

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГР ДЛЯ ИЗУЧЕНИЯ ИНОСТРАННЫХ ЯЗЫКОВ В ВУЗАХ СО СПЕЦИФИЧЕСКИМИ УСЛОВИЯМИ ОБУЧЕНИЯ

Ш. Абыдынова¹, А. Самсалиев², Н. Тагаев³

Аннотация:

В статье определена роль интерактивных игр в изучении иностранных языков студентами вузов со специфическими условиями обучения. Осуществлена сравнительная характеристика игр с более традиционными практиками.

Ключевые слова: изучение иностранных языков, интерактивные игры, ВУЗы специфическими условиями обучения.

doi: <https://doi.org/10.2024/cj73am76>

Изучение иностранного языка является сложной задачей. Необходимо прилагать значительных усилий и поддерживать их на должном уровне в течение длительного периода времени. По этой причине необходимо применять много разных методов и процедур. Именно через творческую процедуру мы можем создать среду, которая может способствовать улучшению изучения иностранного языка.

Игры, и особенно обучающие игры, являются одним из методов и процедур, которые преподаватель может использоваться для преподавания иностранного языка. Игры часто используются как инструменты «разогрева» или когда есть дополнительное время, которое остался в конце занятия. По нашему мнению, игры должны быть в центре обучения иностранных языков, их нужно использовать на всех этапах занятия, при условии, что они подходят соискателям высшего образования и тщательно выбираются. Игры также хорошо подходят в качестве упражнений, помогающих соискателям высшего образования вспомнить материал приятным, интересным способом.

Существует расхожее мнение, что даже если игры привели к нарушению дисциплины, их все равно следует применять, поскольку они мотивируют соискателей высшего образования, способствуют коммуникативной компетентности и могут играть значительную роль в улучшении изучения иностранного языка [1, с. 3-4].

Существует ряд причин того, что игры заслуживают главенствующего места на занятиях по иностранному языку. Во-первых, они интересны, что чрезвычайно важно, потому что они могут помочь активизировать соискателей высшего образования, ранее не были активны из-за отсутствия интереса. Поддержка активности

¹ Абыдынова Ш., старший преподаватель доцент кафедры языковых и гуманитарных дисциплин ИСИТО

² Самсалиев А.М., старший преподаватель, магистр по направлению лингвистика, кафедра языковых и гуманитарных дисциплин ИСИТО

³ Тагаев Нурсултан, МУК (Международный университет Кыргызстана)

соискателей высшей образования является жизненно важным, поскольку преподаватели никогда не смогут научить их

ничего, если они не заставят их принять участие в учебном процессе.

Во-вторых, игры также помогают соискателям высшего образования строить отношения и чувствовать себя равноправными. Применение игр на занятиях способствует созданию дружеской и положительной атмосферы, которая является чрезвычайно полезной для поддержания продуктивной обучающей среды.

В третьих, причиной того, что большинство людей, которые хотят изучать иностранный язык, есть возможность использовать его в реальных ситуациях, к примеру, во время путешествий. Игры могут быть очень хорошим способом практиковать это мастерство, потому что их легко использовать для воспроизведения различных ситуаций из реальной жизни. Кроме того, используя игры на занятиях, преподаватель выделяет для студентов большую роль, а он сам «выходит в тень», что является положительным моментом, поскольку позволяет соискателям высшего образования брать на себя больше ответственности. Кроме того, это позволяет студентам вузов быть более самостоятельными, что, в свою очередь, повышает уровень их доверия к преподавателю.

В-четвертых, игры подходят студентам с низкой самооценкой, особенно, когда игра происходит в небольших группах, потому что тогда они получают возможность выступать перед меньшей аудиторией, а не высказываться перед всей обучающей группой. Иногда легче открыться под время игры, ведь тогда атмосфера не столь серьезна и больше внимания уделяется скорости, а не грамматической правильности [2, с. 8].

Языковые игры можно классифицировать по разным критериям. Для примера:

- Сортировочные и организационные игры. Например, у соискателей высшего образования есть набор карт с различными продуктами, и они сортируют карты в зависимости от того, где можно купить эти продукты – в продуктовом магазине, универсаме и т.д.

- Игры, направленные на восполнение информационных пробелов. В таких играх один или более людей имеют информацию, которую другие люди нуждаются в выполнении задания. Например, один человек может иметь рисунок, а его партнер должен создать подобный рисунок, слушая информацию, предоставленную человеком с рисунком.

- Игры в угадывание. Это вариация игр, направленных на заполнение информационных пробелов. Одним из самых известных примеров игры в угадывание является 20 вопросов, в которых один человек думает об известной личности, месте или вещи. Другие участники могут задать 20 вопросов «да/нет», чтобы угадать, о ком или о чем думает человек.

