

## ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ В ОБУЧЕНИИ ИНОЯЗЫЧНОМУ ОБЩЕНИЮ

© 2002 М.В. Щербакова

*Воронежский государственный университет*

*Игра – свобода самораскрытия, саморазвития с опорой на подсознание, разум и творчество.*

*С.А. Шмаков*

Проблема поиска эффективных методов и приемов обучения иноязычному общению по-прежнему актуальна. Обучение и личностное развитие современного школьника возможно в том случае, если деятельность (учебная, прежде всего) эмоционально окрашена. Только то, что вызывает “бурю чувств”, вероятно, может помочь в создании яркого, оригинального высказывания, нестандартного решения, открытия (пусть и для отдельного ученика).

Как известно, большое значение в организации образовательного процесса по иностранному языку играет мотивация учения. Она способствует активизации мышления, вызывает интерес к выполнению того или иного упражнения.

Наиболее сильным мотивирующим фактором являются приемы обучения, удовлетворяющие потребность школьников в новизне изучаемого материала и разнообразии выполняемых упражнений. Использование разнообразных нестандартных приемов обучения способствует закреплению языковых явлений в памяти, созданию более стойких зрительных и слуховых образов, поддержанию интереса и активности учащихся.

Традиционные упражнения, направленные на формирование устно-речевых умений школьников, уже не всегда устраивают преподавателя хотя бы потому, что они безадресны. По мнению учащихся, легче создавать текст, писать “сочинение” тогда, когда знаешь, **кому** и в **какой ситуации** придется воспринимать (читать или слушать) высказывание. Именно по этому все чаще на занятиях предпочтение отдается так называемым *активным методам обучения* – дискуссиям, ролевым, имитационным играм. Они позволяют “погрузить обучающихся в активное контролируемое общение, где они проявляют свою сущность и могут взаимодействовать с другими людьми” [1].

В настоящее время стала очевидной идея необходимости обучения иностранному языку как коммуникации непременно в коллективной деятельности с учетом личностно-межличностных связей: преподаватель – группа; преподаватель – ученик; ученик – группа; ученик – ученик и т.д. Совместная деятельность оказывает положительное влияние на личность обучаемого.

Урок иностранного языка рассматривается нами как социальное явление, где классная аудитория – это некая социальная среда, в которой преподаватель и учащиеся вступают в определенные социальные отношения друг с другом, где образовательный процесс – это взаимодействие всех его участников. При этом успех в обучении – это результат коллективного использования всех возможностей. И обучаемые должны вносить значительный вклад в этот процесс.

Широкие возможности для активизации учебного процесса по иностранному языку дает использование дидактических игр. Как показывает опыт, дидактические игры помогают создать атмосферу речевого общения, стимулируют активную речемыслительную деятельность учащихся.

В отличие от игр вообще дидактическая игра обладает существенным признаком – четко поставленной целью обучения и соответствующим ей результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью. В дидактической игре и посредством ее игроки должны чему-то научиться.

Для дидактической игры характерно следующее:

- связь с определенной учебной целью;

- возможность повторить, в любое время прервать или начать заново;
- открытость, т.е. конец игры не определен точно;
- следование эксплицитным правилам, которые могут быть изменены игроками;
- удовлетворение от участия, отсутствие “последствий” для играющих (не следует каким-либо образом оценивать эту деятельность).

В чем принципиальное отличие дидактических игр от упражнений и заданий? Во-первых, в игре нет заданной схемы поведения, и участник сам выбирает возможный вариант речевого взаимодействия и оценивает результат его реализации. Единственный ограничитель содержания и формы игры – учебный материал (тема урока, цель, планируемые результаты). Во-вторых, игра, как правило, носит состязательный, соревновательный характер. Ученик, вступая во взаимоотношения с партнерами по игре, оценивает свои силы не только сравнительно с другими игроками. Игра позволяет ему объективно оценить свои возможности. В-третьих, в игре школьники учатся межличностному и групповому общению, учатся выбирать оптимальные средства решения (языковые и неязыковые) конфликтных ситуаций. В игре формируются способности соотносить свои действия с действиями других игроков, т.е. сотрудничать.

Применяемые на занятиях по иностранному языку дидактические игры можно разделить на две большие группы: 1) “игры с языковым материалом” и 2) “игры на языке”.

Первые соответствуют занятиям, направленным на систематизацию языкового материала. При этом большое внимание уделяется знанию грамматических правил. Поэтому такие игры хорошо подходят для занятий на начальном этапе, но и также для тренировки отдельных структур на продвинутом этапе.

