

Образование в России и актуальные вопросы современной науки

Дубаков Артём Викторович,

доцент кафедры теории и практики германских языков,
ФГБОУ ВО «Шадринский государственный педагогический университет»,

г. Шадринск, Курганская область;

Рениц Виктория Андреевна,

учитель иностранных языков,

МБОУ «СОШ №12» г. Урай,

г. Урай, ХМАО-Югра

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ АУТЕНТИЧНЫХ ИГР В ОБУЧЕНИИ ИНОСТРАННОМУ ЯЗЫКУ

Аннотация. Статья посвящена анализу возможностей аутентичных игр в обучении иностранному языку. Авторы раскрывают магистральные характеристики игры как лингводидактического феномена, обозначают функции аутентичных игр в обучении иностранному языку в младшем школьном возрасте, обобщают опыт применения конкретных аутентичных игр, выделяют их преимущества и недостатки.

Ключевые слова: обучение иностранному языку, младший школьный возраст, аутентичные игры.

Образовательная технология «эдьютейнмент», которую целесообразно рассматривать в качестве отдельного направления в обучении иностранному языку, набирает всё большую популярность. Эффективность эдьютейнмента наиболее доказуема в обучении дошкольников и младших школьников, хотя средства технологии используются на среднем и старшем этапах. Неформальность, являющаяся смысловой основой эдьютейнмента, в большей степени позволяет создать ту обучающую среду, которая принесёт результаты именно в данном возрасте. Одним из инструментов реализации эдьютейнмента в условиях общеобразовательной школы является *игра*. В последнее время в практике обучения иностранным языкам всё больше применяются *аутентичные игры*.

Образование в России и актуальные вопросы современной науки

Использованию игры в обучении иностранным языкам посвящены работы А.В. Коньшевой, М.Ф. Стронина, П.А. Степичева, Е.Н. Солововой и др. В контексте зарубежных классификаций выделяют языковые и коммуникативные игры (A.Wright, D. Betteridge, M. Buckby). В отечественной методической традиции наиболее известной является классификация М.Ф. Стронина. Автор выделяет два раздела игр. В рамках первого представлены грамматические, лексические, фонетические и орфографические игры. Во втором разделе рассматриваются творческие игры. Языковые игры ориентированы на закрепление и отработку языкового материала, в то время как коммуникативные (творческие) игры являются менее регламентированными, они нацелены на развитие иноязычных коммуникативных умений [1], [2]. Сегодня важным критерием в обучении иностранному языку является *аутентичность*, по причине чего во многих случаях предпочтение отдаётся именно аутентичным лингводидактическим играм.

Реализация критерия аутентичности позволяет осуществлять обучение подлинному иностранному языку, усвоить те лексические единицы и грамматические структуры, которые нельзя найти в типовых школьных учебниках. Возможности, а также преимущества и недостатки аутентичных игр были исследованы нами в ходе педагогической деятельности в развивающей лингвистической студии “*Happy English*”.

Практика показывает, что аутентичные игры позволяют без лишних усилий пополнить словарный запас, научиться строить высказывания на иностранном языке, развивать фонетические навыки и поддерживать иноязычную коммуникацию. Главной целью настольных аутентичных игр является осуществление лингвопознавательной поддержки, которая наиболее целесообразна в процессе обучения иностранному языку в младшем школьном возрасте. Здесь наиболее часто используются такие игры, как: Taboo, Activity, Scrabble, Headbanz и Dobble (пометка “junior”). Именно данные игры способствуют наиболее действенному усвоению языка.

Образование в России и актуальные вопросы современной науки

Среди всех аутентичных игр, Табоо имеет явное преимущество, поскольку является отличным средством отработки лексических навыков. Для удобства лексические единицы, используемые в игре, можно ранжировать по сложности для определенной группы обучающихся. Объяснять слова при посредстве ассоциаций не так уж и сложно, но в Табоо игрокам предстоит сделать это, не используя несколько слов, относящихся к загаданному. Как следствие, учитель должен быть готов к тому, что поначалу ученикам может потребоваться помощь координатора. Он также должен понимать, что данная игра требует достаточно хорошего уровня владения языком.

