

USE OF GAMES IN TEACHING A NON-NATIVE LANGUAGE AT UNIVERSITY

Umarova N. E.

Tashkent State Technical University named after I. Karimov

Usmanova M. I.

Tashkent State Technical University named after I. Karimov

ANNOTATION

The article discusses the possibilities of using word games in the process of teaching a non-native language at a university. The main classifications of games are given, with the main attention being paid to games of a lexical nature. The article substantiates the conditions that allow the most effective use of word games in non-native language classes, and also provides examples of games at different stages of work with students.

Key words: teaching a non-native language, game method of teaching a non-native language, language games, lexical games, adult education.

INTRODUCTION

Овладение неродным языком в вузе подразумевает формирование у студентов ряда компетенций. В частности, выпускники должны быть способны к коммуникации в устной и письменной форме на неродном языке и решать задачи межличностного и межкультурного взаимодействия. Следовательно, студенты должны обладать определенными знаниями (например, знаниями языковых средств) и умениями (использовать формулы речевого общения, формулирования своей точки зрения и т. п.), а также уметь соотносить языковые средства с конкретными ситуациями межкультурного речевого общения.

Решение этой комплексной, «глобальной» задачи происходит в течение всего периода обучения неродному языку в вузе и требует использования рациональных и эффективных подходов и технологий, форм и методов обучения. В этом контексте принято говорить о применении новых информационно-коммуникационных технологий, активных методов обучения, дифференцированного подхода. Однако «базовым элементом» являются методы и приемы обучения неродному языку, которые преподаватель использует в аудитории, непосредственно работая со студентами. Знание и владение студентами языковыми средствами, применение их в коммуникации зависит от того, насколько эффективно этот материал был представлен, закреплен, отработан.

Методом, который позволяет: а) мотивировать учащихся на изучение предмета, б) способствует развитию языковой и речевой компетенции, в) способствует более быстрому и прочному усвоению материала, является игра. Является ли использование игр в студенческой аудитории оправданным? И если да, то какие игры будут в лучшей мере способствовать развитию языковых умений?

В современной науке игры рассматриваются как метод, который может с эффективностью использоваться при обучении неродному языку как детей, так и взрослых. Уместно будет

привести классификации игр, которые позволят сориентироваться, какие игры могут способствовать развитию определенных языковых навыков.

Так, известный педагог М. Ф. Стронин выделяет следующие виды игры: 1. Лексические. 2. Грамматические. 3. Фонетические. 4. Орфографические. 5. Творческие [1]. Первые четыре могут быть отнесены к так называемым языковым, целью которых является формирование соответствующих навыков. Творческие игры носят комплексный характер, подразумевают творческое применение усвоенных знаний и навыков в игровой ситуации.

Существуют и другие классификации игр. А. В. Конышева делит игры согласно их цели на языковые и речевые (коммуникативные). Е. В. Душина говорит о лингвистических играх и делит их на некоммунитивные, предкоммуникативные и коммуникативные, в зависимости от формируемых компетенций [2]. Очевидно, что во всех классификациях речь идет о

1) играх, в процессе которых идет усвоение материала (новых лексических единиц, грамматических конструкций), отработка отдельных языковых навыков (фонетического, грамматического) и о 2) играх, направленных на перенос изученного материала и отработанных навыков в нестандартные ситуации, в коммуникацию в рамках игры. При этом важно учитывать принцип дидактической последовательности: сначала выполняются задания на заучивание, на воспроизведение (в том числе и по образцу), а затем на творческое применение изученного материала.

Для игр, речь о которых пойдет в статье, мы предлагаем название «словесные игры» – все они связаны со словом, его правописанием, значением, сочетаемостью с другими словами (в терминологии Стронина сюда могут быть отнесены и лексические, и орфографические игры). Словесные игры позволяют обучающимся:

- расширять словарный запас, знакомясь с новыми лексическими единицами; - прочнее усваивать уже знакомые лексические единицы; - отрабатывать правописание слов; - активизировать речемыслительную деятельность; - знакомится с сочетаемостью лексических единиц, устойчивыми выражениями, фразеологизмами.

