



Педагогические науки

УДК 371.39
Е.А. Карпенко

Карпенко Ева Александровна, магистрант 1 курса группы ПИЯ/МАГ-20 заочного отделения информационно-библиотечного факультета Краснодарского государственного института культуры (Краснодар, ул. им.40-летия Победы, 33), e-mail: evakarpenko1989@gmail.com

Научный руководитель: **Невская Полина Вячеславовна**, доктор искусствоведения, кандидат филологических наук, заведующая кафедрой русского и иностранных языков и литературы Краснодарского государственного института культуры (Краснодар, ул. им. 40-летия Победы, 33), e-mail: nevpolina@mail.ru

ПОТЕНЦИАЛ ИГРЫ В ОБУЧЕНИИ ИНОСТРАННОМУ ЯЗЫКУ

В современном мире невозможно обойтись без изучения иностранного языка, но можно сделать это легче и доступнее для понимания. Статья посвящена изучению роли игровой деятельности в обучении иностранному языку. Рассмотрены игры, направленные на формирование лексических навыков.

Ключевые слова: игра, игровая практика, английский язык, мотивация учащихся.

Е.А. Karpenko

Karpenko Eva Alexandrovna, master student of 1st course of information and library faculty of the Krasnodar state institute of culture, (33, im. 40-letiya Pobedy st., Krasnodar), e-mail: evakarpenko1989@gmail.com

Research supervisor: **Nevskaya Polina Vyacheslavovna**, doctor of arts criticism, candidate of philology, head of department of Russian and foreign languages and literature of the Krasnodar state institute of culture (33, im. 40-letiya Pobedy st., Krasnodar), e-mail: nevpolina@mail.ru

THE POTENTIAL OF THE GAME IN TEACHING A FOREIGN LANGUAGE

In the modern world it is impossible to do without learning a foreign language, but it can be made easier and more accessible for understanding. The article is devoted to the study of the role of play in teaching a foreign language. Considered games aimed at the formation of lexical skills.

Key words: play, practice of game, English, motivation of students.

Оценивая текущую практику преподавания и даже учитывая исторически методологические аспекты, студенты сегодня сталкиваются с огромными трудностями в развитии когнитивных навыков и приобретении знаний в существующей системе образования. Возможно, это связано не только с неэффективностью методов, а также с динамикой взаимоотношений ученика и окружающей среды. Разным возрастным группам требуются разные подходы, которые стали устаревшими; они значительно теряют свою эффективность со временем. Следовательно, игры с точки зрения возраста и тематики могут быть эффективным способом отображения контента благодаря своей универсальности. Термин «мотивация» неразрывно связан с понятием «интерес». К.Д. Ушинский (русский педагог, писатель, основоположник научной педагогики в России) писал, что игра – своеобразный род деятельности, притом свободной и обязательно сознательной деятельности. Игра – это действительность, и действительность, гораздо более интересная, чем та, которая окружает

ребенка. Интереснее она для ребенка именно потому, что понятнее, а понятнее она ему потому, что отчасти есть его собственное создание. Технология игрового обучения не нова в мировой методике [1, с. 3].

Игра в разных формах сопровождала весь процесс обучения человека еще с древних времен. Еще Платон (427–347 гг. до н.э.), разрабатывая идею об идеальном образовании, рассматривал игру как наиболее продуктивную форму человеческой деятельности. Основателем использования игр в процессе воспитания является немецкий педагог Фридрих Фребель (1782–1852). Он считал, что воспитание должно способствовать раскрытию врожденных талантов и заложить основу для его дальнейшего развития [3, с.14].