В оригинальной версии игры обучающихся стоит разделить на две команды, участники которых садятся через одного. Один из игроков в каждом раунде будет объяснять слова. Он получает лоток с картами, на которых написана не только лексическая единица, которую нужно объяснить, но и слова-табу. За минуту ему предстоит передать значение как можно большего количества карточек при помощи ассоциаций, не называя при этом запрещенные слова. Игрок команды соперников должен следить за тем, чтобы были соблюдены все правила игры. За каждую, верно, объясненную карту, команда получает балл, за каждую пропущенную или штрафную карточку балл получает команда соперников. Побеждает команда, которая набирает больше очков.

Activity — это одна из самых популярных игр на ассоциации, в которую играют во всём мире. Помимо игрового поля, песочных часов, рассчитанных на одну минуту и кубика, комплектация игры подразумевает набор карт с лексическими единицами, которые распределены в три колоды по сложности. Именно эти слова обучающимся предстоит объяснить тем или иным способом в зависимости от клетки на игровом поле, на которой стоит фигурка игрока.

В игре задействуется сразу несколько каналов обмена информацией между участниками. Предложенные на карточках лексические единицы игрокам предстоит показать рисунком, с помощью пантомимы либо объяснить загаданное слово на английском языке, не используя аналогов из других языков. Следует

Образование в России и актуальные вопросы современной науки

заметить, что в результате использования данной игры учитель стимулирует речевое общение, помогает преодолеть языковой барьер и, что не менее важно, учит работе в команде.

Будучи всемирно известной игрой, Scrabble считается одной из лучших игр, которые используются для обучения английскому языку, поскольку с ее помощью можно составить более 260 000 юридически-разрешенных слов, в соответствии с правилами британской лиги Scrabble. Стоит упомянуть, что данную игру целесообразно использовать на любом этапе обучения. При работе с младшим школьным возрастом она будет полезна не только для изучения лексических единиц, но и для их закрепления. Для обучающихся более старшего возраста Scrabble следует использовать для закрепления уже изученных лексических единиц и их контроля. Кроме того, игра в Scrabble будет интересна не только тем, что позволяет показать обучающимся уровень знания иноязычной лексики, но и будет мотивировать на изучение новых слов, поскольку содержит соревновательный момент. Важно сделать акцент на том, что игра изначально подразумевает знание большого количества английских слов, но в качестве альтернативы можно играть со словарем-в таком случае игра поспособствует расширению лексического запаса обучающихся.

Что касается следующей настольной игры, то важно заметить, что Headbanz изначально не несло своей целью обучение иностранному языку, однако данная игра является одной из самых интересных и полезных с точки зрения обучения английскому именно для обучающихся младшего школьного возраста. Немаловажным фактом является то, что данная игра предназначена для небольшого количества игроков (от 2 до 6 человек), что является оптимальным количеством для обучающихся английскому языку в группе.

Dobble также является популярной лингводидактической игрой. Классический вариант этой игры не зависит от языка, поскольку игра представлена множеством круглых карточек. Особенностью игры является то, что каждая карта уникальна, но на каждой паре карт имеется одна общая для этих карт картинка,

Образование в России и актуальные вопросы современной науки

которую и предстоит отыскать игрокам. Для людей, изучающих английский язык, игра полезна тем, что содержит несколько тематических наборов, благодаря которым обучающиеся получают возможность изучить как можно больше слов на определенные темы. Чтобы игра была максимально полезной для языка, важно проговаривать название каждой найденной картинки вслух.

В качестве общего вывода отметим, что аутентичные игры всё чаще используются в обучении иностранному языку в младшем школьном возрасте. Данные игры обладают рядом преимуществ, прежде всего, благодаря их полифункциональности. Аутентичные игры могут быть результативными в обучении различным видам речевой деятельности и аспектам иноязычной речи – введении и закреплении изучаемых лексических единиц, грамматических моделей, фонетического материала. Посредством аутентичных игр возможна организация иноязычной коммуникации на элементарном уровне. Кроме того, при помощи аутентичных игр возможно создание педагогически комфортной среды, реализация личностно-деятельностного подхода. В качестве недостатков аутентичных игр можно обозначить их высокую стоимость, отсутствие возможности адаптации к уровню языковой подготовки в некоторых случаях.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

- 1. Соловова, Е.Н. Методика обучения иностранным языкам: продвинутый курс [Текст]: пособие для студентов пед. вузов и учителей / Е.Н. Соловова. – 2-е изд. – М.: АСТ: Астрель, 2010. – 272 с.*
- 2. Стронин, М.Ф. Обучающие игры на уроке английского языка [Текст] / М.Ф. Стронин. – М.: Просвещение, 1984. – 111 с.*