

strategy of metalinguistic explanation when the teacher gives a rule explaining a particular error.

Summing up the results of our study it is important to note that the majority of the students have positive attitude to all types of feedback including negative one. Moreover, they consider a teacher's feedback an integral part of self-development and learning process. We see that not only a positive feedback can serve as a stimulating factor. The students speak favourably of constructive criticism they get from their teacher. Last but not least, it is important for them that the teacher explains their mistakes and gives the language rules.

Speaking about error correction it should be pointed out that a teacher should use the entire scope of correction strategies and adapt them individually for each student. It is preferable at first to use an implicit correction, for example a paralinguistic signal, so that to guide students to self-correction. And only if this strategy fails to meet teacher's expectations, it is worth proceeding to to explicit correction giving the student the correct answer and metalinguistic explanation of the error made. Pursuing this approach a teacher will be able to motivate students to self-correction and increase the level of their language literacy.

References

1. Ellis R. Corrective Feedback and Teacher Development [Электронный ресурс] // L2 Journal. 2009. Vol. 1(1). P. 9. URL: <https://escholarship.org/uc/item/2504d6w3>
2. Lyster R., Ranta L. Corrective feedback and learner uptake: Negotiation of form in communicative classrooms // Studies in Second Language Acquisition. 1997. Vol. 19. Is. 1. P. 37–66.
3. Ur P. A Course in Language Teaching: Practice and Theory. New York: Cambridge University Press, 1996. P. 254.

УДК 372.811.1

*Н. В. Предтеченская (Москва, Россия)
Дипломатическая академия МИД РФ*

О некоторых методических вопросах использования игр в преподавании иностранных языков

Игры в преподавании языков заслуженно пользуются популярностью, поскольку спектр их применения очень широк и разнообразен. Они легко «встраиваются» в преподавание любого языка и на любом этапе. В статье анализируется структура подготовки и проведения различных видов игр в аудитории.

Ключевые слова: игры; иностранный язык; вовлечение; мотивация; парная и групповая работа

Многие сторонники коммуникативного подхода к преподаванию английского языка как иностранного считают, что игровая деятельность ориентирована на общение в реальной жизни и представляет большую ценность для любого преподавателя, поскольку дает обучающимся возможность использовать свои языковые навыки в менее формальной ситуации [10].

Преимущества использования игр можно резюмировать следующим образом:

- 1) игры добавляют разнообразия учебным ситуациям;
- 2) игры можно использовать для изменения темпа занятия и поддержания мотивации;
- 3) игры могут быть использованы для разделения длинных формальных учебных модулей и «переключения» учащихся; они могут дать заряд энергии перед возвращением к привычным учебным заданиям;
- 4) игры могут создать благоприятные условия для «скрытой» отработки определенных языковых явлений, о чем учащиеся могут и не подозревать;
- 5) игры поощряют активное вовлечение учащихся и могут снимать психологические барьеры у тех, кто чувствует неуверенность в других ситуациях при работе в классе;
- 6) игры могут изменить роль преподавателя с роли формального инструктора на роль «направляющего» [5, с. 18] или организатора мероприятий, в которых учащимся нравится участвовать; это может быть полезно для уменьшения дистанции между преподавателем и учащимся или для сглаживания ситуации конфликта;
- 7) игры могут выступать в качестве механизма тестирования в том смысле, что они выявляют «слабые места», которые нуждаются в коррекции;
- 8) игры могут улучшить общение учащихся между собой и, таким образом, уменьшить доминирующую роль преподавателя.

Также важен тот факт, что игры можно использовать при обучении любому иностранному языку [3], [7], а также – в зависимости от типа и сложности игры – на любом этапе этого обучения: начальном [8], среднем [4], продвинутом.

Поскольку игры предоставляют довольно обширные возможности языковой практики как для общих, так и для конкретных языковых навыков, их следует рассматривать как неотъемлемую часть программы обучения, а их использование следует планировать и контролировать. Их можно использовать для стимулирующего начала или окончания урока, для акцентирования внимания на отдельной части урока, для снятия напряжения после теста или интенсивного практического занятия или в любое время, когда учитель считает нужным. Важно, чтобы их использовали с желанием, чтобы учащиеся получали удовольствие и полезную практику, а также в качестве паллиативов в ситуациях, когда интерес или мотивация студентов ослабевают. Хотя игры следует использовать

регулярно, они не должны превращаться в бессмысленный ритуал, такой как игра в карты каждую пятницу после обеда. Следует тщательно поддерживать элементы неожиданности и разнообразия. Конечно, использование игр должно соответствовать реакции учащихся. Отдельным студентам или даже целым группам игры могут не нравиться, и не следует принуждать обучающихся к участию в них. С другой стороны, при правильной презентации большинство игр можно сделать привлекательными, и даже взрослые продвинутые учащиеся будут рады поучаствовать в игре. Здесь очень важны отношения между преподавателем и учащимися, и преподаватель должен решить, как подойти к учащимся с игрой. Некоторым учащимся, особенно взрослым, хочется быть уверенными в том, что игра ставит перед собой образовательную цель, и знание этого может позволить им получить от нее больше удовольствия. Количество учебного времени, посвященного игре, будет зависеть от индивидуального учебного контекста, но, как правило, на игру отводится относительно небольшая часть общего времени обучения.

