

К ВОПРОСУ О ПОВЫШЕНИИ МОТИВАЦИИ ОБУЧАЮЩИХСЯ К ИЗУЧЕНИЮ ИНОСТРАННОГО ЯЗЫКА ПОСРЕДСТВОМ ИГРЫ: ВАРИАНТЫ ИГР ДЛЯ РАЗНЫХ УРОВНЕЙ ВЛАДЕНИЯ ИНОСТРАННЫМ ЯЗЫКОМ

Дмитрий Валерьевич Романов

Сибирский государственный университет геосистем и технологий, 630108, Россия, г. Новосибирск, ул. Плахотного, 10, ст. преподаватель кафедры языковой подготовки и межкультурных коммуникаций, тел. (383)343-29-33, e-mail: kaf.inyaz@ssga.ru

Статья продолжает тему повышения внутренней мотивации студентов при изучении иностранного языка в неязыковом вузе. Она описывает варианты игр для учащихся с различным уровнем владения ИЯ, основанных на игровом шаблоне, разработанном автором в 2019 г.

Ключевые слова: внутренняя мотивация, игры для изучения ИЯ, карточки, студенты.

TO THE ISSUE OF ENHANCING STUDENTS' MOTIVATION FOR STUDYING FOREIGN LANGUAGE THROUGH GAMES: GAME TYPES FOR DIFFERENT FOREIGN LANGUAGE LEVELS

Dmitrij V. Romanov

Siberian State University of Geosystems and Technologies, 10, Plakhotnogo St., Novosibirsk, 630108, Russia, Senior Lecturer, Department of Language Training and Intercultural Communications, phone: (383)343-29-33, e-mail: kaf.inyaz@ssga.ru

The article continues the topic of increasing the internal motivation of students when learning a foreign language in a non-linguistic University. It describes types of games for students with different language levels, based on a game template developed by the author in 2019.

Key words: internal motivation, games for learning foreign language, cards, students.

В 2019 г. вышла статья автора о «Повышении внутренней мотивации студентов к изучению ИЯ» [6], в которой также освещались преимущества и недостатки современных игр, применяемых при изучении ИЯ и описывается игровая шаблон, разработанный автором на основе метода экспресс-обучения ИЯ Дмитрия Петрова.

Данная работа является продолжением предыдущей и содержит уже готовые игры, разработанные для различных уровней владения ИЯ от «Elementary» до «Upper-Intermediate» и опробованные на практике.

Но прежде, чем приступить к описанию игр, необходимо упомянуть об онлайн играх, которые, по мнению их разработчиков, «прокачивают ваш английский». Автором были изучены и проанализированы топ 10 сайтов, посвященных этому вопросу и пришел к выводу, что это не более, чем рекламный трюк разработчиков. А польза для изучения английского от этих игр весьма сомнительная. Рассмотрим, к примеру, статью на сайте www.habr.com, в которой го-

ворится о пользе онлайн игр для изучения английского и даже предпринята попытка теоретического обоснования их полезности. Авторы выделяют четыре ключевых момента, свидетельствующих о пользе игр [4]:

- 1) лексика и контекст;
- 2) интерактивность;
- 3) разнообразие;
- 4) удовольствие.

Разберем эти «преимущества» подробнее.

1. Безусловно, играя в игру, человеку приходится запоминать некоторое количество слов и выражений, так как без них невозможно проходить миссии игры и выполнять задания. Но какую именно лексику выучит игрок? В демо-видео к игре «The walking dead» длительностью 13 минут помимо фразовых глаголов и полезных разговорных выражений около 10 случаев употребления ненормативной лексики!

2. В процессе игры человек бесспорно взаимодействует с виртуальным миром. Но каким образом? Игрок совершает различные действия исходя из полученной им информации, т. е. задействованы только рецептивные виды речевой деятельности (чтение и аудирование). Продуктивные виды речевой деятельности не применяются, а это, в свою очередь, ведет к развитию только пассивного владения языком.

3. Игровая индустрия сейчас, конечно, чрезвычайно развита, и можно найти игры на любой вкус. Но, с точки зрения изучения языка, это будет ограниченный сюжетом набор лексики, значительная часть которой необходима только в этой конкретной игре и не применима в обычных жизненных ситуациях речевого общения.

4. Удовольствие, получаемое человеком от игры, конечно, поможет запомнить лексику. Но человек получит удовольствие именно от игры, а не от общения на языке. Он не сможет научиться решать коммуникативные задачи. Например, сформулировать вопрос, просьбу, дать ответ на вопрос и т. д.

