

ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ПРОЦЕССЕ ОБУЧЕНИЯ ИНОСТРАННОМУ ЯЗЫКУ

Г.С. Замалетдинова, У.А.Эрназарова, А.А. Байжигитова

Кыргызская Государственная Медицинская Академия им. И.К. Ахунбаева

Кафедра иностранных и латинского языков

г. Бишкек, Кыргызская Республика

inyaz.k@mail.ru

autot-manager@mail.ru

Аннотация. В данной статье речь идет о роли игры в процессе обучения иностранному языку в вузе. Детально продуманная и методически грамотно организованная игра облегчает прочное усвоение языкового материала, способствует его творческому использованию в речевом общении и практическом усвоении медицинской терминологии. Проанализированы основные функции игр, применяемых на занятиях по английскому языку.

Ключевые слова: игровые технологии, компетенции, интенсивное обучение, медицинская терминология, фонетические и лексические навыки, обучение иностранному языку в ВУЗе, студенты-медики, функции игр.

ЧЕТ ТИЛИН ҮЙРӨНҮҮДӨ ОЮН ТЕХНОЛОГИЯСЫ

Г.С. Замалетдинова, У.А.Эрназарова, А.А. Байжигитова

И.К. Ахунбаев атындагы Кыргыз мамлекеттик медициналык академиясы

Латын жана чет тилдери кафедрасы

Бишкек ш., Кыргыз Республикасы

Корутунду. Бул макалада биз жогорку окуу жайларында чет тилин окутуу учурунда оюндун ролу тууралуу сөз болуп жатат. Деталдуу ойлонулган жана методикалык жактан сабаттуу уюштурулган оюн тилдик материалды бекем өздөштүрүүнү жеңилдетет, сүйлөө байланышында жана медициналык терминологияны практикалык өздөштүрүүдө анын чыгармачыл колдонулушуна өбөлгө түзөт. Англис тили сабактарында колдонулган оюндардын негизги функциялары талданды.

Негизги сөздөр: оюн технологиясы, компетенттүүлүк, интенсивдүү окутуу, медициналык терминология, фонетикалык жана лексикалык көндүмдөр, ЖОЖдо чет тилин окутуу, медициналык студенттер, оюндардын функциялары.

**GAME TECHNOLOGIES IN THE TEACHING
FOREIGN LANGUAGE**

G. S. Zamaletdinova, U.A. Ernazarova, A.A. Baijigitova
Kyrgyz State Medical Academy named after. I.K. Akhunbaev
Department of Foreign and Latin languages
Bishkek, Kyrgyz Republic

Abstract. The present article considers the role of the games in teaching a foreign language at the higher medical educational institution. A well-planned and methodically thought out game provides comprehensive acquisition of material being studied, mastering efficient speaking skill and promotes its creative use in speech communication and practical assimilation of medical terminology. The main functions of games implanted in classes in a foreign language for students are analyzed in this article.

Key words: gaming technologies, competence, intensive training, medical terminology, phonetic and lexical skills, english language, medical students, games functions.

Введение. Понятие «игровые технологии» включает большую группу методов и приемов организации педагогического процесса. Игровые технологии являются составной частью педагогических технологий, одной из уникальных интерактивных форм обучения, которая позволяет активизировать все психологические процессы и функции обучающегося. Другой позитивной стороной игры является то, что она способствует использованию знаний в новой ситуации, вносит разнообразие и заинтересованность в учебный процесс. Игровые технологии позволяют строить обучение иностранному языку в высшей школе таким образом, чтобы обучающийся понимал и принимал цели обучения, поставленные педагогом, и в то же время выступал активным участником их реализации.

Игровые технологии включают такие способы обучения, как: деловые игры, обучающие игры, игровые ситуации; игровые приемы и процедуры; дискуссии и тренинги в активном режиме.

В высшей школе важной задачей игровых технологий при изучении иностранного языка должно стать мировоззренческое истолкование предлагаемого содержания. Используя игру на

учебных занятиях, преподаватель иностранного языка формирует и развивает у студентов навыки и умения находить необходимую информацию, преобразовывать ее, вырабатывать на ее основе планы и решения, как в стереотипных, так и нестереотипных коммуникативных ситуациях.

Цель: показать новые подходы к организации обучения, более полно отвечающие как усложнению современной программы, так и интересам субъекта педагогической деятельности, студенчества. Игровая деятельность перспективна в этом смысле как феномен культуры, раскрывающий личностные особенности обучающихся, и направлена на социализацию и адаптацию в обществе. Использование игровых форм ведет к повышению творческого потенциала обучающихся, к более глубокому, осмысленному усвоению учебной дисциплины, обеспечивая динамичность и продуктивность мышления, оперативность памяти в процессе умственной и познавательной деятельности. Такая стимуляция творческого мышления, создающая повышенную мотивацию к обучению формирует коммуникативные качества.

