры грамматики и лексики.

Среди преимуществ обучения в процессе игры можно выделить следующие. Прежде всего, использование игр на занятиях английского языка, по мнению МакКаллума, способствует мотивации изучения языка [3, с. 9]. Еще одним преимуществом является то, что студенты не боятся говорить на изучаемом языке во время игры.

Звучание любого иностранного языка сильно отличается от родного. Грамматика же является ещё более сложным аспектом для понимания. Например, на подсознательном, полусознательном и сознательном уровне трудно всегда помнить про использование артикля, если в русском языке его просто нет.

Освоение грамматики заставляет студентов говорить. Им обычно приходится многократно повторять скучные грамматические структуры. Как правило, студенты повторяют эти структуры без особого энтузиазма. Это происходит потому, что грамматический материал обычно дается традиционно и его абстрактный характер оказывает негативное к нему отношение. Грамматика, в том числе теория, может быть представлена ярко, интересно, увлекательно. Она должна пробуждать эмоции и быть нацелена на личность студента.

Наиболее эффективными играми при изучении языка являются те, которые тренируют отдельные структуры. Эти игры не только практикуют структуру, но и делают это приятным, простым способом, который позволяет студентам забыть, что они изучают грамматику языка. Они помогают сконцентрироваться на получении удовольствия от игры. Это такие игры, в которых идет тренировка общих, специальных, разделительных вопросов, сравнительной и превосходной степени прилагательных, наречий, модальных глаголов, местоимений и т.д.

Грамматика, пожалуй, занимает центральное место в изучении языка, поэтому и необходимо искать максимально эффективные способы её изучения. Одним из способов является фокусировка энергии студентов на предлагаемые игры. Студенты выполняют всё, что связано с внеклассной деятельностью, и игры расцениваются ими именно так.

Итак, если вы решили использовать игры в процессе обучения, вы должны иметь в виду некоторые организационные моменты:

- цель игры;
- уровень сложности игры;
- размер класса;
- оборудование, необходимое для игры;
- время, которое затрачивается на игру;
- материалы, которые необходимы;
- возраст учащихся.

Прежде всего преподаватель должен решить вопрос о цели игры. Поначалу игра может показаться уместной и полезной. Однако если рассматривать её с точки зрения изучения иностранного языка, то она может практически не иметь смысла. Вот почему так важно определить её цель.

На уровень игры также важно обратить внимание. Преподаватель должен определить, соответствует ли уровень игры уровню студентов. Если уровень игры слишком легкий, студенты быстро справятся с ней, и наоборот, если уровень тяжелый, то участники игры быстро потеряют к ней интерес. Каждая игра градирована по уровню от начального до продвинутого. Но многие игры могут быть адаптированы к различным по уровню классам с различными компонентами грамматики. Это также следует иметь в виду [5]. Как правило, любая игра может быть заполнена любым грамматическим материалом.

Размер кабинета важен только в тех играх, в которых необходимо перемещаться по кабинету. В некоторые игры можно играть, не делая никаких движений, а другие игры требуют много места.

Оборудование, необходимое для игры, может быть различным (секундомер, диктофон и т.д.). Об этом следует позаботиться заблаговременно.

Время. Для некоторых игр нужно 5–10 минут, для других до 60 минут. Если урок длится 60 минут, то его нельзя полностью использовать под игру.

Учителя хорошо знают своих учеников, и решение, когда лучше (в начале, середине или конце занятия) проводить игру, они принимают сами. Для одной группы имеет смысл использовать игру как разогрев деятельности, для другой группы лучше закончить урок, играя. Грамматические игры могут быть использованы тремя способами:

- до объяснения структуры (чтобы узнать, какой степенью информации студенты владеют);
- после грамматической презентации (чтобы увидеть, какое количество информации было осмыслено);
- как грамматический повтор.

Перед использованием игры преподаватель должен составить список необходимых материалов. Он может включать кубик, фишки, фотокопии, фломастеры, ножницы, скрепки, фотографии и другие вещи.

