

ИГРА КАК ТЕХНОЛОГИЯ ОБУЧЕНИЯ ВЗРОСЛЫХ АНГЛИЙСКОМУ ЯЗЫКУ

Шатилова А.А.

Тамбовский государственный университет имени Г.Р. Державина
slyfox87@mail.ru

В ответ на существующую потребность взрослых в изучении иностранных языков и создание такой научной дисциплины, как языковая андрагагика, перед преподавателями остро встал вопрос поиска эффективных методов преподавания своей дисциплины с учетом возрастных особенностей обучающихся. Одной из таких эффективных методик стала игра. Игровой метод обучения не относится к классическим, однако он может быть успешно реализован на базе коммуникативного метода преподавания иностранного языка.

Согласно Б.М. Бим-Баду, игра – это форма деятельности в условных ситуациях, направленной на воссоздание и усвоение общественного опыта, фиксированного в социально закреплённых способах осуществления предметных действий, в предметах науки и культуры [1]. При этом изначально игровая деятельность противопоставлялась серьезным занятиям, таким как работа или обучение. Однако еще в XIX в. К.Д. Ушинский рекомендовал включать игру в процесс обучения детей для наиболее продуктивного усвоения учебного материала. А.С. Макаренко считал, что дети проявляют себя в игре так же, как они в будущем будут проявлять себя в работе.

Игровые технологии традиционно используются на занятиях по иностранному языку. Так, М.Н. Ветчинова пишет, что уже на рубеже XIX-XX вв. в качестве учебного пособия на занятиях иностранным языком применялось лото. Каждая большая карта лото представляла собой группу предметов, объединенных какой-либо темой, например, сад, дом, школа, кухня, магазин и проч. Каждая малая карта – отдельный предмет из группы, например, дерево и грабли из группы «сад», плита и стол из группы «кухня», парта и стул из группы «школа». Каждый учащийся изначально просто вслушивается в произношение иностранных слов учителем, во второй заход – повторяет за ним, а тому учащемуся, которому досталась определенная малая карта, необходимо повторить это слово дополнительно. После усвоения слов учащимся необходимо было составить предложения, а затем – вопросы и ответы на них на иностранном языке [2].

В настоящее время игры используются не только при работе с детьми, но и при работе с взрослыми, поскольку игра позволяет быстро вовлечь обучаемых в учебную деятельность, а также мотивировать их на дальнейшее обучение, делая его более интересным и увлекательным. Изучению игровых технологий на занятиях иностранным языком посвящена докторская диссертация Е.П. Рыжиковой «Научно-педагогические условия изучения иностранного языка в системе андрагогики» и кандидатская диссертация М.К. Кабакчи «Обучение взрослых лексико-грамматической стороне речи на английском языке в условиях краткосрочных курсов».

Применение игровых подходов для неигровых процессов с целью привлечения потребителей, повышения их вовлеченности в решение прикладных задач, использования продуктов, услуг получило название геймификация (игрофикация или геймизация) [3]. И.А. Бахметьева и М.А. Ветлугина считают, что «геймификация – это среда и стратегия, в которой игра становится методом и средством воспитания и обучения» [4].

Выделим основные функции игр на занятиях иностранным языком у взрослых:

1. обучающая функция. Игра должна быть ориентирована на зону ближайшего развития взрослых. Главные особенности обучающих игр – это заранее поставленная цель, разработка плана действия по достижению этой цели, подготовленный сценарий, распределение ролей и получение планируемого результата;
2. диагностическая функция. Создавая игровую ситуацию на занятиях иностранным языком, андрагог проверяет усвоенные обучающимися знания и умения, выделяет основные ошибки для их последующей проработки и устранения;
3. функция коррекции. Все игроки находятся в равных условиях, они способны обучать друг друга, в итоге более слабые обучающиеся подтягиваются за более сильными;
4. организационная функция - игровые технологии используются как одна из форм организации учебного процесса на занятиях иностранным языком со взрослыми;
5. развивающая функция. В игре обучающийся развивает и корректирует, помимо навыков владения иностранным языком, память, речь, управление поведением, внимание, слух, дикцию, интеллект, актерское мастерство, коммуникативные, когнитивные, социальные навыки, навыки переговоров, достижения компромисса и т.д.;