Под компетенцией сегодня понимается не только совокупность знаний, умений и навыков, но и способности и возможности осуществлять профессиональную деятельность на основе этих приобретенных знаний, умений и навыков. Овладение коммуникативной компетенцией является одной из главных задач обучению иностранному языку. Для студентов-медиков, это, прежде всего, способность вести профессиональное общение с коллегами по актуальным медицинским темам. На наш взгляд, наиболее перспективным направлением исследования подходов к организации обучения студентов является разработка **методологии игровой деятельности**.

В настоящее время в педагогической науке существует проблема недостаточной разработанности как подходов усвоения грамматического, лексического, фонетического материала в игровой форме, так и недостаточность методической литературы по данной теме. Особенно остро ощущается недостаточность литературы по теме методологии обучения терминологической иноязычной лексики при существующих условиях трансформации системы высшего образования, которая сопровождается значительным сокращением практических занятий с преподавателем и снижением уровня усвоения базовой школьной программы по иностранному языку у абитуриентов.

Игровая деятельность представляется важным перспективным средством обучения, т.к. в игровой форме в процессе обучения на уроке практически отрабатываются все умения, навыки, полученные теоретически.

Теории игровой деятельности разрабатывали Д.Б. Эльконин, Л.С. Выготский, Д.Н. Узнадзе, А.М. Новиков, Е.И. Пассов, А.В. Коньшева, Дмитриенко.

А.В. Коньшева отмечает, что подлинно развивающими коммуникативную

компетенцию наряду с лингвистической, являются задания, которые затрагивают сферу чувств, эмоций, ценностей, побуждающие у учащихся, интерес к речемыслительной деятельности, к выполнению задания и хорошему усвоению материала [1]. Поэтому постановка речемыслительных заданий на уроке в виде игровых технологий отвечает требованиям коммуникативности, которые сформулировал Е.И. Пассов: взаимодействие, активность, включенность в общение, осмысленность, мотивированность учения, личностный смысл, целенаправленность, коммуникативная ценность фраз, прагматика речи, эмоциональность, контрастность, оречевленность упражнений [2].

Методы обучения. Игровая деятельность как метод обучения может применяться в следующих случаях: 1) как метод освоения новой темы; 2) как составной элемент другого метода обучения; 3) как часть урока (разминка, упражнение, введение, закрепление, контроль материала) или в качестве целого урока;

Среди важных преимуществ игровой деятельности можно назвать выполнение методической задачи подготовки студентов к речевому общению, к ситуативной спонтанности речи, необходимости многократного повторения изучаемого материала. Все эти задачи осуществляются в радостной творческой атмосфере игры, приближенной к реальным жизненным ситуациям, что значительно больше побуждает их к эффективному усвоению лингвистической, коммуникативной компетенции.

Выделим основные функции игр на занятиях иностранным языком:

1) обучающая: 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 [3];

2) диагностическая: создавая игровую ситуацию на занятиях иностранным языком, преподаватель проверяет усвоенные обучающимися знания и умения, выделяет основные ошибки для их последующей проработки и устранения [4];

3) коррекционная: все игроки находятся в равных условиях, они способны обучать друг друга, в итоге более слабые обучающиеся подтягиваются за более сильными;

4) организационная: игровые технологии используются как одна из форм организации учебного процесса на занятиях иностранным;

5) развивающая: в игре обучающийся развивает и корректирует, помимо навыков владения иностранным языком, память, речь, внимание, слух, дикцию, интеллект, актерское мастерство, коммуникативные, когнитивные, социальные навыки, умения вести переговоры, достижения компромисса и т. д.;

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

7) функция самореализации: в игре важен не только ее результат, но и сам процесс игры. Играя, студенты реализуют себя как личности, выражают собственное мнение, раскрепощаются, самовыражаются, получают удовольствие от собственной деятельности;

8) коммуникативная: 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, нет такой скованности, как при традиционном ответе.

В практике преподавателя иностранного языка широко используются игры, которые можно условно разделить на фонетические, орфографические, лексические, грамматические. Напр., грамматические игры можно вводить как тренировочные упражнения при закреплении нового материала или контроля за усвоением определенной грамматической структуры или в качестве проверки домашнего задания. Время, отводимое на игру, варьируется преподавателем в зависимости от уровня группы, задач и целей урока, сложности материала.

