

А. Ю. Казанцев, Г. С. Казанцева

ОСОБЕННОСТИ ПРОВЕДЕНИЯ ИГРОВЫХ ЗАНЯТИЙ В ОБУЧЕНИИ ИНОСТРАННОМУ ЯЗЫКУ В ВЫСШЕЙ ШКОЛЕ

Рассматриваются некоторые особенности студенческой аудитории, обсуждаются формы и методы обучения и изучения иностранного языка этой категорией взрослых обучающихся. Авторы предлагают собственную технологию проведения одного игрового мероприятия на занятиях английского языка в высшей школе.

Ключевые слова: *особенности, процесс обучения/изучения, взрослые обучающиеся, совместное изучение, активные методы, повышение мотивации, игровые задания.*

Научно-технический прогресс все больше осознается как средство достижения такого уровня производства, который в наибольшей мере отвечает удовлетворению постоянно повышающихся потребностей человека, развитию духовного богатства личности. Происходит смена приоритетов и социальных ценностей, современная ситуация в подготовке специалистов требует коренного изменения стратегии и тактики обучения в вузе.

Цель данной статьи – рассмотреть некоторые особенности студенческой аудитории, обсудить формы и методы обучения иностранному языку этой категорией взрослых обучающихся и предложить технологию проведения игрового мероприятия на занятиях в высшей школе.

Основная проблема, с которой сталкиваются преподаватели вузов, заключается в том, как заинтересовать студентов в учебном процессе и как сделать процесс обучения иностранным языкам успешным. Чтобы ответить на эти волнующие вопросы, нужно, на наш взгляд, в первую очередь разобраться в специфических особенностях, которые, с одной стороны, благоприятно влияют на процесс обучения, а с другой – могут мешать и даже вредить процессу обучения иностранному языку.

Как известно, студенты, придя в вуз, уже имеют представление и даже твердые убеждения в том, каким должен быть процесс обучения. Их мнение основано на предыдущем школьном опыте, который может быть как положительным, так и отрицательным. Следовательно, одни приходят с интересом и желанием изучать иностранный язык и впитывать на занятиях все, чтобы улучшить знания в этой области, другие приходят уже с заведомой нелюбовью к данному предмету и со страхом потерпеть очередную неудачу. Более того, совсем не обязательно, что первых студентов будет больше, потому, что даже при желании изучать иностранный язык их могут не устраивать приемы и методы обучения, используемые на занятиях в вузе.

Преподаватель вуза должен умело продумывать процесс обучения с учетом этого фактора, оказывая положительное влияние на интерес всех студентов к изучению языка, делая занятия местом,

которое им нравится посещать, потому что содержание урока интересное, обучающие цели захватывающие, понятные и доступные, а атмосфера в аудитории комфортная и располагающая. Занятия предсказуемые, всегда одного формата, состоящие из привычных, повторяющихся из урока в урок заданий приводят к скуке, а студенческая скука, известно, самый большой враг успешного обучения. Разнообразие заданий, упражнений и материала поможет избежать этого, повысить мотивацию студентов к обучению. Использование заданий на совместное изучение (co-operative learning) [1], где студенты работают в группах над выполнением одного задания или решением одной проблемы, усиливает уверенность в себе, потому что каждому участнику в таких заданиях предстоит выполнять свою роль. Осознание того, что члены команды рассчитывают на него, может благотворно повлиять на мотивацию студента. Об этом пишут и российские и зарубежные методисты.

По результатам анализа публикаций и с учетом собственного опыта попытаемся предложить некоторые решения высказанных проблем. Использование активных методов обучения является необходимым условием для включения студентов в активную познавательную деятельность и повышения эффективности процесса обучения с целью подготовки специалистов. Под активными методами обучения понимаются способы активизации учебно-познавательной деятельности студентов, которые побуждают их к активной мыслительной и практической деятельности в процессе овладения материалом, когда активен не только преподаватель, но и студенты [2].