6. мотивационно – побудительная функция игры заключается в создании непринужденной атмосферы на занятиях иностранным языком, которая стимулирует интерес к изучаемому предмету;

7. развлекательная или релаксационная функция - отдых от традиционного обучения, развлечение, расслабление, снятие стресса и напряжения;

8. адаптивная функция связана с облегчением процесса преодоления психологического барьера в группе взрослых обучающихся. Так, игру можно использовать на самом первом занятии у взрослых обучающихся для того, чтобы группа могла познакомиться между собой и с преподавателем, заложить основу доверительных отношений на занятиях иностранным языком;

9. воспитательная функция. Игровые ситуации побуждают взрослых рефлексировать, обдумывать и анализировать проблему в целом, собственное поведение и поведение других участников игры и преподавателя;

10. защитная функция, или функция обратной связи - в игровой форме обучающимся гораздо комфортнее высказывать собственную точку зрения без опасения быть непонятыми или задеть чьи-либо чувства;

11. терапевтическая функция – игра может быть использована как способ преодоления возникающих в процессе изучения иностранного языка сложностей и трудностей;

12. функция самореализации – в игре для обучающихся важен не только ее результат, но и сам процесс игры. Играя, взрослые люди реализуют себя как личности, выражают собственное мнение, раскрепощаются, самовыражаются, получают удовольствие от собственной деятельности;

13. коммуникативная функция. Играя на занятиях иностранным языком, обучающиеся должны общаться между собой на этом языке. Однако поведение игроков в игре более расслаблено, чем на классическом занятии, речь более непринужденна и свободна, взрослые не испытывают такой скованности, как при традиционном ответе. А.В. Конышева считает, что «коммуникативная функция заключается в создании атмосферы иноязычного общения, объединения коллектива учащихся, установления новых эмоционально-коммуникативных отношений, основанных на взаимодействии на иностранном языке» [5, с.24];

14. ориентирующая функция – роли, которые играют обучающиеся, ориентируют их на планирование и реализацию собственного речевого поведения;

15. функция социализации и социального контроля – общение членов группы между собой в игре подчинено определенным правилам, соблюдение которых обучающиеся контролируют самостоятельно путем согласия и одобрения либо несогласия и неодобрения. Взрослые люди в игре ценят доброжелательное отношение, уважительное общение, соблюдение интересов коллектива;

16. социокультурная функция. В игровой форме взрослые обучающиеся усваивают социокультурные особенности страны, язык которой они изучают;

17. функция межкультурной и межнациональной коммуникации. Такие навыки и умения, как необходимость выстраивать диалог, высказывать свою точку зрения, слушать и слышать точку зрения оппонента, уважать собеседника и находить общий язык с другими игроками реализуют межнациональную и межкультурную функцию игры, ведь все это происходит в рамках знакомства с иностранным языком и, соответственно, с иноязычной культурой. Кроме того, группа взрослых обучающихся может состоять из представителей разных национальностей, различных конфессий, профессий, возрастов, социальных слоев населения и т.д., что не только обогащает личный опыт каждого из участников игры, но и способствует развитию терпимости и толерантности в обществе в целом.

При применении игр на занятиях иностранным языком у взрослых каждая функция игры связана с другими, функции игры плавно вытекают друг из друга и определяют появление друг друга.