Специфика профессионально-ориентированного обучения в КГМА заключается в задаче освоения большого пласта терминологической лексики иностранного языка на базе основных грамматических структур, поэтому лексические, фонетические и грамматические игры (их комбинирование при введении, закреплении и контроле материала) должны занимать важное место в процессе овладения терминологической компетенцией студентов-медиков в русле формирования профессиональной компетенции.

В процессе практических занятий при введении вокабуляра урока, после первоначального фонетического и лексического закрепления медицинских терминов в парной работе, мы играем в игру под условным названием «Throw a ball». Преподаватель приносит в аудиторию мячик и сначала студенты играют все вместе, без деления на команды, называя имя студента, которому бросается мяч вместе с названием термина на русском языке. Поймавший мяч студент должен назвать английский вариант медицинского термина. Этот студент бросает мяч следующему игроку, называя его имя и термин и т.д. В дальнейшем, по мере лучшего овладения студентами терминов, правила игры становятся строже, тем самым повышая

соревновательность, эмоциональную составляющую игры: группа студентов делится на две команды, студенты ведут счет игры, вводится временное ограничение на произнесение термина, при незнании термина мяч остается у победившей команды, которой засчитывается балл. Групповая форма игры вызывает много эмоций, спортивного азарта, что ведет к большей мотивации к самостоятельному изучению терминов.

На следующем занятии для повторения пройденных терминов можно провести игру «Medical terms». В эту игру можно играть, разделившись на две команды, победителем может быть команда, быстрее и правильнее справившаяся с заданием. Эта игра дает значительное повышение мотивации к изучению материала, тренирует память, развивает орфографические навыки. Преподаватель как эксперт может присуждать победу команде, исходя из количества правильно написанных терминов, добавляя или вычитая баллы соответственно. Главным критерием является правильность выполнения задания.

Есть фонетический вариант игры, когда соревнующиеся произносят на память все новые термины, которые они запомнили в ходе занятия. Эта игра тренирует фонетическую сторону усвоения терминов, т.к. в конце игры преподаватель в роли эксперта может присуждать / вычитать дополнительные баллы за правильное произношение терминов, засчитывая только правильно произнесенные термины, повышая мотивацию студентов к фонетической грамотности.

На последующих занятиях такие игры могут проводиться с целью закрепления пройденного материала по одной обзорной теме, напр., «Human Anatomy». Соревновательные игры на знание терминов по какой-либо теме могут проходить в качестве *Warming-up activity* в виде игры

«Medical Alphabet», когда студенты должны вспомнить как можно больше терминов, начинающих на определенные буквы алфавита. За каждый термин студент получает фишку (в роли фишки может выступать любой мелкий предмет). Здесь мы повторяем и развиваем методический опыт организации игры как средства формирования терминологической компетенции.

Для продвинутых студентов, быстрее справляющихся с заданием, можно давать задание на самостоятельное составление кроссвордов в парах, и затем, эти учащиеся решают кроссворды друг друга, дополнительно закрепляя материал и получая дополнительные баллы за активность на уроке.

Для грамматических игр на занятиях мы широко используем игру «Throw a ball». Она незаменима для практического освоения грамматического материала по пройденной грамматической теме. Напр., тема занятия – употребление глагола *to be* и *general questions* с глаголом *to be*. После объяснения темы группа студентов делится на две команды. Студент из одной команды бросает мяч студенту из другой команды, называя имя и задавая на английском языке утвердительное предложение или общий вопрос с глаголом *to be*. По одному игроку из каждой команды ведут счет игры. Только в этой игре на практике студенты понимают область применимости глагола *to be* после ряда ошибок и практически отрабатывают грамматические навыки построения общих вопросов с глаголом *to be* в результате рутинного многократного повторения грамматической структуры в живой увлекательной форме игры.

Ту же игру «Throw a ball» можно применять и к закреплению навыка системы английских времен и четырех типов английского предложения, грамматического навыка построения специальных вопросов на

материале основного текста занятия (послетекстовый этап работы).

На этапе предтекстовой работы для дифференциации языковых единиц, для упражнения узнавания к какой части речи принадлежит слово, или различения видо-временных форм глагола, упражнение на нахождение синонимов или антонимов и т.п. можно проводить игры с мячом на материале предтекстовых упражнений или же давать аналогичные задания командам как раздаточный материал. Тогда рутинная работа с предтекстовыми упражнениями наполняется творческой энергией игры, соревнования умов, что значительно повышает мотивацию студентов и, соответственно, их интерес к изучаемому материалу.

