

СТАТЬИ

УДК 372.881.111.1

**ИГРЫ НА УРОКЕ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА
КАК ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ МАТЕРИАЛ:
ВЛИЯНИЕ НА МОТИВАЦИЮ И УСВОЕНИЕ ЯЗЫКА**

Абзалова А.И.

*Казанский (Приволжский) Федеральный Университет Елабужский институт (филиал),
Елабуга, e-mail: alina_abzalova@bk.ru*

В данной статье рассматривается использование игр в процессе обучения английскому языку как дополнительного материала. Цель данной статьи – рассмотреть, как игры могут служить дополнительным материалом на уроках английского языка и способствовать улучшению результатов обучения. Разбираются теоретические и практические основы применения игр. Выявили три ключевых подхода в использовании игр при обучении иностранным языкам – психологические, педагогические и методические. Анализируются преимущества игровых методов, их влияние на мотивацию обучающихся и эффективность усвоения языковых навыков. Приводятся примеры игр, их виды и рекомендации по внедрению этих методик в учебный процесс. Делается вывод о том, что внедрение игровых методов требует времени и экспериментов, но оно может значительно обогатить учебный процесс и сделать его более эффективным, повысить мотивацию обучающихся и развить их способности. В заключение говорится, что игровые методы являются мощным инструментом, который при правильном применении может сделать изучение языка более интересным и результативным, преподаватели должны быть открытыми к экспериментам и постоянному обновлению своих методик, использовать технологии и онлайн-ресурсы, чтобы эффективно удовлетворять потребности своих учеников.

Ключевые слова: игры, английский язык, обучение, мотивация, дополнительные материалы, интеграция

**GAMES ON AN ENGLISH LESSON AS AN ADDITIONAL MATERIAL:
THE IMPACT ON MOTIVATION AND LANGUAGE ACQUISITION**

Abzalova A.I.

*Kazan (Volga Region) Federal University Elabuga Institute, Elabuga,
e-mail: alina_abzalova@bk.ru*

This article considers the use of games in the process of teaching English as an additional material. The purpose of this article is to consider how games can be used as an additional material in English lessons and contribute to improving learning outcomes. Theoretical and practical foundations of the use of games are studied. Three key approaches in the use of games in teaching foreign languages were identified – psychological, pedagogical and methodological. The advantages of gamification, their influence on motivation of students and the effectiveness of language acquisition are analyzed. Examples of games, their types and recommendations for the introduction of these techniques into the learning process are given. It is concluded that the introduction of game techniques requires time and experiments, but it can greatly enrich the learning process and make it more efficient, increase motivation of students and develop their skills. The conclusion is that gamification methods are a powerful tool, which, when properly applied, can make language learning more interesting and effective, teachers should be open to experiments and constant updating of their techniques, use technology and online resources to effectively meet the needs of their students.

Keywords: games, English, education, motivation, additional materials, integration

Введение

Обучение иностранным языкам всегда связано с необходимостью поддерживать высокий уровень мотивации у обучающихся. В последние годы все больше преподавателей обращаются к игровым методам как к эффективному способу активизации учебного процесса.

Цель исследования – рассмотреть, как игры могут служить дополнительным материалом на уроках английского языка и способствовать улучшению результатов обучения.

Материалы и методы исследования

Теоретические основы использования игр в обучении иностранным языкам охватывают несколько ключевых аспектов,

включая психологические, педагогические и методические подходы [1, с. 7–8].

Начнем с психологических механизмов. Игры задействуют различные психологические механизмы, которые способствуют обучению.

- Мотивация: игры могут значительно повысить мотивацию обучающихся. Они создают элемент соревнования и азарт, что делает процесс обучения более увлекательным и привлекательным [2].

- Эмоциональное вовлечение: игры вызывают положительные эмоции, что способствует лучшему запоминанию информации. Эмоциональный отклик помогает закрепить знания и навыки.

- Устранение страха ошибки: в игровом контексте обучающиеся чувствуют себя бо-

лее свободно и меньше бояться делать ошибки, что важно для изучения языка.