При классификации игровых технологий на занятии иностранным языком можно выделить множество критериев. Рассмотрим наиболее распространенные из них: 1) по типу деятельности (дидактические с правилами, ситуационно-ролевые); 2) по количеству участников (индивидуальные, парные, командные, общегрупповые); 3) по цели проведения (для формирования специальных навыков: чтения, письма, грамматики, фонетики, для речевой практики); 4) по степени сложности (игры уровня А1-А2, А2-В1, В1-В2, В2-С1, С1-С2); 5) по форме проведения (соревновательные – несоревновательные, подвижные – статичные); 6) по способу организации (активные, на-

стольные); 7) по ориентации (на процесс, на результат); 8) по применяемым механизмам (имитационные, интерпретационные, на наблюдении и запоминании, на передачу информации и обсуждение, интеллектуальные, на решение проблемы, на применение творчества и самостоятельности [6]).

Наиболее популярными игровыми технологиями на занятиях по иностранному языку у взрослых являются ролевые игры. Сюжетно-ролевая игра — форма организации деятельности, моделирующей и воссоздающей в условных ситуациях какой-либо аспект социальной жизни [7].

Н.Д. Гальскова и Н.И. Гез разработали следующую классификацию ролевых игр:

- ситуационно-ролевая игра – в данной игре обучающиеся имеют строго распределенные роли и действуют в рамках сценария игры и ее правил. Примером такой игры служит игра «Алиби». Группа делится на пары, в каждой паре выделяют две роли – детектив и подозреваемый. Задача подозреваемого – придумать алиби и убедительно донести его до детектива, чья задача – найти несоответствия в алиби и вывести подозреваемого на чистую воду. Игра подходит для тренировки простого прошедшего времени Past Simple, детектив будет задавать вопросы, подозреваемый – отвечать на них;

- инновационная (продуктивная) игра – в игре такого типа обычно целью выступают или решение какой-либо задачи, или обмен мнениями, прения, дискуссия. Пример игры данного типа – игра «Воздушный шар». Обучающиеся составляют список профессий, каждый выбирает себе профессию из списка. Затем ведущий ставит проблемную ситуацию – все летят в воздушном шаре и нужно, чтобы один игрок выпрыгнул, иначе все разобьются. Каждый игрок готовит аргументированную речь, почему оставить нужно именно его. После прослушивания всех монологов команда голосует за «лишнего» игрока. Игра полностью коммуникативная, плюс помогает повторить или выучить новые слова;

- полидеятельностная (фестивальная) игра – это игра, которая выступает в качестве стимулятора и побуждения неигровой деятельности, например ярмарка [8].

В.И. Иванова считает, что при обучении взрослых иностранному языку ролевые игры могут быть успешно реализованы, особенно если они на бытовую или социальную тему и предполагают равноправное участие всех членов группы и андрагога [9].

Настольные игры также являются одной из популярных игровых технологий при обучении иностранному языку. Для примера, рассмотрим настольную игру «Джанга». Суть игры – преподаватель строит башню из брусочков. На каждом брусочке номер. Под номером зашифровано слово. Задача обучающегося – вытащить брусочек, использовать слово и вернуть брусочек обратно в башню. Игра продолжается, пока башня не упадет. «Джангу» можно использовать для тренировки:

- лексики: задается тема игры – «Достопримечательности». На брусочке дана первая буква слова. Задача игрока – назвать слово по теме на данную букву);

- грамматики: задается тема игры – «Неправильные глаголы». На брусочке дана первая форма глагола. Задача игрока – назвать все три формы;

- правописания: тема игры – повторение выученных на предыдущем уроке слов. На брусочке буквы в слове перепутаны. Задача игрока – написать и прочесть слово верно;

- фонетики: на брусочке написан звук. Задача игрока – прочесть звук и назвать как можно больше слов с этим звуком.

На занятиях по иностранному языку у взрослых могут применяться и интеллектуальные игры, такие как «Джепарди», или «Своя игра». Группа делится на команды. Каждый член команды имеет возможность выбрать категорию и сложность вопроса от 1 до 5. За каждый верный ответ на вопрос команда получает баллы. Набравшая наибольшее количество баллов команда побеждает.

