

УДК 372.881.1

***М. Ю. Ширяева, О. В. Золотова***  
*(БГМУ, Минск)*

**РОЛЬ ИГРОВЫХ ЗАДАНИЙ  
НА ЗАНЯТИЯХ ПО ИНОСТРАННОМУ ЯЗЫКУ  
В АКТИВИЗАЦИИ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ СТУДЕНТОВ**

*Данная статья посвящена проблеме использования игр в обучении английскому языку как иностранному студентов*

*медицинского вуза. В статье рассматриваются некоторые виды игр, способствующих развитию грамматических и коммуникативных навыков, которые могут использоваться на занятиях для облегчения изучения, а также повторения грамматического материала. В данной статье отражается значимость проведения игр на уроках иностранного языка.*

Роль международного сотрудничества в современном мире неоспорима. Расширение международных связей носит долгосрочный характер и обуславливает необходимость владения иностранным языком хотя бы в узкой профессиональной сфере.

На современном этапе развития образования игра стала неотъемлемой частью процесса формирования иноязычной коммуникативной компетенции. Научные исследования последних лет (Зарецкого А. Н., Мережинской Е. К., Эльконина Д. Б.) показывают, что использование игр очень эффективно и помогает взбодрить обучающихся, если применять их правильно и в нужное время, а также способствует развитию учебно-познавательной деятельности; формированию познавательного интереса, внимания и положительной мотивации, вносит разнообразие в учебный процесс.

Грамматические игры повышают уровень мотивации, стимулируют обучающихся к дальнейшему самостоятельному изучению языка, помогают приобрести навык работы в команде, развивают здоровую конкуренцию и позволяют успешно решать задачи опережающего обучения. Состязательность – неотъемлемая часть игры – притягательна для обучающихся; удовольствие, полученное от игры, создает комфортное состояние на занятиях по иностранному языку и усиливает желание изучать предмет [1].

Обучающиеся часто теряют интерес к процессу обучения во время традиционного введения и закрепления грамматического материала, так как приходится воспринимать и усваивать много новой, а иногда и сложной информации, постоянное изучение разнообразных правил и исключений в английском языке требует постоянных усилий со стороны студентов и этот процесс быстро утомляет. Применение игровых методик способствует привлечению внимания каждого человека в группе, разбивает монотонность занятий, интенсифицирует процесс обучения, повышая его эффективность и развивая коммуникативные навыки.

Результат грамматической игры зависит от правильно поставленных задач и учета цели занятия. Ни в коем случае не следует использовать игру как еще один «наполнитель времени».

Понятно, что игра всегда воспринимается обучающимися с интересом, но необходимо помнить, что она применяется не только и не столько для развлечения, а как продуктивный и результативный способ приобретения и усовершенствования знаний и, следовательно, чередуется с другими видами работ.

Для грамотного подбора соответствующей игры преподаватель должен точно знать ответы на следующие вопросы: Какая цель у игры и способствует ли она приобретению необходимых навыков? Если да, то каких? Подходит ли игра к возрасту обучающихся и соответствует ли их уровню знаний? На каком этапе занятия можно использовать игру?

Методика проведения игр на занятиях по иностранному языку достаточно разработана, поэтому в данной статье мы приводим только краткое описание дидактических игр и предлагаем небольшой комплекс игр, которые преподаватель может внедрить в процесс традиционного обучения:

1. Для повторения темы использования артиклей попросите студентов представить, что они находятся в аптеке, предложите им рассказать, что они могут там увидеть или купить. Задача состоит в том, чтобы запомнить предложения предыдущего участника и добавить свою, ранее не упомянутую информацию, при этом не забывая использовать правильный артикль.

*Студент 1: I can buy a syringe at the chemist's.*

*Студент 2: I can buy a syringe and an ointment at the chemist's.*

*Студент 3: I can buy a syringe, an ointment and tablets at the chemist's.*

2. *Would You Rather* – смысл игры заключается в практическом использовании и тренировке выражения *would you rather*: *Would you rather become a dentist or a surgeon? Would you rather gargle the throat or take a painkiller in case of a sore throat?* Проводить игру можно как в парах, так и в группах. Вопросы можно подготовить заранее и раздать их студентам или предложить самостоятельно подготовить как элемент домашнего задания. Усложнить игру можно следующим образом: спросить у одного из студентов – *How many of your classmates would rather become a dentist?* Затем этот студент должен назвать количество человек, которые выбрали этот вариант [2].