- Настольные игры. Scrabble является одной из самых популярных настольных игр, что особенно развивает речевые навыки

- Игры в обмен. В этих играх соискатели высшего образования обмениваются карточками, иными предметами или идеями.

- Ролевые игры/драмы. Ролевые игры привлекают соискателей высшего образования играть роли, которые они не выполняют в реальной жизни или такие, которые они уже играют в реальной жизни [3, с.1157–1158].

Соглашаясь с мнением Т. А. Ковалева, мы считаем, что поколение современных соискателей высшего образования в основном интересуется компьютерными играми, занимающими большую часть их свободного времени, считаем, что целесообразно использовать отдельные части или уровни игры на занятиях по английскому языку

для иллюстрации или проверки усвоения определенного языкового материала. Также, компьютерные игры могут использоваться косвенно, то есть на занятиях выполнять задачи, связанные с обсуждением или описанием главных героев и правил любимых компьютерных игр соискателей высшего образования, что существенно поможет преподавателям привлечь к обучению всех соискателей высшего образования используя их заинтересованность в данном виде деятельности, и повысить их мотивацию к изучению английского языка и его практического использования.

Конечно, необходимо понимать, что занятия с использованием компьютерных игр не могут полностью заменить традиционные занятия по английскому языку. Тем не менее, они могут существенно помочь в привлечении к занятиям всех соискателей высшего образования группы, даже тех, у которых уровень владения английским языком достаточно низкий, а также способствовать появлению осознанной положительной мотивации к дальнейшего изучения английского языка. Некоторые темы или определенную лексику тяжело запомнить и именно компьютерные игры могут с этим помочь. Использование компьютерных игр способствует развитию потребностей в общении соискателей высшего образования на английском языке, их стремлением к приобретению знаний и практических

навыков. Ведущим мотивом является интерес к изучению языка и способности осуществлять иноязычную речевую деятельность.

Прежде чем использовать компьютерные игры на занятиях по английскому языку нужно обязательно узнать, в какие игры играют соискатели высшего образования. Если выбрать игру, которую не заинтересует, это будет напрасно потраченное время на занятии.

К сожалению, многие из игр, которые были написаны специально для изучения английского языка обычно представляют собой тесты, замаскированные под игры, поэтому они не вызывают интереса у соискателей высшего образования и очень быстро им надоедают.

Конечно на занятиях по английскому языку будет мало пользы от использования авто- или мотогонок или «игр-стрелялок» (хотя все зависит от категории соискателей высшего образования, например, если мы работаем с курсантами ВУЗов специфическими условиями обучения, можно, таким образом, гораздо легче изучить полицейскую технику, типы оружия или его части на английском языке).

Самым главным в использовании компьютерных игр на занятиях по иностранному языку является то, что соискатели высшего образования должны быть обеспечены такой задачей, имеющей языковую практику. В противном случае они будут просто играть в игру.

Перед занятием с использованием компьютерной игры преподавателю необходимо очертить учебные цели и выяснить, какая часть игры или ее уровень лучше всего соответствует очерченным целям (поскольку игры могут быть достаточно длинными и на то, чтобы пройти всю игру от начала до конца одного занятия может не хватить).

Как правило, преподаватели иностранного языка, которые использовали компьютерные игры на своих занятиях, советуют брать игры-пазлы, поскольку они требуют от игроков находить решения, используя логику или исследования, что позволяет делать прогресс в игре. Можно также выбирать игры, основанные на наблюдениях, где нужно найти скрытые предметы, а также игры типа «выберись из

комнаты» (где игроки должны найти объекты и ключи, позволяющие им выйти из комнаты) [4].

Список использованной литературы:

[1]. Mubaslat M. *The Effect of Using Educational Games on the Students' Achievement in English Language for the Primary Stage*. 2012. 14 p. Retrieved from: <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED529467.pdf>

[2]. Sigurðardóttir S. *The use of games in the language classroom*. 2010. 42 p. Retrieved from: <https://skemman.is/bitstream/1946/6467/1/Sigridurdogg2010.pdf>

[3]. Frydrychova Klimova B. *Games in the Teaching of English / Procedia - Social and Behavioral Sciences*. 2015. pp. 1157-1160.

[4]. Ковалева Т. Об использовании компьютерных игр на занятиях по английскому языку. 2015. *Вестник Национального авиационного университета*. Серия: Педагогика, Психология. [Электронный ресурс]. <http://jrnل.nau.edu.ua/index.php/VisnikPP/article/view/10227/13428>

[5]. Лебедева М. О. Особливості викладання англійської мови професійного спрямування студентам юридичного факультету // М. О. Лебедева // *Матеріали конференції Сучасні методи викладання іноземної мови професійного спрямування у вищій школі*. К. 2013, НТУУ "КПІ". С. 204–213.