

РОЛЬ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ОБУЧЕНИИ ИНОСТРАННОМУ ЯЗЫКУ

ФОМИНА Елена Ивановна

старший преподаватель

ФГАОУ ВО «Сибирский федеральный университет»

г. Красноярск, Россия

В статье рассматривается применение игровых технологий в процессе обучения иностранному языку. Ставится проблема повышения мотивации студентов посредством творческого подхода к созданию естественной интерактивной среды.

Ключевые слова: мотивация, игровые технологии, обучение иностранному языку, интерактивная среда.

Главная цель, которую мы ставим перед собой, применяя те или иные технологии в обучении иностранному языку – это не только эффективное использование их для повышения качества обучения иностранному языку, но и усиление учебной мотивации студентов. Применение современных технологий и новых технических средств в образовательном процессе не исключает разумного использования проверенных форм и методов преподавания.

Преподаватель должен грамотно организовать учебную деятельность, учитывая профессиональную направленность студентов, применяя разнообразные методы ведения занятий, а также давать объективную оценку знаниям студентов [4, с. 5].

Мы понимаем, что результат обучения зависит от степени мотивации студентов, которую рассматриваем как побуждение к действию, как психофизиологический процесс, управляющий поведением человека и задающий его направленность, организацию и активность. Именно для повышения мотивации мы анализируем теоретический и практический опыт применения разных технологий, пытаемся найти их эффективный баланс.

Чтобы укреплять мотивацию студентов, необходимо создавать условия для их активной работы, выводить из пассивной роли слушателя. Преподаватель же выполняет роль скорее координатора и куратора их деятельности. Мотивация понижается, если не поддерживать

ее регулярно, на каждом занятии. Важно при этом применять такие виды деятельности, в которых студент был бы успешен и удовлетворен результатом.

Использование игровых и соревновательных технологий, целью которых является закрепление и контроль полученных знаний, может рассматриваться как достаточное условие повышения мотивации студентов.

Проблема применения игровых технологий в образовательном процессе в педагогической теории и практики не нова. Разработкой теории игры, ее методологических основ, выяснением ее социальной природы, значения для развития обучаемого в отечественной педагогике занимались Л.С. Выготский, А.Н. Леонтьев, Д.Б. Эльконин и др.

Понятие «игровые технологии» включает достаточно обширную группу приемов организации педагогического процесса в форме разных педагогических игр. В отличие от игр вообще, педагогическая игра обладает существенным признаком – четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью. Игровая форма занятий создается на уроках при помощи игровых приемов и ситуаций, выступающих как средство побуждения, стимулирования к учебной деятельности [3, с. 140].

Создается естественная интерактивная среда,

требующая быстрой мобилизации внимания и стимулирующая общение, практическое использование учебного материала и обмен знаниями, при этом приносящая удовольствие и снимающая напряжение. Преимущества использования на занятиях игровых форм обучения состоят в том, что игровая деятельность как средство обучения характеризуется естественной мотивированностью на обучение, отсутствием принуждения, учением с увлечением.

Игра позволяет не только создать положительную мотивацию, но и концентрировать интеллектуальные усилия, мобилизовать умственные способности учащихся, их воображение, внимание, память. В игре происходит непроизвольное, но в то же время прочное усвоение учебного материала [5, с. 72].

Мы творчески подходим к разработке игровых моментов, ищем новые идеи, тем самым показываем студентам, как важен для нас процесс обучения и его результат, что, в свою очередь, влияет на их самооценку и мотивацию.

В игровых формах студенты активно применяют на практике знания, приобретаемые в результате теоретического освоения материала, выполнения лексико-грамматических упражнений на уроках и самостоятельной работы дома. Это поднимает статус подчас скучного заучивания или монотонных тренировочных заданий. Необходимое условие для создания у учащихся интереса к содержанию обучения и к самой учебной деятельности – это возможность проявить в учении умственную самостоятельность и инициативность. Чем активнее методы обучения, тем легче заинтересовать ими учащихся [2, с. 226].