Можно сделать два важных вывода. Сами разработчики говорят о том, что чтобы разобраться в игровых ситуациях игрок уже должен владеть ИЯ как минимум на уровне Pre-Intermediate, а в некоторых играх требуется Intermediate. Если у человека уровень ниже, он выучит только конкретные слова и фразы, не имея ни малейшего понятия об их структуре, функциях, разнообразных контекстах, в которых они могут применяться.

Выводы:

- 1) «прокачка» не идет ни в какое сравнение с полноценным освоением ИЯ;
- 2) человеку нужно овладеть языком прежде, чем начинать играть.

Разработанные автором игры на базе игрового шаблона позволяют участникам учиться правильно строить фразы и доводить этот навык до автоматизма. Именно это является основой для овладения языком на дальнейших этапах изучения.

Количество игроков от 2 до 5 (каждый играет сам за себя). Если учащихся 6 человек и более, можно провести командный вариант игры (3*3 или 2*2*2).

Если участников нечетное количество, один сильный студент помогает преподавателю вести игру: следит за временем и правильностью составленных фраз и ведет счет игры. Можно также установить очередность, кто будет следующим ведущим (это будет дополнительная мотивация для освоения навыка составления предложений).

Итак, варианты игры «Make your sentence right!» для различных уровней владения ИЯ.

Вариант игры для уровня elementary. Времена обговариваются до начала игры. На уровне Elementary – времена Simple и, может быть, Present Perfect если игроки с ним знакомы. Время на составление предложений на первоначальном этапе от 10 до 15 секунд. Необходимые для игры виды карточек: Pronoun, Verb (правильные и/или неправильные), Tense&form, Question word.

Ход игры: игроки по очереди берут три карты (1 – Pronoun, 1 – Tense&form, 1 – Verb) и составляют предложение, дополняя его одним – двумя словами. На составление дается не более 10 секунд (правильное предложение – 1 балл). Если попадается вопросительная структура, игрок задает вопрос другому игроку (своей или другой команды), который должен дать на него полный правильный ответ. Время на составление ответа – 5 секунд. Правильный вопрос – 1 балл, правильный ответ – 1 балл. Затем игрок, задававший вопрос, имеет право взять карточку Question word и задать еще один вопрос любому игроку, который также должен дать на него полный правильный ответ. Если в ответе ошибка – балл не начисляется. Побеждает игрок, набравший наибольшее количество баллов. В командном варианте игры нельзя подсказывать. Штраф за подсказку – минус один балл. По мере улучшения автоматизма навыка время на составление фраз постепенно сокращается до 5 секунд.

Вариант игры с тематической лексикой. При таком варианте тема игры объявляется заранее, и отбираются глаголы, подходящие по смыслу к теме. В ходе игры участники должны дополнять свои предложения только словами по этой теме. Это придаст игре нестандартное развитие событий и побудит участников импровизировать и «выкручиваться». Например: тема игры «My holidays». Здесь подойдут глаголы spend, have, leave, arrive, travel, go, pay, buy, swim (in the lake/river/sea), build (a sandcastle), do, be и т. д.

Вариант игры для отработки модальных глаголов. В наборе имеются все модальные глаголы и также выражения-заменители (be able to, be allowed to, have to). Необходимо отобрать знакомые игрокам модальные глаголы. Также из карточек «Tense&form» участвуют в игре только формы настоящего времени (present positive, present negative, present question), так как модальные глаголы на уровне Elementary даются только в настоящем времени.

На уровне Pre-Intermediate изучаются прошедшее и будущее времена модальных глаголов, и соответственно, выражения заменители (be able to, be allowed to, have to). В этом варианте игры необходимо дополнить составленное предложение уже не одним-двумя словами, а всеми необходимыми, чтобы получилось полноценное предложение. Например: участник взял по одной карте Pronoun, Verb, Tense&form, Modal verb. Ему попались такие слова: He, tell, past

positive, could. Он составляет предложение: He could tell us interesting stories when he was 5. Начисление баллов в этом случае происходит по принципу: одно-два собственных дополнительных слова – 1 балл, добавление любого обстоятельства – еще 1 балл. Составление вопросов происходит по правилам, описанным выше. Баллы не начисляются, если участник думает дольше 10 секунд, допускает ошибку или оговорку в предложении.

На уровне Pre-Intermediate с помощью игры можно отрабатывать также конструкции пассивного залога. Только предварительно необходимо отобрать глаголы, которые могут применяться в пассивных конструкциях.

На уровне Pre-Intermediate для отработки структур Continuous необходимо убрать глаголы состояния, которые не ставятся в продолженные времена (be, like, hate и т. д.). При составлении предложений участники должны использовать слова и выражения, употребляемые в продолженных временах (at the moment, now, tomorrow at 11 o'clock и т. д.). Принцип начисления баллов и ход игры аналогичны вышеописанным.