Для развития навыков прогнозирования текста (Прочтите заглавие и сообщите, о чём будет идти речь в данном тексте; прочтите первые предложения абзацев и назовите темы, которые будут освещаться в тексте) можно применять игровые технологии на основе разделения группы на команды с правилами, строгость которых будет зависеть от уровня подготовки группы. Помимо работы с мячом, можно играть со студентами в игру с воображаемым мячом. Вообще, при студенто-ориентированном преподавании языка, преподавателям рекомендуется проводить такие мозговые штурмы, в результате которых студенты могут разрабатывать свои желаемые правила игры, вносить свой вклад в развитие игровых технологий на занятии.

На текстовом этапе работы игровые технологии будут нацелены на отработку приемов извлечения информации из текста, языкового материала и трансформаций структуры. Материалом для игры могут быть задания на свертывание текста, напр., студентам дается задание сократить абзацы, отдельные фрагменты текста так, чтобы исключить второстепенную информацию,

задание на реконструкцию текста составить (summary) сокращенный вариант пересказа текста на основе предложений из текста.

Для студентов-медиков интересной и мотивирующей будет игра на материале упражнений на перефразирование, когда учителем дается задание на перефразирование слова (медицинского термина) его дефиницией. Эта игра тренирует профессиональную компетенцию студентов, их умение логически мыслить и дифференцировать различные научные понятия.

Те же игры с мячом можно проводить и на послетекстовом этапе, когда несколько команд могут соревноваться в задании на постановку вопросов к абзацам текста и ответам на них. Первая команда поабзацно задает вопросы, вторая команда находит ответы в тексте, преподаватель выступает экспертом, который анализирует грамматическую правильность построения вопросов, корректирует произношение, оценивает работу команд. Для более продвинутых групп можно усложнять задание, попросив студентов закрыть учебники и задавать вопросы по тексту и отвечать на них по памяти. Можно задавать домашнее задание на составление вопросов к тексту, мотивировать студентов постараться их запомнить для уверенного воспроизведения и провести проверку домашнего задания на следующем уроке в игровой форме соревнования команд.

Таким образом, к инновациям или новому построению организации учебно-воспитательного процесса относят и игровые технологии, а также развитие и обучение учащихся с учетом их индивидуальных способностей, запросов и психологического склада, усиления личной мотивации к самообразованию, что в полной мере отвечает характеристикам игровых технологий как интенсивному методу обучения студентов [5].

Т.А. Дмитриенко рассматривает игру как социально-педагогическое явление, выступающее как метод, принцип, средство организации учебного процесса⁶. Технология игровой деятельности - это форма деятельности, направленная на моделирование и усвоение человеческого социального опыта, поэтому правильная организация игровой деятельности является необходимым инновационным средством овладения студентами коммуникативной компетенцией и подготовки их к реалиям профессиональной жизни.

Заключение. Наибольший эффект дают игровые образовательные технологии, поскольку представляют собой форму воссоздания предметного и социального содержания будущей профессиональной деятельности специалиста, моделирования таких систем отношений, которые характерны для этой деятельности. Игровые технологии воспитывают личностные качества, ускоряют процесс социализации. Преимущества игровых технологий перед

другими видами обучения заключаются в том, что имитируются ситуации, реальные в будущей профессии, развивают умение искать и работать с информацией, позволяют значительно активизировать творческие возможности студента. Дают возможность учиться на своих и чужих ошибках, без ущерба для больного.

Таким образом, эффективным методом организации и проведения практических занятий является игровые технологии, которые пробуждают познавательную активность студентов, содействуют становлению самостоятельности мышления и деятельности, способствуют обмену опытом, развивают умение работать в коллективе, моделируют условия профессиональной среды, реализуя деятельность-компетентный подход в обучении, позволяют активизировать познавательную деятельность студентов, формировать практические навыки и профессиональные представления студентов.

Литература

1. *Коньшева А.В. Современные методы обучения английскому языку. Минск: Тетрасистема; 2004. 175 с.*
2. *Пасов Е.И. Основы коммуникативной методики иноязычному общению. М.: Русский язык; 1989. 276 с.*
3. *Ефимова Р.Ю. Организационно-обучающие игры на уроках иностранного языка. Инновационные проекты и программы в образовании. 2011;6:58-64.*
4. *Филимонова Ю.В. Игровые технологии на занятиях по иностранному языку. Ярославский педагогический вестник. 2006;1:74-79.*
5. *Борисенко Е.Н. Обучение иностранному языку в вузе: лингвистика и методика. М: Спутник; 2015. 184 с.*
6. *Дмитриенко Т.А. Методика преподавания английского языка в ВУЗе. М: МЭЛИ; 2009. 92 с.*