В контексте же педагогических подходов использование игр в обучении связано с такими теориями, как:

- конструктивизм: эта теория предполагает, что обучающиеся строят свои знания через активное взаимодействие с окружающей средой. Игры предоставляют такую возможность, позволяя обучающимся экспериментировать и учиться на практике;

- социокультурная теория: согласно этой теории, обучение происходит в социальном контексте. Игры часто включают взаимодействие между обучающимися, что способствует развитию коммуникативных навыков и социальной компетенции;

- игровая методика: это отдельный подход в обучении, который акцентирует внимание на использовании игровых элементов для достижения образовательных целей. Игры могут быть как структурированными (с четкими правилами), так и неструктурированными (свободные формы взаимодействия) [3, с. 272–275].

При использовании игр в обучении английскому языку важно учитывать методические рекомендации. Преподаватели должны четко определять цели применения игры. Это могут быть развитие конкретных языковых навыков (например, говорение, слушание) или обогащение словарного запаса. Не менее важно, чтобы игры соответствовали уровню подготовки обучающихся и были актуальными для изучаемого материала. Необходимо также учитывать интересы и предпочтения студентов. Игры должны быть органично вписаны в общую структуру урока. Они могут использоваться как вводный этап, основная часть или заключение урока.

Исследования показывают, что игры могут значительно улучшить усвоение языка. Обучающиеся более активно участвуют в процессе обучения, что способствует лучшему пониманию и запоминанию материала. Многие игры требуют от обучающихся стратегического мышления и принятия решений, что развивает их аналитические способности. Игры способствуют практике языковых навыков в реальных ситуациях, что улучшает способность обучающихся общаться на английском языке.

В целом, теоретические основы использования игр в обучении английскому языку подчеркивают важность активного участия обучающихся, эмоционального вовлечения и социальных взаимодействий. Эти аспекты делают игры ценным инструментом для повышения эффективности обучения.

Рассмотрим примеры игр, которые можно использовать для обучения английскому языку [4].

1. Словесные игры

- «Табу карточки» (Taboo cards). «Словесный ассоциативный ряд» (Word Association). Цели данной игры – развитие словарного запаса, активизация пассивного вокабуляра, использование синонимов, развитие навыков перефразирования. Обучающимся дается карточка со словом, которое они должны объяснить, а другие участники – угадать. Сложность в том, что на карточке есть и другие слова, тесно связанные с главным термином, использовать которые запрещено. Создать эти карточки можно с помощью сайта Vocab.today (<https://vocab.today/worksheets/taboo/>).

Example: word «Democracy»

Taboo words – government, republic, freedom, anarchy, america.

- «20 вопросов» (20 Questions). Целью этой игры является развитие навыков задания вопросов и логического мышления. Один ученик загадывает слово, а остальные задают до 20 вопросов, чтобы угадать его. Вопросы должны быть сформулированы так, чтобы на них можно было ответить «да» или «нет».

Example: word: «Teacher»

Questions: «Is it a person?» «Do they work in a school?» «Do they help students?»

2. Ролевые игры

- «Ситуации из жизни» (Role Plays). Цели данного задания – практика разговорной речи и использование языка в контексте. Обучающиеся разбиваются на пары или группы и разыгрывают различные сценарии (например, заказ еды в ресторане, проведение бизнес-встречи и т.д.). Это помогает им применять изученные фразы и слова в реальных ситуациях [5].

Example: «Hotel check-in»

Необходимый вокабуляр: To ask for a room, to check in, concierge, to check out, do not disturb, date-of-birth, to fill out/ to fill in a form, housekeeping, to have a reservation, to reserve, reception, receptionist, surname, ID, passport, ID card, to sign, signature, porter.

Игра: One student is the receptionist and another one is the person checking into the hotel.

Student 1 asks for information such as the persons surname, date-of-birth, type of room, breakfast options, ID, payment method, signature.

Student 2 answers the questions and asks for information about the hotel, breakfast, gym, check-out time, etc. Makes the payment and asks for help to get to the room.

- «Интервью» (Interviews). Используется для развития навыков общения и умения задавать вопросы. Один ученик играет роль интервьюера, а другой – интервьюируемого. Темы могут варьироваться от личных интересов до карьерных целей.

Example: «Work interview»

Цель: практика иноязычного общения в форме дискуссии.

Ход игры: играющие делятся на группы. Один из участников должен найти самую подходящую кандидатуру на предлагаемую работу. Задавая вопросы, он определяет возможности и умения каждого из участников. Затем он выбирает наиболее достойного и обосновывает свой выбор [6, с. 3].