Желание играть не зависит от возраста. Одни любят играть больше, другие – меньше, но очень многое зависит от правильности распределения ролей [6, с. 2].

При выборе игры также важно объяснить её цель и правила всем участникам. Иногда это необходимо сделать не только на иностранном, но и на родном языке. Студенты должны четко представлять, что им надо делать. В противном случае это может привести к непониманию и отрицательному эффекту игры.

Игры увеличивают знания учащихся по грамматике посредством общения. С помощью грамматических игр студенты могут развивать коммуникативные способности, поскольку они получают возможность использовать язык в смысловых ситуациях [1, с. 3]. Ранее игра рассматривалась лишь как отдых во время занятий. В последнее время в связи с введением коммуникативной компетенции игры она рассматривается как неотъемлемая часть любой программы обучения иностранному языку.

Любые игры, в которых необходимо разговаривать на изучаемом языке, являются образовательными. Новые игры можно найти в журналах, газетах, в телевизионных программах и даже у самих студентов.

В последнее время использование игр стало популярным среди многих преподавателей и рекомендовано современными методистами. Следовательно, можно с уверенностью утверждать следующее. Если начать использовать игры, то в дальнейшем невозможно от них отказаться, поскольку они существенно повышают эффективность изучения иностранного языка.

#### **СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ**

1. Deesri, A. Games in the ESL and EFL class. The Internet TESL Journal (September 9), 2002, [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://iteslj.org/Techniques/Deesri-Games.html>. – Дата доступа: 09.01.2018.

2. Lee, W. R. Language teaching games and contests / W. R. Lee. – Oxford : Oxford University Press, 1979. – 203 p.
3. McCallum, G. P. 101 word games: For students of English as a second or foreign language / G. P. McCallum. – Oxford : Oxford University Press, 1980. – 162 p.
4. Nixon, C. Primary Grammar Box / C. Nixon, M. Tomlinson. – Cambridge : Cambridge University Press 2003. – 120 p.
5. Rixon, S. How to use games in language teaching / S. Rixon. – London: Macmillan Publishers Ltd, 1981. – 137 p.
6. Wright, A., Betteridge, D., & Buckby, M. Games for language learning (new ed.) / A. Wright, D. Betteridge, M. Buckby. – Cambridge : Cambridge University Press, 1994. – 212 p.

**О.В. ПРОКОПЮК**

*Брест, БрГТУ (Беларусь)*

## **ПРОБЛЕМЫ ОБУЧЕНИЯ СТУДЕНТОВ ИНОЯЗЫЧНОЙ ЛЕКСИКЕ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ЭЛЕКТРОННЫХ ДИДАКТИЧЕСКИХ СРЕДСТВ**

В последние два десятилетия произошли крупные технологические прорывы в различных областях науки и техники. Высокая скорость обновления технологий превращает образование в постоянный процесс, который не должен прерываться на протяжении всей профессиональной деятельности каждого специалиста, что предъявляет особые требования к отбору и обновлению содержания иноязычного профессионально ориентированного обучения студентов в учреждениях высшего образования технического профиля.

Согласно Образовательным стандартам высшего образования первой степени (2013), будущий специалист должен уметь взаимодействовать на иностранном языке со специалистами смежных профилей, осуществлять анализ информации по перспективным направлениям развития в своей области. Существенную роль в достижении поставленной цели играет овладение будущими специалистами профессиональной терминологией.

В научной литературе последних десятилетий достаточно широко освещались вопросы, связанные с обучением иноязычной (Ю.В. Еремин, И.А. Зимняя и др.) и профессионально-ориентированной лексике (А.Е. Кустова, Л.Е. Алексеева, Т.Б. Вепрева и др.); проблемы формирования лексической компетенции (А.Н. Шапов, А.Е. Сиземина, Е.В. Вовк) и использования информационно-коммуникационных технологий в образовательном процессе (М.А. Мосина, Е.С. Полат и др.). В то же время следует отметить, что трудоемкость дисциплины «иностраный язык» в учреждениях высшего образования технического профиля составляет в среднем всего лишь 4 зачетные единицы. Этот факт обуславливает необходимость поиска