Преподаватель должен принимать во внимание множество факторов, решая, какая игра будет наиболее подходящей и наиболее успешной для его учащихся в данный момент. В первую очередь он должен учитывать уровень подготовки студентов, а также следующие факторы: 1. Какова основная цель игры? Предназначена она для отработки конкретного языкового явления для общей практики? Для того чтобы дать учащимся возможность расслабиться или, наоборот, акцентировать их внимание в течение длинного занятия? 2. Что интересует студентов? Какого они возраста? Имеют высокую мотивацию изучать английский язык или нет? Предпочитают ли они творческую игру или игру с логическим решением проблем? 3. Когда использовать игру? Например, мотивация и интерес студентов к игре в понедельник утром могут сильно отличаться от таковых в пятницу днем. Точно так же реакция учащихся на игру после теста или занятия по грамматике будет отличаться от реакции после урока-обсуждения. С учетом этих факторов первоначальный выбор игры должен быть подтвержден только в том случае, если вспомогательные средства и материалы доступны, учащиеся способны справиться с требованиями игры, а языковые требования, предъявляемые игрой к учащимся, находятся в пределах их возможностей.

Решив, какую игру и когда использовать, преподаватель должен тщательно подготовить игру. Игры могут быть интересными, но их нужно тщательно готовить и организовывать. Перед тем как использовать игру с классом, учитель должен убедиться в наличии всего необходимого для игры. В некоторых случаях это будет означать предварительную подготовку карточек, подготовку аудио- или видеоматериалов, планирование работы с классной доской. Если нужно сделать наглядные пособия или карточки, они должны быть ясными и привлекательными, чтобы учащиеся чувствовали, что преподаватель приложил

усилия к работе. Неаккуратные материалы не вдохновляют учащихся на игру. Затем преподаватель должен решить, как будет развиваться игра, что учащиеся должны будут делать и как их необходимо проинструктировать. При этом важно попытаться предвидеть любые организационные или лингвистические проблемы, которые могут возникнуть, чтобы иметь возможность эффективно их решать.

Осуществляя руководство игрой, преподаватель должен заранее решить, как организовать учащихся и аудиторию таким образом, чтобы игра прошла как можно более динамично и плавно. Во многих играх есть элемент – хотя и необязательный – парной или групповой работы. Такую работу необходимо поощрять, где это возможно, поскольку это увеличит вовлеченность студентов, а объем языковой практики, предлагаемой каждому студенту, будет намного больше. Если у учащихся нет опыта парной или групповой работы, то их необходимо приучать к такой совместной работе постепенно, начиная с разумных простых задач. В одноязычных классах учащимся особенно важно осознавать тот факт, что преподаватель следит за их успехами во время игры, чтобы не поощрять использование родного языка в этой ситуации. Преподаватель сам решает, какой рабочий режим лучше всего подойдет студентам в той или иной ситуации; при этом он должен внимательно следить за учащимися, чтобы помогать, исправлять или стимулировать менее активных студентов [2, с. 49]. Поскольку в группе может быть нечетное число студентов, то, рекомендуя парную работу, следует предположить, что преподаватель тоже будет участвовать, работая в паре с одним из студентов.

Преподаватель должен следить за тем, чтобы до и во время игры давались очень четкие инструкции, чтобы учащиеся, особенно те, кто имеет языковые трудности, не запутались. В связи с этим иногда на начальном этапе обучения или в случае, если игра вводится впервые, может быть уместным давать инструкции на родном языке. По возможности преподаватель должен продемонстрировать, что нужно сделать, в качестве дополнения к словесным инструкциям. Например, написать образец ответа на доске или попросить сильного учащегося совместно с преподавателем «разыграть» ситуацию, предложенную в игре. Это будет особенно важно в тех играх, где учащиеся должны задавать вопросы или разыгрывать ролевые игры [6, с. 67]. Здесь преподаватель должен сидеть со студентами и сам задавать вопросы, как в качестве демонстрации, так и в качестве подсказки, когда учащиеся не уверены в том, что им делать.

Трудно точно предсказать, как долго может длиться игра. Конечно, многое зависит от конкретной игры. Однако учителю рекомендуется уделять игре не более 15 минут. Естественно, когда учащиеся участвуют в ролевой игре, общее время, затрачиваемое на них, может быть намного больше 15 минут.