Использование игровых моментов на занятии – очень эффективный метод обучения, позволяющий повысить мотивацию, снизить утомляемость и в то же время увеличить темп ведения урока. Существует большое количество разнообразных игр различных категорий и разновидностей: устных и письменных, грамматических и орфографических, лексических и фонетических, игры на совместную речевую деятельность и коммуникативное взаимодействие, деловые игры, индивидуальные и коман-

дние. По характеру и форме проведения выделяют игры: предметные, подвижные с вербальным компонентом; игры-соревнования, интеллектуальные (тесты, ребусы, кроссворды, чайнворды); игры взаимодействия (коммуникативные). Такие игры стимулируют интерес студентов к содержательной и языковой стороне, побуждают с большей ответственностью относиться к устной речи. Студентов может увлечь игра, имитирующая реальные ситуации, требующая проявления жизненной позиции, импровизации, творчества. Более того, она способствует овладению языком в занимательной форме, воспитывает внимание, память, быстроту реакции, эстетические чувства, оживляет занятие, доставляя при этом удовольствие [3].

Проведение любого игрового мероприятия на занятии предполагает большую, хорошо продуманную подготовительную работу по заданному плану. Как одну из форм активного метода обучения иностранному языку предлагаем на рассмотрение игровое мероприятие, проводимое в наших вузах.

Подготовительный этап данного мероприятия предусматривает выполнение следующих действий:

- поставить цель и задачи;
- продумать формат содержания задания;
- подготовить оснащение;
- разработать процедуру проведения мероприятия;
- разработать критерии оценивания ответов студентов;
- разработать условия поощрения студентов;
- подобрать литературу, информационные источники, необходимые для самостоятельной работы;
- сформулировать девиз мероприятия;
- установить сроки проведения.

До начала игрового занятия со студентами подробно обсуждается вся процедура его проведения.

1. Как правило, проводя игровые задания, преподаватель ставит перед студентами воспитательную *цель*, предполагающую развитие нравственно-эстетических качеств, мировоззрения студентов; общеобразовательную *цель*, направленную на развитие логического мышления и памяти, способствующую повышению общей культуры, и практическую *цель*. Практическая *цель* направлена на практическое овладение иностранным языком как средством устного и письменного общения. В нашем случае она заключается в совершенствовании навыков аудирования, монологического высказывания, активизируя пройденные лексические и грамматические темы, совершенствуя фонетику иностранного языка.

2. Для выполнения поставленной цели в качестве *формата* данного мероприятия предлагается

провести «Игру в карты» [4], содержание которой предполагает составление вопросов (по одному вопросу) на каждую игральную карту по предусмотренным рабочей программой темам семестра или года. Для данной игры были разработаны вопросы по следующим темам: «Быт современного студента», «Образ жизни современного студента», «Внешность и характер», «Отношения между людьми», «Путешествие», «Окружающий мир», «Проблемы экологии: причины и решения», «Погода», «Высшее образование», «Культура, обычаи и традиции стран мира», «СМИ», «Планирование карьеры», «Направление профессиональной подготовки».

3. *Оснащение*: колода карт, распечатка с вопросами (52 вопроса) и ответами для преподавателя, распечатка с четверостишьем для студентов, протокол – таблица, включающая список участников игры и все позиции игры: количество вопросов, баллов, полученных за каждый вопрос, баллы за дополнение, итоговый балл.

4. *Процедура*: студенты рассаживаются в кружок. Каждому поочередно предлагается вытянуть карту из колоды. Вытянув карту, студент объявляет ее, например: *I have the queen of hearts* – «У меня дама червей». Согласно объявленной карте, он получает вопрос (например: *Have you ever been in any homes in other countries? If yes, did you notice anything unusual about them?* (вопрос зачитывается преподавателем)) и отвечает на него без подготовки. Остальные студенты слушают его ответ и могут дополнять.

Если студент вытягивает джокера, он получает возможность заработать дополнительные баллы (что вносит в задание элемент реальной игры, азарта), прочитав предложенное четверостишие, например: “The Purple Cow” by Gelett Burgess. *I never saw a purple cow, I never hope to see one; But I can tell you anyhow, I'd rather see than be one* [4]. Очень часто на уроках преподаватель использует четверостишья и скороговорки для отработки звуков и интонации.

Чтобы усилить в игре соревновательный дух, можно разбить студентов на команды (2–3), в которых студент будет ответственен не только за себя, но и за свою команду.

5. В качестве основных *критериев* успеха выделяются:

- полнота содержания ответа с высказыванием своего мнения, использование дополнительной информации;
- оригинальность суждения, креативность;
- языковое оформление: лексико-грамматическое разнообразие и его правильность;
- уверенность, артистизм, естественность поведения;
- умение заинтересовать слушателей.

