

<https://doi.org/10.47100/conferences.v1i1.1044>

## USE OF GAMES WHEN LEARNING A FOREIGN LANGUAGE AT THE UNIVERSITY

Садикова Махбуба

Преподаватель испанского языка

Университет мировой экономики и дипломатии,

Узбекистан, Ташкент

[hacesol81@mail.ru](mailto:hacesol81@mail.ru)

+998977650909

**Аннотация.** В статье рассматриваются возможности применения словесных игр в процессе обучения иностранному языку в вузе. Приводятся основные классификации игр, при этом основное внимание уделяется играм лексического характера. В статье обосновываются условия, позволяющие максимально эффективно использовать словесные игры на занятиях по иностранному языку, а также приводятся примеры игр на разных этапах работы со студентами.

**Ключевые слова:** обучение иностранному языку, игровая методика обучения иностранному языку, языковые игры, лексические игры, обучение взрослых.

**Annotation.** The article discusses the possibilities of using word games in the process of teaching a foreign language at a university. The main classifications of games are given, with the main focus on games of a lexical nature. The article substantiates the conditions that allow the most effective use of word games in foreign language classes, and also provides examples of games at different stages of work with students.



**Keywords:** teaching a foreign language, game technique of teaching a foreign language, language games, lexical games, teaching adults.

Овладение иностранным языком в вузе подразумевает формирование у студентов ряда компетенций. В частности, выпускники должны быть способны к коммуникации в устной и письменной форме на иностранном языке и решать задачи межличностного и межкультурного взаимодействия. Следовательно, студенты должны обладать определенными знаниями (например, знаниями языковых средств) и умениями (использовать формулы речевого общения, формулирования своей точки зрения и т. п.), а также уметь соотносить языковые средства с конкретными ситуациями межкультурного речевого общения.

Решение этой комплексной, «глобальной» задачи происходит в течение всего периода обучения иностранному языку в вузе и требует использования рациональных и эффективных подходов и технологий, форм и методов обучения. В этом контексте принято говорить о применении новых информационно-коммуникационных технологий, активных методов обучения, дифференцированного подхода. Однако «базовым элементом» являются методы и приемы обучения иностранному языку, которые преподаватель использует в аудитории, непосредственно работая со студентами. Знание и владение студентами языковыми средствами, применение их в коммуникации зависит от того, насколько эффективно этот материал был представлен, закреплён, отработан.

Методом, который позволяет: а) мотивировать учащихся на изучение предмета, б) способствует развитию языковой и речевой компетенции, в) способствует более быстрому и прочному усвоению материала, является игра. Является ли использование игр в студенческой аудитории оправданным? И если да, то какие игры будут в лучшей мере способствовать развитию языковых умений?



В современной науке игры рассматриваются как метод, который может с эффективностью использоваться при обучении иностранному языку как детей, так и взрослых. Уместно будет привести классификации игр, которые позволят сориентироваться, какие игры могут способствовать развитию определенных языковых навыков.

Так, М. Ф. Стронин выделяет следующие виды игры:

1. Лексические. 2. Грамматические. 3. Фонетические. 4. Орфографические. 5. Творческие [1].

Первые четыре могут быть отнесены к так называемым языковым, целью которых является формирование соответствующих навыков. Творческие игры носят комплексный характер, подразумевают творческое применение усвоенных знаний и навыков в игровой ситуации.

Существуют и другие классификации игр. А. В. Коньшева делит игры согласно их цели на языковые и речевые (коммуникативные). Е. В. Душина говорит о лингвистических играх и делит их на некоммуникативные, предкоммуникативные и коммуникативные, в зависимости от формируемых компетенций [2]. Очевидно, что во всех классификациях речь идет о 1) играх, в процессе которых идет усвоение материала (новых лексических единиц, грамматических конструкций), отработка отдельных языковых навыков (фонетического, грамматического) и о 2) играх, направленных на перенос изученного материала и отработанных навыков в нестандартные ситуации, в коммуникацию в рамках игры. При этом важно учитывать принцип дидактической последовательности: сначала выполняются задания на заучивание, на воспроизведение (в том числе и по образцу), а затем на творческое применение изученного материала.

Для игр, речь о которых пойдет в статье, мы предлагаем название «словесные игры» – все они связаны со словом, его правописанием, значением, сочетаемостью с другими словами (в терминологии Стронина сюда



могут быть отнесены и лексические, и орфографические игры). Словесные игры позволяют обучающимся:

- расширить словарный запас, знакомясь с новыми лексическими единицами;
- прочнее усваивать уже знакомые лексические единицы;
- отрабатывать правописание слов;
- активизировать речемыслительную деятельность;
- знакомится с сочетаемостью лексических единиц, устойчивыми выражениями, фразеологизмами.

К словесным играм можно отнести следующие:

1. Анаграммы
2. Кроссворды
3. Поиск слов среди буквенного хаоса (Wordsearch)
4. «Виселица» (Hangman)
5. «Балда» (словесная игра, в которой необходимо составлять слова с помощью букв, определенным образом добавляемых на квадратное игровое поле).
6. «Слова» (составление более коротких слов из одного длинного, зачастую на время).
7. «Unscramble» (составление слова из имеющегося набора букв).
8. Wordchain (составление списка слов путем замены одной буквы в каждом последующем слове, возможно с опорой на дефиниции).
9. Конструктор (составление слов из морфем, представленных на отдельных карточках).
10. «Одна буква – много слов» (учащиеся называют известные им слова на определенную букву алфавита).
11. «Последняя буква» (назвать слово, начинающееся с последней буквы предыдущего; стоит отметить, что в английском языке, с учетом



непроизносимой -е на конце слова, может быть предложено начинать слово с последнего звука предыдущего).

