

ИГРА КАК СРЕДСТВО ИНТЕНСИФИКАЦИИ РЕЧЕВОГО ОБУЧЕНИЯ В УСЛОВИЯХ ДИСТАНЦИОННОГО ОБРАЗОВАНИЯ

Кусаинова Р.Е.

kre79@mail.ru

Старший преподаватель кафедры иностранных языков
факультета международных отношений
ЕНУ им. Л.Н. Гумилева, Нур-Султан, Казахстан

Джулио Навилло Санчес де Педро

julionovillo86@gmail.com

Преподаватель испанского языка, Посольства Испании, Испания

В настоящее время в систему образования активно внедрились дистанционные образовательные технологии (ДОТ). Таким образом, одной из основных проблем современной методики преподавания иностранных языков является организация обучения студентов. Актуальность статьи вызвана несколькими факторами:

1. интенсификация учебного процесса. Для поддержания у студентов интереса к изучаемому материалу и активизации их деятельности на протяжении всего занятия являются учебные игры;

2. одной из наиболее важных проблем преподавания иностранного языка является обучение устной речи, создающей условия для коммуникативной функции языка и позволяющей приблизить процесс обучения к условиям реального обучения, что повышает мотивацию к изучению иностранного языка. Вовлечение студентов в устную коммуникацию может быть успешно осуществлено в процессе игровой деятельности.¹

Что же такое интенсификация обучения? И при каких условиях осуществляется интенсификация процесса обучения в ДОТ?

Интенсификация обучения — это передача большего объема учебной информации обучаемым при продолжительности обучения посредством информатизации. Для успешной интенсификации учебного процесса следует разрабатывать и внедрять научно-обоснованные методы руководства познавательным процессом, мобилизующие творческий потенциал личности.¹

Интенсификация процесса обучения осуществляется при:

- повышении эффективности и качества процесса обучения за счет реализации возможностей средств информационных технологий;
- обеспечении побудительных мотивов (стимулов), обуславливающих активизацию познавательной деятельности;
- углублении межпредметных связей за счет использования современных средств обработки информации;
- улучшении качества и доступа к обучению за счет интеграции усилий преподавателей.²

Игра – это методический приём обучения практическому владению иностранным языком. Внедрение игры способствует достижению целей обучения, активизации речемыслительной деятельности, формированию у них навыков и умений самостоятельного выражения мыслей с правильным использованием в речи грамматических конструкций. Игра повышает и поддерживает интерес к общению.

Как известно, существует огромное количество игр, каждая из которых направлена на определенное формирование навыков и умений, будь то формирование умений связного высказывания с элементами доказательства и рассуждений, или составления цельного, связного, логичного монологического высказывания, или целью этой игры будет активизация навыков и умений вопросно-ответного взаимодействия, дискутирования, обсуждения и т.д. Могут быть выделены следующие виды учебно-речевых игр: фонетические, орфографические, лексические, грамматические, обучения чтению, обучения аудированию, обучения монологической речи, обучения диалогической речи и многие другие.

Игра – это очень обширный метод, он сложен и требует огромной подготовки, как преподавателя, так и студентов. И если подготовительный этап к ролевой игре был проделан добросовестно и грамотно, то результатом труда послужит весьма качественные и достаточно высокого уровня высказывания по той или иной теме.

Этот метод обучения способствует развитию качественного усвоения материала еще и потому что этот метод всегда ожидаем и любим. Таким образом, для улучшения качества обучения и мотивации студентов на занятиях по иностранному языку в условиях ДОТ на платформах Microsoft Teams и Zoom мы применяли следующие игры: Crocodile, Traditionalgame, Columns, Sugargame, Pictionary, Guess “WhoamI?”, Guesstheword, Request, Alias, Quiz “Travia” и др.

Наиболее распространенная и немало известная игра «Crocodile» развивает невербальное и ассоциативное мышление студентов, учит ответственности за команду и умению доверять. Здесь студентов делим на две команды, участники которой, не произнося ни звука, должны передать языком мимики и жестов значения слов и словосочетаний, а противоположная команда должна отгадать. Побеждает та команда, которая отгадает больше слов. Эта игра дает возможность расширить словарный запас и заставляет развить чувство сплоченности.

«Traditionalgame» – лексическая игра для увеличения словарного запаса. Преподаватель пишет на доске 4-6 слов по теме, студентам необходимо объяснить на иностранном языке в течение определенного времени.