3. Игры на развитие грамматики

- «Грамматические карточки» (Grammar Flashcards). Нацелены на закрепление грамматических правил. На карточках написаны предложения с пропусками. Обучающиеся по очереди заполняют пропуски правильными формами слов или грамматическими конструкциями.

Examples

1. I ... not do my homework (did – Past Simple).

2. If you ... your work, I ... help you (do, will – 1st Conditional).

3. The house ... built within 3 months (was – Passive Voice).

- «Правильные/Неправильные предложения» (True/False Sentences). Цель данной игры – практика грамматики и понимания структуры предложений. Учитель читает предложения, а обучающиеся должны определить, являются ли они правильными или неправильными. Если предложение неправильное, обучающиеся должны исправить его.

Examples:

1. He always forget his keys. FALSE (forget – forgets)

2. If I sleep enough, I will feel better. TRUE

3. You look horrible! What have you been done? FALSE (done – doing)

4. Командные игры

- «Кроссворд» (Crossword Puzzles). Используется для обогащения словарного запаса. Обучающиеся работают в командах, чтобы заполнить кроссворд, основанный на изучаемой лексике. Это может быть как традиционный кроссворд, так и интерактивный на доске. Создавать их легко с помощью различных генераторов кроссвордов, например Super Teacher Worksheets (<https://www.superteacherworksheets.com/generator-crossword-puzzle.html>).

- «Бинго» (Bingo). Нацелено на закрепление словарного запаса. Каждому ребенку раздается тематическое поле с предметными словами в виде картинок на поле. Количество картинок может быть разным. Учитель объясняет детям правила игры: дети по очереди вытягивают карточки со словами по теме, читают их. Участники игры внимательно слушают друг друга и ищут названное слово на своем поле.

Если картинка, обозначающая слово, есть на поле игроков, они закрывают ее фишкой. Первый, кто закроет все картинки на своем поле, громко произносит слово «Bingo», он и становится победителем. Игру «Bingo» целесообразно проводить на этапе закрепления лексического материала по теме.

5. Творческие игры

- «Сказка на ходу» (Storytelling). Целью данной игры является развитие творческого мышления и навыков говорения. Обучающиеся по очереди добавляют предложения к общей истории, создавая уникальный рассказ. Это помогает развивать воображение и практиковать язык.

Example: даем ученикам план работы создания своей истории:

Choose the genre for your story.

Describe the main character.

Choose the location where the action takes place.

Describe what happens to the main character.

Describe how the story ends [7].

- «Комиксы» (Comic Strips). Нужны для практики письма и визуального мышления. Обучающиеся создают комиксы на заданную тему, используя диалоги на английском языке. Это развивает как письменные навыки, так и креативность.

6. Онлайн-игры и приложения

- Tubequizard. Помогает создавать интерактивные тесты на прослушивание на основе видеороликов Youtube с субтитрами. Улучшает навыки слушания, грамматику и расширяет словарный запас. Обучающиеся проходят тесты на аудирование, которые научат их понимать быструю речь и произношение (песни, видео блогеров, фильмы и т.п.). Видео можно выбирать по лексике либо по грамматике, выбрать нужный уровень языка и даже британский либо американский английский (<http://tubequizard.com/quizzes.php#levels:6,2,310>).

- Quizlet. Цель данного сайта – закрепление лексики и грамматики. Обучающиеся могут создавать свои карточки или использовать уже готовые наборы для игр, таких как «Match» или «Gravity». Учитель может сам разрабатывать задания по нужной теме и отправлять ссылки ученикам (<https://quizlet.com/features/flashcards>).

Представленные выше игры являются примерами того, какие именно игры можно интегрировать в процесс преподавания английского языка [8].

Результаты исследования и их обсуждение

Перейдем к результатам исследования и методам интегрирования игровых мето-

дов в обучение английскому языку. Перед внедрением игровых методов необходимо идентифицировать, какие именно языковые навыки нужно развить (говорение, чтение, аудирование, письмо). Это поможет педагогу определить, какие игры помогут в развитии нужных навыков. Далее, важными факторами являются возраст обучающихся, уровень владения ими языком и, конечно же, тема урока. Например, дошкольникам и школьникам младших классов подходят простые игры без сложных правил, тогда как для старших школьников и студентов приемлемы более сложные, творческие задания.

