

## **Использование игровых технологий на занятиях по английскому языку в техническом вузе**

В статье рассматриваются игровые технологии, которые применяются на занятиях по английскому языку в техническом вузе. Включение игровых технологий в структуру урока позволяет снять психологическое напряжение в группе студентов, отработать грамматические правила и повторить изученную лексику.

**Ключевые слова:** игровые технологии, игры, геймификация, технический вуз

Студенты неязыковых вузов, изучающие иностранный язык на первом и втором курсах, не понаслышке знают о компьютерных играх. Игровая деятельность прочно вошла в их жизнь, и из этого можно постараться извлечь пользу, если перенести элементы игры в процесс обучения иностранному языку.

Использование правил и видов взаимодействия с участниками игры применительно к неигровым видам деятельности для управления поведением людей называют геймификацией (“gamification”). Склонность студентов к игре позволяет организовать занятие с помощью игры, чтобы учащиеся были заинтересованы предметом, мотивированы на победу и получение высоких баллов за выполненные задания [4, с. 203].

Целью данной работы является описание игровых технологий, которые могут применяться на занятиях по английскому языку в техническом вузе. Задачи исследования: 1) найти информацию о современных игровых технологиях, используемых для работы с обучающимися разного возраста, 2) выяснить, какие виды речевой деятельности можно тренировать с помощью игры.

Проблема исследования заключается в том, что в настоящее время игровые технологии активно применяются в дошкольном образовании, в начальной школе, в среднем звене, в то время как использование игровых элементов на занятиях в старших классах и в вузах не считается необходимым. Из-за того, что такой взгляд на процесс обучения давно устоялся в педагогической среде, большинство методических материалов предназначено для дошкольников и учеников младших классов. Статьи и методические разработки учителей и преподавателей, посвященные игровым технологиям, стали объектом настоящего исследования, а предметом данной работы являются игровые технологии разных видов. Можно предположить, что в процессе изучения английского языка игры особенно полезны для развития умения говорить и слушать собеседника, читать тексты и извлекать из них необходимую информацию.

При написании работы использовались методы анализа и синтеза, которые представляют собой «процессы мысленного или фактического разложения целого на составные части и воссоединения целого из частей» [7, с. 18-19].

Проблема использования игровых технологий на уроках английского языка не нова, однако в настоящее время имеется относительно небольшое число работ, посвященных применению игровых технологий в неязыковых вузах. Следует отметить труды А. А. Хохловой и А. А. Нечаевой, поделившихся опытом проведения игры “Tower block” [8], М. В. Коньшевой, описавшей типы игровых технологий в вузе [5], О. И. Вагановой, Ж. В. Смирновой и А. А. Мокровой, использовавших игры на занятиях со студентами [2].

Новизна данной работы состоит в том, что в ней были конкретизированы знания об играх и игровых технологиях, которые преподаватели применяют на занятиях по английскому языку в неязыковых вузах. Теоретическая значимость исследования заключается в возможности включения приведенных примеров игровых технологий в работы по методике преподавания иностранных языков, а практическая значимость – в их непосредственном использовании на уроках.

Под игровой технологией понимают набор психологических и педагогических методов, которыми владеет педагог, использующихся для создания единого сюжета, распределения ролей между учащимися в процессе обучения [2, с. 17–18].

Игровые технологии применяются для того, чтобы организовать педагогический процесс с использованием игр в образовательных целях [3, с. 2], охватывают все занятие, состоят из игр, которые логически связаны друг с другом, имеют общую тему, формируют определенные знания.

Существует классификация типов игровых технологий в вузе, в основе которой лежат обучающие цели и задачи. Выделяют «ориентирующие, обучающие, корректирующие, тренирующие, закрепляющие, контролирующие» игровые технологии [5, с. 229].

Использование игровых технологий для организации учебного процесса помогает снять усталость, осуществлять коммуникацию в группе студентов и выполнять учебные задачи. Если говорить о занимательной стороне игры, то данная функция особенно актуальна в техническом вузе, когда занятие длится полтора часа и студентам физически трудно провести это время в аудитории, особенно тем, кто учится на первом курсе, так как в школе длительность урока составляла 45 минут. Командные игры и игры в парах создают атмосферу доброжелательных отношений в группе, учат студентов общаться на повседневные темы.

Языковые игры необходимы для того, чтобы формировать и развивать у студентов навыки произношения, знания лексики и грамматики на начальном этапе обучения иностранному языку [6, с. 191].