Устанавливаются следующие баллы за ответы на вопросы: 0, 1, 2, 3. Джокер приносит студенту дополнительно 10 баллов в том случае, если он продекламирует поэму без ошибок. Если студент допускает ошибки на произношение, его ответ оценивается аналогично ответу на вопрос, предусмотренный картой, т. е. от 0 до 3 баллов. Дополнительная информация по вопросу, высказанная другими студентами, оценивается в 1 балл. Студент, набравший большинство баллов, будет победителем. Если студенты объединены в команды, то помимо личного первенства объявляется и командный победитель.

6. Среди *поощрений* может быть отметка (баллы, переведенные в традиционную отметку) за занятие, дополнительные баллы к текущему, промежуточному или итоговому контролю, «зачтено» за устную часть экзамена или зачета, снятие «долгов» по изучаемым темам и т. д.

7. Предлагается список основной и дополнительной учебно-методической литературы, интернет-сайты и др. информационные источники по темам, необходимым для самостоятельной работы.

8. Для данного задания предложен *девиз*: «Говори хорошо, и ты победишь».

9. *Сроки* проведения такого занятия могут быть разными: приурочено к проведению конференц-недели как контролирующей этап, установленный деканатом, по прохождению лексической и грамматической темы или тем в конце семестра или года.

Каковы положительные моменты данного игрового мероприятия:

– его можно проводить со студентами *разного уровня* языковой подготовки, каждый отвечает в меру своих способностей;

– вытягивая карту, студент получает *равную* возможность выполнить задание;

– *все* участвуют в игре;

– студенты сориентированы на *самостоятельную работу* в поисках дополнительной информации;

– совершенствуются *навыки* говорения, аудирования, использования языка (грамматических структур, лексики и фонетики);

– студенты получают *удовольствие* от игровой формы, отличной от традиционной формы обучения;

– стимулирует учебно-познавательную активность студентов и *мотивирует* к дальнейшему изучению иностранного языка;

– его можно использовать в качестве повторения всех разговорных тем к экзамену как промежуточную отработку пройденной темы или тем, закрепление вокабуляра, грамматических явлений.

Таким образом, освоение и применение активных методов обучения, новых форм организации образовательного процесса строятся на практической направленности, игровом действии и творческом характере обучения, интерактивности, разнообразных коммуникациях, диалоге и полилоге, использовании знаний и опыта обучающихся, групповой форме организации их работы. Все вышеперечисленные факторы позволяют значительно повысить результативность и качество практических занятий по иностранному языку за счет усиления мотивации всех участников образовательного процесса, активизации познавательной деятельности студентов, эффективного управления преподавателем процессом обучения.

Список литературы

1. Patsy M. Lightbown and Nina Spada. How Languages are Learned. Oxford University Press. P. 63–65.
2. Стронин М. Ф. Обучающие игры на уроке АЯ. М., Просвещение, 1984. С. 23–24.
3. Матухин Д. Л. Использование активных методов в обучении устному иноязычному обучению // Вестн. Томского гос. пед. ун-та (Tomsk State Pedagogical University Bulletin). 2012. Вып. 4 (119). С. 104–108.
4. Kathleen M. Bailey and Lance Savage, Editors. New Ways in Teaching Speaking. Inc. (TESOL), Alexandria, VA, USA. 130 p.

Казанцев А. Ю., кандидат филологических наук, доцент.
Томский государственный педагогический университет.
Ул. Киевская, 60, Томск, Россия, 634061.
E-mail: kaztor@sibmail.com

Казанцева Г. С., доцент.
Томский политехнический университет.
Пр. Ленина, 30, Томск, Россия, 634050.
E-mail: kgs@tpu.ru

Материал поступил в редакцию 17.05.2012.

A. Y. Kazantsev, G. S. Kazantseva

PECULIARITIES OF TEACHING A FOREIGN LANGUAGE AT A HIGHER SCHOOL

In the present article the authors review some peculiarities of adult learners, discuss forms and methods of teaching and learning a foreign language by this category of adult learners. The authors propose their own technology of conducting a game activity at English lessons in a higher school.

Key words: *peculiarities, teaching/learning process, adult learners, co-operative learning, active methods, increase motivation, game activities.*

Kazantsev A. Y.

Tomsk State Pedagogical University.

Ul. Kievskaya, 60, Russia, Tomsk, 634061.

E-mail: kaztor@sibmail.com

Kazantseva G. S.

Tomsk Polytechnic University.

Pr. Lenina, 30, Tomsk, Russia. 634061.

E-mail: kgs@tpu.ru