Обучающимся необходимо заранее объяснить правила поведения во время игры. Цель педагога – создать комфортную, дружелюбную атмосферу, в которой ученики не будут бояться делать ошибки, а скорее будут вовлечены в игру, неосознанно используя иностранный язык. Похвала и поощрение являются обязательными инструментами педагога во время игр. Вводя новые для учеников игры, нужно быть готовыми адаптировать их, упрощать или, наоборот, усложнять игры. Учеников также можно разделить на группы в соответствии с их уровнем подготовки.

Если говорить о том, в какой части урока использовать игры, ответ будет – в любой. Все зависит от того, чего преподаватель хочет добиться. Игры можно применять в начале урока в качестве warm-up, чтобы переключить внимание обучающихся с того, что было до урока, и настроить на новое занятие. Игры можно добавлять в основную часть урока, чтобы отработать новую грамматику или слова, а также просто дать небольшую передышку обучающимся во время изучения трудного материала. Также можно заканчивать уроки играми, таким способом повторяя все изученное за урок (например, кроссворд с новыми словами) и проводя cool-down.

В эпоху технологического прогресса онлайн-игры являются необходимым инструментом в копилке каждого педагога. Существует множество сайтов – генераторов игр, которые помогают преподавателям. Дошкольники, школьники, студенты, даже взрослые – все любят использовать онлайн-игры при обучении. Можно скачивать шаблоны и раздавать ученикам, можно отправлять ссылки для игр на различных устройствах. Возможно даже играть вместе всем классом и видеть, кто какой результат показал. Это добавляет элемент соревнования и может быть использовано для оценки знаний обучающихся. Подобные домашние задания ученики и студенты определенно выполнят.

Необходимо добавить, что новые игры и методы игровых методик появляются постоянно, поэтому педагогам следует обновлять знания в этой среде, обсуждать данные методики с другими преподавателями, читать научные журналы на данные темы и изучать сайты для педагогов английского языка.

Заключение

Использование игр на уроках английского языка требует времени и сил, однако данные методики обогащают учебный процесс и способствуют улучшению результатов обучения, они повышают мотивацию и вовлеченность обучающихся. Важными условиями являются активное участие обучающихся, эмоциональное вовлечение и социальное взаимодействие в комфортной атмосфере. Педагоги могут использовать игры на всех этапах занятий в зависимости от цели, а также должны принимать во внимание возраст учеников, уровень владения ими языком и даже тему. Использование технологий и онлайн-ресурсов открывает новые возможности для интерактивного обучения, делая его более разнообразным и увлекательным. Оценка прогресса и обратная связь после игр помогают не только отслеживать достижения обучающихся, но и улучшать сам процесс обучения.

Таким образом, игровые методы являются мощным инструментом, который при правильном применении может значительно обогатить учебный процесс и сделать изучение языка более интересным и результативным. Преподаватели должны быть открыты к экспериментам и постоянному обновлению своих методик, чтобы эффективно удовлетворять потребности своих учеников.

Список литературы

1. Панфилова А.П. Игровое моделирование в деятельности педагога: учебное пособие для вузов по педагогическим специальностям ОПД.Ф.02. «Педагогика». 3-е изд. М.: Академия, 2008. 362 с.
2. Терехина Н.В. Использование игровых методов и приемов на уроках английского языка как способ повышения мотивации к обучению // Концепт. 2016. № S13. С. 72–78. URL: <http://e-koncept.ru/2016/76161.htm>. (дата обращения: 15.11.2024).
3. Harmer J. The Practice of English Language Teaching. 4th ed. Harlow: Pearson Education, 2015. 448 с.
4. Zemach D. An Introduction to Using Games in the ESL/EFL Classroom: Some Principles and Practical Examples. Kindle Edition. Katoomba: Wayzgoose Press, 2019. 35 с.
5. Воробьева Т.В. Ролевые игры на уроках английского языка // Альманах мировой науки. 2017. №5 (20). С. 92.
6. Гудакова Е.В., Зиновьева Т.А. Ролевая игра как активный метод обучения иностранным языкам // Обучение и воспитание: методики и практика. 2013. № 10. С. 24–27.
7. Спирина Е.М., Чернякова Ю.С. Эффективные способы стимулирования познавательного интереса на уроках иностранного языка // Концепт. 2019. № 5. С. 11–22.
8. Соколова Э.Я. Анализ потенциала интернет-ресурсов в обучении иностранному языку // Международный журнал прикладных и фундаментальных исследований. 2015. № 5-4. С. 607–610.