Выделяют следующие виды игр, использующихся на уроках английского языка: игры для изучения алфавита, фонетики, лексики, орфографии, грамма-

тики; психотехнические, обучающие умению правильно оформлять речевые высказывания; интервью; логические игры; игры, использующиеся для тренировки совместной речевой деятельности; ролевые и деловые игры [6, с. 191-269]; игры, обучающие читать, воспринимать речь на слух; игровые физкультурминутки [1].

На занятиях в техническом вузе можно использовать все перечисленные виды игр за исключением игровых физкультурминуток, так как они предназначены для школьников, кроме того, вместимость аудитории чаще всего не позволяет заниматься подвижными играми. Следует отдавать предпочтение обучающим играм, которые дают студентам возможность получить знания, например, ролевым играм, квестам, викторинам, мозговым штурмам, кроссвордам [4, с. 204].

С помощью игр можно тренировать все виды речевой деятельности: аудирование, говорение, чтение, письмо. Для того чтобы студенты плодотворно использовали время, отведенное на занятие, рекомендуется организовывать игры, развивающие навыки говорения, аудирования и чтения, а письменные задания оставлять на дом. Приведем примеры игр, которые помогут развитию языковых навыков у студентов технических вузов.

Лексическая игра “Memory Game” используется для соотнесения слов из двух столбиков, выведенных на экран; это могут быть существительные и прилагательные или устойчивые словосочетания, которые студенты изучали на предыдущих занятиях.

Игра на знание грамматики “Twenty Questions” подходит для работы над составлением вопросов и ответов: ведущий задумывает человека или предмет, остальные студенты его отгадывают, задавая общие вопросы.

Игра для обучения чтению “Composer” может использоваться для закрепления изученной лексики: студентам предлагается составить слова из букв слова, записанного на доске;

Игра “Super Secretary” направлена на формирование навыков аудирования, чтения и письма: студенты делятся на две команды, каждая команда записывает на доске предложения под диктовку учителя или аудиозапись.

Игра “The Last Letter”, тренирующая навык восприятия речи на слух и направленная на повторение изученной лексики, предполагает создание двух команд: студенты поочередно называют слова – так, чтобы каждое последующее слово начиналось с такого звука, который был слышен в конце предыдущего слова [1].

Игра “Don’t say Yes or No” проводится между двумя командами: каждая команда придумывает вопросы и выбирает студента, который будет отвечать на вопросы другой команды; сложность игры заключается в том, что нельзя отвечать односложно “Yes”, “No” [3, с. 6].

Лексическая игра «Числительные» будет особенно актуальна в техническом вузе, так как практика показывает, что часть студентов первого курса испытывает трудности в употреблении числительных. Цель игры – закрепить знание количественных и порядковых числительных. Соревнование проводится между двумя командами; преподаватель называет числительное, одна команда называет предыдущее число, другая – последующее [3, с. 10].

*Ролевые игры* считаются наиболее популярными игровыми технологиями на уроках английского языка у взрослых, используются для эффективного обучения говорению. Сюжетно-ролевая игра – это такая деятельность, которая моделирует, воссоздает «в условных ситуациях какой-либо аспект социальной жизни» [9, с. 62].

Исследователи выделяют несколько видов ролевых игр. Так, ситуационно-ролевая игра предусматривает строгое распределение ролей между учащимися и действие в рамках сценария и правил игры. В игре данного вида «Алиби» происходит тренировка употребления времени Past Simple, когда студенты в парах ведут беседу в роли детектива и подозреваемого. Инновационная (продуктивная) игра предполагает решение задачи, организацию дискуссии. Например, в игре «Воздушный шар» игроки «летят» на воображаемом воздушном шаре, и одному из «летающих» необходимо «спрыгнуть», чтобы шар не упал. Каждый из игроков произносит аргументированную речь, почему он необходим на воздушном шаре, затем все вместе выбирают «лишнего» [9, с. 63]. В игре “Who will say more?” студенты делятся на две команды и поочередно отвечают на вопрос учителя; необходимо составить как можно больше предложений [1].

*Деловая игра* является разновидностью ролевой игры, во время которой студенты и преподаватель моделируют реальную проблемную ситуацию, осуществляют совместную деятельность с целью решения учебных и профессионально ориентированных задач [2]. Учебная деловая игра способствует более полному овладению «иностранным языком как средством профессионального общения и предметом изучения» [6, с. 256].

Примером деловой игры для студентов технических вузов является игра «Собеседование». Группа учащихся делится на директоров, специалистов по кадрам и соискателей. Директора компаний и специалисты по кадрам придумывают рассказ о своих предприятиях, а соискатели составляют свое резюме и готовятся рассказать о себе. Соискатели перемещаются по аудитории от представителей одной компании к представителям другой, проходят собеседование. Игра завершается тем, что представители бизнеса сообщают о том, кого они готовы трудоустроить, а соискатели – о том, готовы ли они работать в данной компании [9, с. 64].