3. *Blackboard Race*. Эта простая и хорошо известная игра остается актуальной и сегодня. Доска делится на две половины и группа на две команды. Выбираем тему или категорию грамматических конструкций, например: на одной половине доски пишется глагол *DO*, а на другой *MAKE*. Студенты по очереди

подходят к доске и дописывают слова, которые употребляются с данными глаголами. Побеждает команда, которая напишет больше выражений. Как вариант, можно предложить студентам разделить страницу пополам и озаглавить каждую колонку и выписать из учебника слова, распределив по соответствующим категориям. Например: *Make / do (make mistake / do homework)* или *Future / past (tomorrow / yesterday)* и т. д. На последующих занятиях, закрепляя материал, преподаватель усложняет задачу и диктует слова.

Игры такого типа создают условия для развития познавательных способностей обучающихся.

4. *Conjugation Pyramid* – подобно *Blackboard Race* это классическая игра, которая любима студентами во всем мире.

На доске рисуются две пирамиды, делятся на блоки, количество блоков равно количеству раундов. Затем каждому студенту предлагается глагол, который нужно поставить во все времена видовременной системы в единственном и множественном числе. Если студент правильно образует все формы, то один из блоков пирамиды закрашивается мелом. Побеждает та команда, которая первой закрасит все блоки в пирамиде [2].

5. *Mix-up*. Обучающимся предлагается из разрозненных букв составить слова – например, неправильные глаголы, – *o,d,f,i,r,b – o,r,b,f,a,e,d – d,o,f,e,n,r,b,i,d (forbid – forbade – forbidden)*. Игра служит для улучшения восприятия и скорости запоминания неправильных глаголов. Разновидность игры – смешиваются слова, задача – составить предложение (соблюдая правила согласования времён и порядок слов в предложении) или небольшой текст. Если группа сильная и время позволяет, задание можно усложнить, добавив лишние слова, которые, соответственно, никуда не войдут.

6. *Predicaments – a past perfect game* [2]. При изучении темы *The Past Perfect Tense* студенты часто путают употребление *the Past Perfect* и *Past Simple*. Данная игра помогает устранить трудности в усвоении нового грамматического материала.

На доске пишется два предложения и разъясняется разница между значением предложений, например:

*When I got to the party everyone left.*

*When I got to the party everyone had left.*

Далее обучающиеся делятся на пары и получают заранее подготовленные карточки с ситуациями в прошедшем времени. Затем они по очереди берут карточку и зачитывают ситуацию, а потом объясняют, как это могло произойти. Например, один студент вытянул: *I saw you at a party last week, you had a big smile on your face.*

Другой отвечает, используя *the Past Perfect Tense: Yes, I had just got a promotion.*

7. *Running Dictation.* До проведения игры преподаватель подбирает небольшой по объему текст, содержащий необходимый грамматический, а также лексический материал. Текст необходимо отсканировать и прикрепить на стене класса. Студенты делятся на пары или мини-группы. Важно, чтобы студенты сидели достаточно далеко от текста. Затем, по очереди, обучающиеся бегают к тексту и запоминают его часть. Затем возвращаются к своей команде и диктуют фрагмент, который запомнили. Другие записывают. Диктовать во время бега нельзя, нужно подбежать к своей команде, остановиться и только потом говорить. Победителем является команда, написавшая весь текст первой. Целесообразно в заключение раздать копии текста командам, чтобы они смогли самостоятельно себя проверить.

Опыт показывает, что перечисленные игры благоприятно влияют на развитие памяти, улучшают правописание, создают условия для активного использования изученных грамматических и лексических конструкций, развивают навыки чтения и аудирования, повышают степень коммуникативной компетенции и владения языковым материалом. В дополнение, игровая деятельность позволяет создать ситуацию успеха для обучающихся со слабой языковой базой и даёт возможность проявить себя таким студентам.

Таким образом, игровые приемы и формы организации образовательного процесса служат эффективным средством интенсификации, оптимизации и активизации приобретенных знаний, умений и навыков, повышают уровень заинтересованности и креативного участия обучающихся на протяжении всего академического занятия.

### **Список использованной литературы**

1. Кузнецов, П. С. Применение игрового метода обучения на уроках английского языка [Электронный ресурс] / П. С. Кузнецов // Открытый урок: первое сентября. – Режим доступа: <http://открытыйурок.рф/статьи/608426/>. – Дата доступа: 11.06.2018.

2. Zurakowski, V The Ultimate Guide to ESL Grammar Games [Электронный ресурс] / V. Zurakowski, M. Stimola. – Режим доступа: <https://www.fluentu.com/blog/educator-english/esl-grammar-games/> – Режим доступа: 27.06.2017.