12. «Пропавшие буквы» (угадать слово только по гласным/согласным).

13. Hot Chair (угадать слово по его определению, синонимам, антонимам и т. д.) и другие.

Некоторые из игр предполагают групповую работу, командное соревнование (например, Hot Chair, Конструктор и др.), некоторые – работу в парах; такие игры как «Виселица», «Анаграммы», «Wordchain» уместно проводить фронтально, представляя материал на доске.

Как показал опрос студентов 1 курса нескольких факультетов одного из столичных вузов, большинству учащихся нравится играть в подобного рода игры; 100 % студентов разгадывали кроссворды в процессе обучения английскому языку, с анаграммами, «Wordchain» знакомо гораздо меньшее количество студентов. В целом учащиеся считают использование игр на занятиях английского языка «интересным, эффективным методом, позволяющим лучше запоминать материал».

Безусловно, словесная игра на занятиях по английскому языку в вузе не должна быть самоцелью, хотя в некоторых случаях она может служить своего рода «разрядкой» после напряженной работы. Организуя игру на занятии по иностранному языку в вузе, преподавателю следует учитывать общие методические принципы, а также принципы педагогики обучения взрослых (ведь студенческая аудитория часто претендует на «взрослость», и при этом одинаково охотно откликается на приемы и методы, используемые с детьми):

- взрослым необходимо знать, зачем они учат тот или иной материал.

Поэтому преподаватель должен быть готов объяснить, как игра поможет студентам в изучении иностранного языка;

- взрослые рассматривают обучение как решение проблем, они учатся в том числе на своем опыте, «на практике», и использование словесных игр может



представить для этого более широкие возможности, чем простое выполнение упражнений из учебника;

- игра должна быть хорошо продумана, иметь четкие правила и несложные условия, контролироваться преподавателем;

- игра должна проводиться в доброжелательной атмосфере, предоставляя студента возможности самовыражения, саморазвития;

- игра должна содержать элемент соревнования (при изначальном условии равенства участников/команд), что может активизировать мыслительную деятельность студентов, поощрять их активное участие.

Приведем примеры использования различных игр на разных этапах организации занятия по иностранному языку. На этапе warm-up, когда задачей преподавателя является актуализация имеющихся у студентов знаний, опыта по определенной теме, «настраивание» на работу, можно предложить студентам поиграть в «Пропавшие буквы», «Unscramble», «Конструктор».

При этом слово должно быть либо уже знакомо большинству студентов, либо может быть предугадано исходя из темы. Например, слово «adventure» в игре «Пропавшие буквы» может быть представлено на доске как «. d v . n t . r .» в рамках обсуждения общей темы «adventure holidays».

Игры типа Wordsearch, кроссворды, Unscramble, часто используются при отработке лексики по конкретной теме. В школьных и зарубежных учебниках/рабочих тетрадях такое задание не редкость, однако учебники для высшей школы, особенно профессиональной направленности, не часто предлагают студентам такое упражнение-игру. Достаточно эффективным оказывается прием, когда в качестве творческого задания студенты сами создают «буквенный хаос»/кроссворд и предлагают его на занятии для работы

в малых группах.



Командную игру Hot Chair можно предложить студентам при завершении работы над темой, когда лексические единицы/словосочетания уже неоднократно предъявлялись студентам в текстах и упражнениях. Суть игры состоит в следующем: представителю команды нужно угадать написанное на доске слово, которое может быть предложено преподавателем или другой командой, по подсказкам и объяснению своей команды. Студент сидит спиной к доске и слово не видит. Ассоциации и способы объяснить слово, которые приходят на ум современным студентам, порой поражают неординарностью и творческим подходом, показывая, что студенты делают попытку актуализировать и передать на иностранном языке знания из других предметных областей. Нужно поощрять студентов высказывать идеи на иностранном языке, таким образом они вовлекаются в коммуникацию, отрабатывают навыки построения предложений, определенные речевые формулы. На этом же этапе можно поиграть и в «виселицу»; обычно студенты активно думают, предлагают варианты, не желая, чтобы игра закончилась проигрышем.

В игру «WordChain» можно играть со студентами начального уровня обучения, поскольку зачастую она содержит короткие, простые слова из 3-4 букв. Однако, если используются дефиниции изменяемых слов, задача для студентов усложняется. Некоторые игры можно использовать для презентации новых слов, заостря внимание на их правописании.

Преподавателю можно посоветовать не «брать весь удар» по составлению игры на себя, а делегировать часть работы студентам – например, по выбору лексических единиц в игру в рамках темы. Таким образом, они чувствуют себя вовлеченными, ответственными за правильность презентации материала, за успех игры. И в таком случае использование игры на занятии по иностранному языку на самом деле становится эффективным приемом.





## Литература:

1. *Стронин М. Ф.* Обучающие игры на уроке английского языка. М.: Просвещение, 1984. 112 с.

2. *Душина Е. В.* Лингвистические игры на уроках русского и иностранного языка в аспекте формирования коммуникативной компетентности учащихся [Электронный ресурс]. Режим доступа: [https://cyberleninka.ru/article/n/lingvisticheskieigrynaurokahusskogoiinostrannog o-yazyka-v-aspekte-formirovaniya-kommunikativnoy-kompetentnostiuchaschihsya](https://cyberleninka.ru/article/n/lingvisticheskieigrynaurokahusskogoiinostrannogo-yazyka-v-aspekte-formirovaniya-kommunikativnoy-kompetentnostiuchaschihsya).