При составлении предложений во временах Perfect необходимо использовать обстоятельства времени. Например: если участник вытянул карточки «He, past positive, do», вариант предложения может быть таким «He had done his home work before his mum came home». За такое предложение начисляется 2 балла. Другой пример: участник вытянул карточки «She, future negative, buy», предложение может быть таким «She will not have bought her own house by the time she is 20 years old.» (начисляется 2 балла). Если участник продолжит эту ситуацию еще одним предложением, начисляется еще 1 балл, конечно при условии, что оно составлено правильно. Например: Because she will still be studying at the University. В итоге участник получает 3 балла.

Вариант игры по всем 12 временам активного залога можно проводить на уровне Intermediate и Upper-Intermediate для повторения и закрепления навыка. Начисление баллов происходит следующим образом. За предложение во временах Simple – 1 балл, в Continuous – 2 балла, Perfect – 3 балла, Perfect Continuous – 4 балла. Вопросительные структуры дают возможность заработать дополнительные баллы, но и одновременно повышают риск допустить ошибку и не заработать их.

Вариант игры-диалога. Используются любые времена активного залога. Первый участник берет по одной карточке Verb, Tense&form и начинает свое предложение словами I say, Alex/Maria или Listen, Alex/Maria и т. д., обращаясь к следующему участнику, и говорит свое составленное предложение. Задача следующего участника грамотно и адекватно отреагировать и продолжить ситуацию. Например: 1 участник вытянул buy и past negative. Вариант предложения: I say, Alex. I did not buy any coffee when I was in the supermarket (2 балла). Вариант реакции следующего участника: Oh, it's a pity, Mark. Well, let's drink some tea, then (2 балла). Или: No problem, Mark. I'll get some on my way home (2 балла). Или: Oh, it's a pity, Mark. You should have made a list of what you needed before going shopping (3 балла за использование сложных конструкций и ге-

рундия). Затем игру продолжает 2 участник, обращаясь к третьему и т. д. В данном варианте игры время на составление предложений не более 5 секунд.

Такие варианты игр помогут участникам сначала сформировать, а потом и автоматизировать навык составления предложений и улучшить беглость речи на ИЯ.

За истекший год автором периодически проводились различные варианты игр со студентами и школьниками. По результатам моих наблюдений игры приносят участникам удовольствие и моральное удовлетворение от достигнутых ими результатов. Вместе с этим растет их уверенность в своих знаниях навыках и умениях, а это ключевой показатель в изучении ИЯ.

БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК

1. Бочарова А. С. Трудности преподавания иностранного языка в техническом вузе // АКТУАЛЬНЫЕ ВОПРОСЫ ОБРАЗОВАНИЯ. Современные тенденции формирования образовательной среды технологического университета. Междунар. науч.-метод. конф. : сб. материалов (Новосибирск, 3–7 февраля 2014 г.). – Новосибирск : СГГА, 2014. – С. 219–223.

2. Жданов С. С. Пути совершенствования преподавания иностранного языка в СГГА // АКТУАЛЬНЫЕ ВОПРОСЫ ОБРАЗОВАНИЯ. Современные тенденции формирования образовательной среды технологического университета. Междунар. науч.-метод. конф. : сб. материалов (Новосибирск, 3–7 февраля 2014 г.). – Новосибирск : СГГА, 2014. – С. 214–218.

3. Дзилихова Л. Ф, Андиева С. Э. Значение мотивации при изучении иностранных языков // Современные наукоемкие технологии. – 2016. – № 1. – С. 97–101.

4. Сайт онлайн-школы английского языка «Englishdom» [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://habr.com/ru/company/englishdom/blog/429716/>.

5. Видеоролик на канале Bridge TEFL ESL [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.youtube.com/watch?v=wam5Psc0SjU>.

6. Романов Д. В. Повышение мотивации студентов к изучению иностранного языка посредством игры: практический опыт // АКТУАЛЬНЫЕ ВОПРОСЫ ОБРАЗОВАНИЯ. Современные тренды непрерывного образования в России. Междунар. науч.-метод. конф. : сб. материалов в 3 ч. (Новосибирск, 25–28 февраля 2019 г.). – Новосибирск : СГУГиТ, 2019. Ч. 1. – С. 66–70.

7. Ахраменко Е. В. Использование игр при обучении иностранному языку [Электронный ресурс] // Молодой ученый. – 2018. – № 45. – С. 225–228. – Режим доступа: <https://moluch.ru/archive/231/53727>.

© Д. В. Романов, 2020