Во многих играх есть соревновательный элемент или элемент набора очков. Это не обязательно неотъемлемая часть игры, это способ формирования

или придания игре внешней цели. В некоторых группах такой элемент соревновательности может даже стать важным мотивирующим фактором. Однако в некоторых других классах это может испортить учащимся удовольствие от игры, лингвистическая цель которой является для них основным мотивирующим фактором. Таким образом, важно оценить интерес студентов, прежде чем решать, использовать ли в игре подсчет очков.

Решение о том, следует ли исправлять языковые ошибки учащихся во время или после конкретной игры, остается на усмотрение каждого преподавателя. Предполагается, что это не должно быть слишком очевидным, поскольку может снизить мотивацию студентов. Было бы предпочтительнее, чтобы преподаватель не пропускал серьезных ошибок, но к ним можно было бы обратиться и объяснить на следующем занятии. Однако в определенные моменты, например когда небольшая группа студентов работает вместе и копирует ошибки друг друга, исправление может потребоваться немедленно. В менее структурированных ситуациях, таких как коммуникативные игры или интерактивные действия, предполагающие разыгрывание ролей, следует избегать исправлений, если они будут чрезмерно навязчивыми со стороны преподавателя.

Таким образом, использование игровых технологий в учебном процессе способствует более успешному изучению иностранных языков, углублению знаний в области будущей профессиональной деятельности, обеспечивают практическую и теоретическую подготовку, сопровождаемую закреплением полученных знаний на практике, и создает условия для творческого применения иностранного языка в свободной форме [9, с. 78]. Анализ таких педагогических технологий в свою очередь позволяет систематизировать применение игр на занятиях по иностранному языку, осуществить качественный подбор игровых технологий в зависимости от текущих задач обучения.

Литература

1. Зобова А. М. Языковые игры на продвинутом этапе обучения на материале португальского языка // *New World. New Language. New Thinking*: сб. материалов конф. М.: ДА МИД РФ, 2020. С. 349–352.
2. Кадырова М. Б. Игра как средство общения и развитие интеллекта // *Вестник института развития образования*. 2020. № 3(31). С. 49–52.
3. Коптелова И. Е. Игры в преподавании профессиональной лексики // *Современный русский язык: функционирование и проблемы преподавания: материалы междунар. науч.-практ. конф.* М., 2018. С. 69–74.
4. Коптелова И. Е. Игры со словами // *Иностранные языки в школе*. 2003. № 3. С. 54–56.
5. Коптелова И. Е. Когнитивные грамматические игры // *Иностранные языки в школе*. 2018. № 4. С. 15–19.

6. Коптелова И. Е. Ролевые игры в работе со студентами-юристами // Язык. Культура. Общество. Актуальные вопросы, методы исследования и проблемы преподавания: сб. науч. ст. М.: Квант-Медиа, 2017. С. 65–72.

7. Лутфуллоева П., Каримова Ш. Using games on English lessons // Вестник института развития образования. 2019. № 2(26). С. 82–85.

8. Павлиашвили С. А. Игровые методы обучения лексике на начальном этапе обучения китайскому языку в высшей школе // Актуальные проблемы филологии и методики преподавания иностранных языков. 2019. № 13. С. 105–110.

9. Филимонова Ю.В. Игровые технологии на занятиях по иностранному языку // Ярославский педагогический вестник. 2006. № 2(47). С. 74–79.

10. Эльконин Д. Б. Психология игры. М.: Педагогика, 1978. 234 с.

УДК 37.013.46

*С. А. Пугачева, Н. В. Хисматулина, Т. В. Малкова
(Санкт-Петербург, Россия)
Санкт-Петербургский университет МВД России*

К вопросу о реализации воспитательного компонента на занятиях о иностранному языку в образовательных организациях системы МВД

Статья посвящена анализу значимости воспитательной составляющей в становлении будущих сотрудников органов внутренних дел, исследованию ожидаемого социумом и заданного на государственном уровне идеального образа представителя правоохранительных органов, обозначению ценности развития компетенции самообразования и определению доли участия преподавателей кафедры иностранных языков в формировании полноценной личности курсанта – будущего выпускника.

Ключевые слова: компетентный специалист, профиль компетенций, эталон сотрудника ОВД, воспитание, самообразование, саморазвитие, самовоспитание, обучение иностранных языкам

Миссией образовательного процесса организаций высшего образования МВД России является подготовка и формирование настоящего компетентного специалиста, не только готового к решению «сложносочиненных» мультизадач в условиях реальной профессиональной деятельности, но и осознающего значимость самодисциплины и самовоспитания; способного к непрерывному процессу самоорганизации и саморазвития. В базовом триединстве процесса образования (состоящего из процесса обучения, воспитания и развития) процесс воспитания высококвалифицированного профессионала, творческой и деятельной личности, способной брать на себя ответственность за принятие решений,