Если этот тип игр применяется для тренировки определенных грамматических форм, правил, структур, то они теряют характер игры и становятся скорее тренингом в группах. Иногда скучнейшие виды упражнений называют игрой. Это происходит часто в целях “мотивации учащихся” или как “вариант занятия”. Особенно привлекательны для учителей кроссворды, которые должны служить повторению словарного запаса. Игры с языковым материалом возможно полностью запрограммировать, а значит, и контролировать. Вагнер называет такие игры “трансформированными упражнениями”,

которые не имеют игрового характера, а только из-за наличия элемента соревновательности преобразованы в игры.

Он замечает, “закрытость игр, ведущая роль учителя становятся причиной непригодности игр подобного рода для уроков разговорной практики” [5]. Но это не означает, что они не могут успешно применяться для определенных целей.

Игры с языковым материалом вводятся формально для учебных целей и служат как для закрепления структур и грамматических правил, так и для автоматизации определенных речевых навыков. Цель игры и ее ход можно легко спланировать заранее и однозначно объяснить. Они пригодны для учебных целей в традиционных занятиях. Игры подобного рода способствуют систематизации иноязычного материала в несложной игровой схеме: бинго-лото, игры в парах, настольные игры, кроссворды и т.д. Чаще всего эти игры вводятся для тренировки правописания или систематизации лексики. Например:

“БИНГО-ЛОТО”. Играть можно втроем. Вчетвером или всем классом. Учащиеся получают игровые поля, поделенные на 4 или 5 частей. 16 или 25 слов, выбранных для запоминания, записываются на игровом поле. Выбирается ведущий, который называет слова по-русски или четко произносит по-немецки (в зависимости от цели). Играющие должны найти это слово и закрыть его специальной фишкой, которые получают перед началом игры. Тот, кто первым покроет все свое игровое поле фишками, кричит “Бинго”, выигрывает и становится ведущим.

“МОРСКОЙ БОЙ”. Играют 2 партнера. Цель игры “потопить” корабли противника. “Корабли” - это слова, которые учащиеся выбирают и записывают сами. Если “снаряд” попал, буква называется и вычеркивается. Если называется все слово, корабль тонет.

“ЧЕПУХА”. В двух разных коробках лежат карточки, на которых написаны глаголы в 3-м лице, ед. числе. И существительные с артиклем в именительном падеже. Играющие делятся на две группы. Одна группа берет карточки с глаголами, другая – с существительными. Под музыку играющие движутся по комнате. Когда музыка замолкает, игроки разных групп образуют пары и по очереди читают предложения, которые у них получились (Der Löwe malt). Затем игроки обмениваются карточками и снова движутся под музыку. После остановки музыки нужно найти того партнера, с которым составленное вместе предложение имело бы смысл, и не было бы “чепухой”. Выигрывает та пара, ко-

торая первой составит имеющее смысл предложение.

Дидактические игры “на языке” применяются, прежде всего, для закрепления навыков аудирования, чтения, говорения и письма. Дидактическая коммуникативная игра предполагает такую организацию совместной коммуникативной деятельности преподавателя и учащихся, в ходе которой одновременно проявляются особенности речевого поведения школьников и формируются иноязычные коммуникативные умения.

Специальные исследования и опыт работы позволяют выделить следующие разновидности дидактических коммуникативных игр. По роли в учебном процессе игры могут быть констатирующими (позволяют выявить уровень сформированности коммуникативных умений школьников), обучающими (в процессе которых эти умения формируются), контрольными (цель которых – оценить степень владения коммуникативными умениями). По характеру речевой деятельности игры могут быть коммуникативно активными (высказывания создаются) и коммуникативно пассивными (высказывания воспринимаются: читаются или слушаются). Высказывания могут создаваться индивидуально, в парах или командами.

Чаще всего они имеют форму вопросно-ответных игр, таких как: игры-загадки, викторины, интервью. Эти игры имеют определенную открытость, учащиеся имеют возможность самостоятельно влиять на ход игры. Приведем примеры некоторых игр:

“ОБМЕН РОЛЯМИ”. Каждый участник получает лист бумаги и пишет на нем свое имя. Учитель собирает листы и заново раздает их так, чтобы игроки не смогли получить лист со своим именем. Так каждый игрок получает новую роль, которую держит в тайне от соседей. Затем в форме 1 л. ед. ч. каждый игрок описывает “себя”, сравнивая с другими: Я выше Маши, но ниже Кати. Мои волосы светлее, чем у Сережи. Я старше Вовы, но младше Саши. Затем все описания по очереди зачитываются вслух, и группа отгадывает, о каком игроке идет речь.