К словесным играм можно отнести следующие: 1. Анаграммы 2. Кроссворды 3. Поиск слов среди буквенного хаоса 4. «Виселица» 5. «Балда» (словесная игра, в которой необходимо составлять слова с помощью букв, определенным образом добавляемых на квадратное игровое поле). 6. «Слова» (составление более коротких слов из одного длинного, зачастую на время). 7. Расшифровка (составление слова из имеющегося набора букв). 8. Цепочка слов (составление списка слов путем замены одной буквы в каждом последующем слове, возможно с опорой на дефиниции). 9. Конструктор (составление слов из морфем, представленных на отдельных карточках). 10. «Одна буква – много слов» (учащиеся называют известные им слова на определенную букву алфавита). 11. «Последняя буква» (назвать слово, начинающееся с последней буквы предыдущего; 12. «Пропавшие буквы» (угадать слово только по гласным/согласным). 13. Угадать слово по его определению, синонимам, антонимам и т. д. и другие.

Некоторые из игр предполагают групповую работу, командное соревнование, некоторые – работу в парах; такие игры как «Виселица», «Анаграммы», уместно проводить фронтально, представляя материал на доске

Безусловно, словесная игра на занятиях по русскому языку в вузе не должна быть самоцелью, хотя в некоторых случаях она может служить своего рода «разрядкой» после напряженной работы. Организуя игру на занятии по неродному языку в вузе, преподавателю следует учитывать общие методические принципы, а также принципы педагогики обучения взрослых (ведь студенческая аудитория часто претендует на «взрослость», и при этом одинаково охотно откликается на приемы и методы, используемые с детьми):

- взрослым необходимо знать, зачем они учат тот или иной материал. Поэтому преподаватель должен быть готов объяснить, как игра поможет студентам в изучении иностранного языка;
- взрослые рассматривают обучение как решение проблем, они учатся в том числе на своем опыте, «на практике», и использование словесных игр может представить для этого более широкие возможности, чем простое выполнение упражнений из учебника;
- игра должна быть хорошо продумана, иметь четкие правила и несложные условия, контролироваться преподавателем;
- игра должна проводиться в доброжелательной атмосфере, предоставляя студента возможности самовыражения, саморазвития;
- игра должна содержать элемент соревнования (при изначальном условии равенства участников/команд), что может активизировать мыслительную деятельность студентов, поощрять их активное участие.

Приведем примеры использования различных игр на разных этапах организации занятия по неродному языку. На начальном этапе, когда задачей преподавателя является актуализация имеющихся у студентов знаний, опыта по определенной теме, «настраивание» на работу, можно предложить студентам поиграть в «Пропавшие буквы», «Расшифровка», «Конструктор». При этом слово должно быть либо уже знакомо большинству студентов, либо может быть предугадано исходя из темы.

Игры типа «Кроссворды», «Слова», часто используются при отработке лексики по конкретной теме. В школьных учебниках/рабочих тетрадях такое задание не редкость, однако учебники для высшей школы, не часто предлагают студентам такое упражнение-игру. Достаточно эффективным оказывается прием, когда в качестве творческого задания студенты сами создают «буквенный хаос»/кроссворд и предлагают его на занятии для работы в малых группах.

Командную игру «Последняя буква» можно предложить студентам при завершении работы над темой, когда лексические единицы/словосочетания уже неоднократно предъявлялись студентам в текстах и упражнениях. Суть игры состоит в следующем: представителю команды нужно угадать написанное на доске слово, которое может быть предложено преподавателем или другой командой, по подсказкам и объяснению своей команды. Студент сидит спиной к доске и слово не видит. Ассоциации и способы объяснить слово, которые приходят на ум современным студентам, порой поражают неординарностью и творческим подходом, показывая, что студенты делают попытку актуализировать и передать на неродном языке знания из других предметных областей. Нужно поощрять студентов высказывать идеи на неродном языке, таким образом они вовлекаются в коммуникацию, отрабатывают навыки построения предложений, определенные речевые

формулы. На этом же этапе можно поиграть и в «виселицу»; обычно студенты активно думают, предлагают варианты, не желая, чтобы игра закончилась проигрышем.

Преподавателю можно посоветовать не «брать весь удар» по составлению игры на себя, а делегировать часть работы студентам – например, по выбору лексических единиц в игру в рамках темы. Таким образом, они чувствуют себя вовлеченными, ответственными за правильность презентации материала, за успех игры. И в таком случае использование игры на занятии по неродному языку на самом деле становится эффективным приемом.

ЛИТЕРАТУРА

1. Стронин М. Ф. Обучающие игры на уроке неродного языка. М.: Просвещение, 1984. 112 с.
2. Душина Е. В. Лингвистические игры на уроках русского и иностранного языка в аспекте формирования коммуникативной компетентности учащихся [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/lingvisticheskie-igry-na-urokah-russkogo-i-inostrannogo-yazyka-v-aspekte-formirovaniya-kommunikativnoy-kompetentnostiuchaschihsya>.