Азартные игры пользуются особой популярностью у взрослых учащихся, например игра в карты. Игру «Дурак» можно взять за основу и создать игру для тренировки исчисляемых и неисчисляемых существительных. Колода карт состоит из двух видов карт: карты продуктов и карты емкостей. Также имеются два вида козырей: местоимение some бьет любой продукт, а тарелка может стать любым блюдом по желанию игрока. Задача - положить все продукты в емкости, или найти тару под каждый продукт. Тот, кто остался с картами в конце игры, проигрывает.

Еще один вид игр, применяемых в обучении взрослых, это деловые игры, например, игра «Собеседование». Группа делится на 3 подгруппы: в первой и второй – директора и кадровики, в третьей – соискатели. Представители компаний придумывают легенду об их производстве, соискатели – свой профессиональный опыт. Поочередно проводятся собеседования, соискатели переходят их одной компании в другую. В конце игры представители бизнеса сообщают, кого пригла-

шают на работу, а кому отказывают. Соискатели же, в свою очередь, могут согласиться на вакансию или отказаться.

Творческие игры, такие как пантомима или крокодилчик, также можно применять на занятиях английским языком у взрослых. В начале игры задается тема. Ведущий вытаскивает карточку и должен показать слово из заданной темы без слов, жеста и мимикой. Задача команды – угадать и назвать слово на английском. Угадавший слово становится ведущим.

Следует понимать, что при всех очевидных достоинствах использования игровых технологий на уроках иностранных языков у взрослых игра не может быть единственным методом обучения, ее необходимо сочетать с классическими традиционными методами. Проведение занятий в игровой форме имеет ряд недостатков, таких как:

- относительная сложность подготовки к играм, требующая от преподавателя нестандартного мышления, креативности, знаний и навыков в игротехнике, большого количества свободного времени;
- отсутствие формальных критериев, которые позволяют оценить действия обучающихся в игре и сравнить полученный результат с планируемым, а также сопоставить игровую ситуацию с реальной жизнью;
- возможное отсутствие алгоритма проведения игры, отступление игры от ее плана;
- недостаточное понимание и психологическая подготовка обучаемых к игре как к форме проведения занятий;
- отсутствие интереса и мотивации к игре в группе, сложности в раскрепощении обучающихся, боязнь взрослых «потерять лицо» в игре;
- отсутствие доброжелательной расслабленной атмосферы в коллективе;
- недостаточная языковая подготовка, отсутствие коммуникативной языковой практики у взрослых.

Литература

1. Бим-Бад Б.М. Педагогический энциклопедический словарь. М., 2002.
2. Ветчинова М.Н. Использование игровых технологий в обучении иностранному языку на рубеже XIX –XX вв. // Ученые записки. Электронный научный журнал Курского государственного университета. 2018. № 3 (47). С.1-4.
3. Педагогический словарь новых терминов [Электронный ресурс] http://www.moocv.ru/static.php?mode=page_396 (дата обращения: 14.10.2019).
4. Бахметьева И.А., Ветлугина М.А. Понятие “Gamification”/ "Игрофикация" в современном научно-педагогическом дискурсе // Образование и педагогические науки в XXI веке: актуальные вопросы, достижения и инновации. Пенза, 2017. С. 233-236.
5. Коньшева А.В. Игровой метод в обучении иностранному языку. СПб., 2006.
6. Алина И.А. Методические рекомендации по использованию игр на уроках иностранного языка // Актуальные проблемы лингводидактики и методики организации обучения иностранным языкам. Чебоксары, 2014.
7. Педагогический словарь / под ред. В.И. Загвязинского, А.Ф. Закировой. М., 2008.
8. Гальскова Н.Д., Гез Н.И. Теория обучения иностранным языкам. Лингводидактика и методика. М., 2005.
9. Иванова В.И. Использование ролевой игры при обучении взрослых на краткосрочных курсах иностранного языка (ККИЯ) // Сибирский педагогический журнал. 2012. № 3. С.81-86.