Таким образом, использование игровых технологий на занятиях по английскому языку позволяет сделать уроки интересными и запоминающимися. В то же время игры являются хорошей мотивацией для педагога, требуя от него

основательной подготовки к занятиям и профессионального роста. Подтверждается выдвинутая ранее гипотеза о том, что в процессе изучения английского языка игры эффективны для развития навыков слушания, говорения и чтения, так как большинство видов игровых технологий направлено на использование устной речи и создание заинтересованности и ситуации успеха у студентов.

### *Литература*

1. Болотина О. Использование игровых технологий на уроках английского языка [Электронный ресурс] // Просвещение. Иностранные языки: сайт. URL: <https://iyazyki.prosv.ru/2015/09/using-games/> (дата обращения: 14.06.2023).

2. Ваганова О. И., Смирнова Ж. В., Мокрова А. А. Применение игровых технологий в обучении студентов [Электронный ресурс] // Инновационная экономика: перспективы развития и совершенствования. 2019. №1 (35). С. 16–21. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/primenenie-igrovyyh-tehnologiy-v-obuchenii-studentov> (дата обращения: 14.06.2023).

3. Жданова Т. В. Игровые технологии в изучении английского языка: методическая работа. Сочи, 2016. 15 с. [Электронный ресурс]. URL: <http://cdod-hosta.ru/wp-content/uploads/2014/12/Methodicheskaya-razr.-Igrovyte-tehnologii.pdf> (дата обращения: 14.06.2023).

4. Заяц О. И. Геймификация в обучении иностранному языку [Электронный ресурс] // Профессиональное лингвообразование: материалы 14-й междунар. науч.-практ. конф. (Нижний Новгород, 18 сент. 2020 г.). Нижний Новгород: НИУ РАНХиГС, 2020. С. 203–205. URL: [https://niu.ranepa.ru/nauka/Konferentsii/XIV-Konferanciya\\_2020\\_september.pdf?utm\\_source=google.com&utm\\_medium=organic&utm\\_campaign=google.com&utm\\_referrer=google.com](https://niu.ranepa.ru/nauka/Konferentsii/XIV-Konferanciya_2020_september.pdf?utm_source=google.com&utm_medium=organic&utm_campaign=google.com&utm_referrer=google.com) (дата обращения: 14.06.2023).

5. Коньшева М. В. Типы игровых технологий в вузе [Электронный ресурс] // Профессиональное лингвообразование: материалы 14-й междунар. науч.-практ. конф. (Нижний Новгород, 18 сент. 2020 г.). Нижний Новгород: НИУ РАНХиГС, 2020. С. 227–231. URL: [https://niu.ranepa.ru/nauka/Konferentsii/XIV-Konferanciya\\_2020\\_september.pdf?utm\\_source=google.com&utm\\_medium=organic&utm\\_campaign=google.com&utm\\_referrer=google.com](https://niu.ranepa.ru/nauka/Konferentsii/XIV-Konferanciya_2020_september.pdf?utm_source=google.com&utm_medium=organic&utm_campaign=google.com&utm_referrer=google.com) (дата обращения: 14.06.2023).

6. Настольная книга преподавателя иностранного языка: справ. пособие / Е. А. Маслыко, П. К. Бабинская, А. Ф. Будько, С. И. Петрова [Электронный ресурс]. Минск: Выш. шк., 2004. 522 с.

7. Философский словарь / под ред. И. Т. Фролова. М.: Политиздат, 1991. 560 с.

8. Хохлова А. А., Нечаева А. А. Коммуникативные игры в обучении иностранному языку в техническом вузе [Электронный ресурс] // Вестник Самарского государственного технического университета. Сер.: Психолого-педагогические науки. 2016. Т. 13. № 2. С. 110–115. <https://vestnik-pp.samgtu.ru/1991-8569/article/view/52252> (дата обращения: 14.06.2023).

9. Шатилова А. А. Игровые технологии в обучении взрослых английскому языку: возможности и ограничения [Электронный ресурс] // Гаудеамус: психолого-педагогический журнал. 2020. Т. 19. № 2(44). С. 59–68. URL: [http://journals.tsutmb.ru/a8/upload/2020-10/12\\_Шатилова.pdf](http://journals.tsutmb.ru/a8/upload/2020-10/12_Шатилова.pdf) (дата обращения: 14.06.2023).