Мы также рассматриваем регулярную практику применения игровых технологий с позиции возможности положительно оценивать работу «слабых» студентов, поощряя их участие и дальнейшее сотрудничество на уроках. Игровые и соревновательные моменты помогают создать дружественную атмосферу, способствующую естественной интерактивности, снятию напряжения, общению в группе, придают значимость опыту получения знания и стимулируют его дальнейшее усвоение.

Пример использования игровой технологии в работе над темой «*-ed or -ing Adjectives*» (уровень B1 – B2):

There are 20 cards with adjectives and their definitions. Students work in pairs to do the matches.

| | |
|---------------------|--|
| <i>SATISFIED</i> | <i>... causing a feeling of self-conscious confusion</i> |
| <i>IRRITATING</i> | <i>... making unable or unwilling to continue</i> |
| <i>ENTERTAINING</i> | <i>... extremely interesting or charming</i> |
| <i>ANNOYED</i> | <i>... low in spirits, sad</i> |
| <i>DEPRESSED</i> | <i>... causing displeasure or anger</i> |
| <i>EXHAUSTING</i> | <i>... defeated in expectation or hope</i> |
| <i>FASCINATING</i> | <i>... feeling or showing angry irritation</i> |
| <i>FRUSTRATED</i> | <i>... amusing, providing fun</i> |
| <i>EMBARRASSING</i> | <i>... pleased or content with what has been experienced or received</i> |
| <i>DISAPPOINTED</i> | <i>... having an ambition that has not been realized</i> |

1. Student A reads a definition, Student B tries to say the proper adjective.

2. Students compose their own tasks according to the model on the board.

Model: *I often feel a bit **tired** when I arrive at work. Long commuting in traffic jams can be really **tiring**.*

The students leave gaps instead of *-ed, -ing* adjectives and exchange the tasks with the next pair of students. The groups of 4 students work together and discuss the results.

Такой игровой момент можно использовать при изучении любой темы, включая профессиональную и деловую лексику.

Положительные результаты обучения при применении игровых технологий возможны благодаря высокой активности обучающихся, вызванной устойчивой необходимостью в мыслительных и поведенческих операциях, направленных на решение игровых задач, а также присутствием обратной связи [1, с. 255].

Включение игровых технологий в обучение иностранному языку является традиционным и

неоспоримым, однако мы рассматриваем именно регулярную практику, в связи с чем проблема разработки игровых форм тренировки и контроля знаний становится актуальной. Мы работаем

над созданием банка креативных идей для последующего активного использования в процессе обучения, что будет бесспорно способствовать повышению его качества.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. *Бейсембаева А.К.* Игровые технологии в обучении (на примере преподавания иностранного языка) // Молодой ученый. – 2018. – №44. – С. 255-257.
2. *Зимняя И.А.* Педагогическая психология. Учебник для вузов. – М.: Издательская корпорация «Логос», 2000. – 340 с.
3. *Михайленко Т.М.* Игровые технологии как вид педагогических технологий // Педагогика: традиции и инновации: материалы Междунар. науч. конф. – Челябинск: Два комсомольца, 2011. – С. 140-146.
4. *Фуфурина Т.А.* Пути повышения мотивации при изучении английского языка у студентов МГТУ им. Н.Э. Баумана // Гуманитарный вестник. – 2014. – Вып. 1.
5. *Шапиева А.С., Магомедова П.К.* Применение игровых технологий в процессе обучения // Евразийский Союз Ученых. – 2015. – № 10-4 (19). – С. 70-73.

THE ROLE OF GAME TECHNOLOGIES IN TEACHING A FOREIGN LANGUAGE

FOMINA Elena Ivanovna
Senior Lecturer
Siberian Federal University
Krasnoyarsk, Russia

The article discusses the use of gaming technology in the process of teaching a foreign language. The problem is raised of increasing student motivation through a creative approach to creating a natural interactive environment.

Key words: motivation, gaming technology, teaching a foreign language, interactive environment.