Игры – самый популярный метод обучения для учеников любого возраста и уровня знаний. Рекомендованное использование игр в классах английского языка – эффективный способ стимулировать интерес к обучению. Осложнение препятствий, присущих изучению языка, могут быть причиной того, что студент теряет желание и мотивацию продолжать изучение языка и поэтому важно, чтобы учителя различались в своем обучении и использовании различных стратегий обучения, таких как игра [4, с.19]. Использование повторения на языковых уровнях при обучении английскому должно происходить как процесс обучения родному языку даже для начинающих взрослых. За исключением изучения грамматики, очень эффективна техника изучения английского с указательным пальцем, направленным на картинки или предметы. Учитель должен четко излагать язык, а в играх следует избегать действий, которые приводят к скуке или отвлечению. Поначалу у таких задач, как перевод и грамматика, очень мало реальных достоинств, поскольку письменный язык здесь вторичен. Основная цель – связать язык с контекстом и реальной, абстрактной или вымышленной средой игры [1, с.31].

При выборе игр следует руководствоваться их применимостью к рассматриваемой возрастной группе, технической осуществимостью и

состоянием контроля со стороны учителя на всех этапах деятельности. Таким образом, можно использовать развивающие строительные или обучающие игры, поскольку они соответствуют указанным выше требованиям. В зависимости от цели можно использовать любой тип игры, но важно привлечь интерес всего вовлеченного сообщества. Положительные эмоции способствуют более эффективному обучению, поэтому чувство радости преодолевает печаль или боль. Учитель со своей стороны начинает действовать как посредник между реальным и воображаемым, представленным игрой и ее результатом. Класс превращается из места педагогического дискурса в лабораторию для обмена опытом, полную возможностей [2, с. 168].

Ниже приведены некоторые определенные типы игр, которые можно использовать:

1. «Угадай слово».

Это забавная игра для эффективного изучения грамматики английского языка, письма и орфографии.

Учителя или учащиеся должны придумывать слова, а ученики могут угадывать или заполнять пропущенные буквы.

2. «Ситуационный метод обучения».

Свежий английский – это тематическая часть нашего повседневного английского. На уроке английского учителя моделируют различные реальные сцены из жизни учащихся, в живом виде представляют основные темы модуля, которые интересуют участников игры, и организуют учащихся для повторной практики новых знаний в данной ситуации для достижения учебного эффекта, применяя то, что они узнали [3, с. 29].

3. «Хорошая память».

Необходимо разместить карточки со словами на столе, ученикам дается 10 секунд, чтобы запомнить эти слова. Когда время истечет, следует убрать все карточки со словами. Студенты произносят слова на карточке по памяти. Побеждает тот, кто скажет больше слов.

4. «Слушайте и раскрашивайте».

Выдать ученикам пары одинаковых предметов разных размеров (например, высокое и низкое дерево, маленькую и большую футболку, маленькую и большую коробку и т.д.) с черно-белой печатью. Мы говорим, какого цвета каждый объект, например, большая футболка красного цвета, и даем детям время подумать и нанести правильный цвет на соответствующее изображение [1, с. 15].

Таким образом, игровое обучение на английском языке создает очень хороший контекст для обучающихся. В этой практике они очень сконцентрированы, их мыслительный потенциал полностью задействован, а интеллект работает максимально, помогая учащимся преодолевать психологические барьеры, такие как комплекс внутренней неполноценности, напряжение и страх. Кроме того, использование учителем разнообразных игр в значительной степени развивает мыслительные процессы учащихся, расширяет их словарный запас, снимает языковой барьер [4, с. 143].

Список используемой литературы:

1. *Андреевко Т.Н.* Использование игр при обучении иностранному языку: учебное пособие / Т.Н. Андреевко, Е.В. Чеснокова. – Липецк: ЛГПУ им. П.П. Семенова-Тян-Шанского, 2018. – 68 с.
2. *Давлетшина А.Р., Бодулева А.Р.* Игра и ее роль в обучении иностранному языку// Инновационная наука. – 2017. – №2-2. – С.168–170
3. *Коньшева А.В.* Современные методы обучения английскому языку: учебное пособие. – Минск: ТетраСистемс, 2011. – 304 с.
4. *Wright A.* Games for language learning. – Cambridge: Cambridge University Press, 2009. – 191 p.