Игра «Columns». Преподаватель называет буквы, студенты должны записать слова во все колонки таблицы (наименование таблиц можно варьировать) словами, которое начинаются на эту букву. Эта игра очень хорошо тренирует перенос из пассивной памяти в активную и учит студентов быстро думать. После того как первый скажет «стоп», все перестают писать, вы делаете опрос и подсчитываете баллы. Если у всех участников разные слова, например, bring, buy, be, то они все получают по 10 баллов. Если у студентов одинаковые слова, то они получают 5 баллов. А если студент скажет стоп и все перестают писать, а у этого же студента обнаружилась ошибка в ответах мы его штрафуем и он получает –15 баллов.

Noun	Verb	adjective	place	home	food	sport

В современном мире используя компьютеры, планшеты или гаджеты можно быстро выучить иностранный язык, т.к. существует очень много различных сайтов и программ. Так, например, он-лайн викторина «HQTrivia», которую можно скачать на мобильный телефон с Playmarket. Викторина состоит из 12 вопросов, каждый вопрос имеет 3 варианта ответа и только несколько секунд для того, чтобы ответить на вопрос. Если неправильно отвечаете, то выбываете из игры. Все вопросы на различные темы от простого к сложному. С помощью данных приемов мы развиваем такие механизмы творчества, как: беглость мысли, гибкость и оригинальность, а также любознательность.

«Sugargame». При помощи генератора случайных чисел, мы прокручиваем рулетку от 1 до 6, где преподаватель показывает на своем экране. Если попадется от 1-2, то преподаватель дает задание на говорение, например, объяснить тему по карточке в течении 1,5 мин. Если же попадется 3 или 4, студент должен описать картинку. В последнем случае, если попадает на 5 или 6 студент разыгрывает Pictionary – лексическая игра. Студент загадывает и на доске рисует слово, чтобы другие отгадали.

1-2 Speak

3-4 Show

5-6 Draw

Задача остальных как можно быстрее отгадать и получить балл. Кто отгадает больше слов тот и выходит чемпионом.

«Request» – эта игра со словами "пожалуйста" и "спасибо". Для проведения этой игры необходимо выбрать водящего (Гонг). Правила игры Вы должны обратиться к водящему с просьбой, например - "Открой, пожалуйста, окно – "Я открыл окно" - "Спасибо!" Если игрок забудет сказать "пожалуйста" или "спасибо", то он становится водящим. Итак, вы просите водящего что-то сделать (Гонг). Ведущий, назовите лучших игроков. (Гонг). «Спасибо! Игра окончена» (Гонг). Эта игра развивает грамматические навыки говорения студентов, а также имеет воспитательный характер.

По нашему мнению все перечисленные игры являются эффективными и продуктивными для развития иноязычного общения. Очень важно перед началом игры четко сформулировать задачу (задание) и ограничить время ее решения.

В данной работе были рассмотрены игровые методы обучения английскому языку на начальном этапе обучения. Любое занятие должно быть увлекательным, вызывать интерес у обучающихся, ведь интерес является главной движущей силой познавательной деятельности. Использование игровых методик повышает интерес к изучению иностранного языка, развитию разговорных навыков; повторению и закреплению изученной лексики, расширению словарного запаса. Игры позволяют развивать творческие возможности студентов, активизируя их знания из разных областей при решении одной проблемы, дает им возможность

приобрести практические навыки использования полученных знаний, помимо этого мы также развиваем оригинальность и точность, беглость и гибкость мысли.

Список использованных источников:

1. http://referatwork.ru/pedagogika_bileti/section-5-16.html
2. Юдинцева, М.С. Приемы интенсификации занятий по РКИ в условиях современного учебного процесса / М.С. Юдинцева. – Текст: непосредственный // Актуальные вопросы современной педагогики: материалы VIII Междунар. науч. конф. (г. Самара, март 2016 г.). – Самара: ООО "Издательство АСГАРД", 2016. – С. 300-303. – URL: <https://moluch.ru/conf/ped/archive/188/9782/>
3. Конышева, А.В. Игровой метод в обучении иностранному языку. – СПб.: КАРО, Мн.: Издательство «Четыре четверти», 2006. – 192 с.
4. https://methodological_terms.academic.ru/539/%D0%98%D0%9D%D0%A2%D0%95%D0%9D%D0%A1%D0%98%D0%A4%D0%98%D0%9A%D0%90%D0%A6%D0%98%D0%AF_%D0%9E%D0%91%D0%A3%D0%A7%D0%95%D0%9D%D0%98%D0%AF
5. <http://refleader.ru/jgernapolpolaty.html>