К коммуникативным учебным играм относятся также игры, в ходе которых должны быть составлены истории на основе предложенных картинок.

“ИСТОРИЯ В КАРТИНКАХ”. Каждый вырезает из старых журналов три картинки, которые ему понравились. Затем все картинки собираются в стопку и кладутся “лицом” вниз. Каж-

дый игрок тянет три любые картинки и через 5 минут рассказывает историю о себе на основе этих картинках.

К играм “на языке”, прежде всего, относятся ролевые игры. Ролевая игра – очень широкое понятие, которое содержит в себе социально-психологическую драму, имитационные игры, сценическую игру и др. Поэтому, это понятие применяется в литературе по-разному.

Сценическая игра в виде школьного театра не играет большой роли для урока иностранного языка. Если вместо литературных текстов, будут разыграны разговорные, да к тому же написанные самими учащимися, то можно рассматривать их как “репетицию” для последующей ролевой игры. Так, можно показать отдельные групповые сценки на темы: “На рынке”, “на вокзале”, “У врача” и т.д.

Особого внимания заслуживают ролевые и имитационные игры. Ролевая игра обусловлена содержательной стороной и предопределяет определенный способ поведения игроков в акте общения. При имитационной игре, напротив, описывается определенная задача и даются формальные опоры, без указания на определенный тип поведения. Но и те, и другие игры имеют общие черты. Эффективность обучения здесь обусловлена подъемом мотивации, повышением интереса к предмету.

Ролевая игра мотивирует речевую деятельность, т.к. обучаемые оказываются в ситуации, когда актуализируется потребность что-либо сказать, спросить, выяснить, доказать, чем-то поделиться с собеседником. В отличие от диалога или пьесы, которые обучают тому, **как** сказать, ролевая игра отвечает на вопросы **почему** (мотив) и **зачем** (цель) нужно что-то сказать. Таким образом, центром внимания партнеров становится содержание беседы. Учащиеся наглядно убеждаются в том, что иностранный язык можно использовать как средство общения.

В коммуникативных дидактических играх школьники овладевают такими элементами общения, как умение начать беседу, поддержать ее, прервать собеседника, в нужный момент согласиться с его мнением или опровергнуть его, умение целенаправленно слушать собеседника, задавать уточняющие вопросы и т.д.

Ролевая игра учит быть чувствительным к социальному употреблению иностранного языка. Хорошим собеседником является часто не тот, кто лучше пользуется лексико-грамматическими структурами, а тот, кто может наиболее четко распознать (интерпретировать) ситуацию, в которой находятся партнеры,

учесть ту информацию, которая уже известна (из ситуации, опыта), и выбрать те лингвистические средства, которые будут наиболее эффективны для общения.

Ролевая игра – вид учебного общения, который организуется в соответствии с разработанным сюжетом, распределенными ролями и межролевыми отношениями. Процесс обучения в игре становится моделью процесса общения. Однако, это вовсе не означает, что игровая ситуация равна ситуации реальной. При всем приближении к реальному речевому опыту учащегося в игровой деятельности сохраняется некоторая условность, “воображаемая ситуация” (Л.С. Выготский).

Игру следует рассматривать в качестве инициатора общения в коммуникативном иноязычном занятии. Она дает возможность применять язык в коммуникативном контексте и в тоже время ограничивать влияние учителя, не лишая его, все же, прав планировать и вносить изменения.

Наиболее простой является *контролируемая ролевая игра*, для участия в которой школьники получают необходимые реплики. Их задача заключается в том, чтобы, внимательно слушая друг друга, объединить данные реплики в контекст ролевого общения.

Более сложной является *умеренно контролируемая ролевая игра*, в которой участники получают общее описание сюжета и описания своих ролей. Проблема заключается в том, что особенности ролевого поведения известны только самому исполнителю. Остальным участникам важно догадаться, какой линии поведения следует их партнер, и принять соответствующее решение о собственной реакции.

Наиболее сложными являются *свободная ролевая игра*, когда школьники получают обстоятельства общения, и *длительная ролевая игра*, которая продолжается в течение длительного периода и представляет собой серию эпизодов из жизни класса, деятельности предприятия или др. Такие игры открывают простор для инициативы и творчества.

В качестве примера длительной ролевой игры приведем этапы работы над театральной постановкой сказки “Красная шапочка”.

Постановка спектакля требовала длительной подготовки и активного участия всех учащихся. Отдельные эпизоды сказки уже инсценировались школьниками при выполнении коммуникативно направленных упражнений. Например, прорабатывая лексическую тему “Мой дом”, отдельным эпизодом разыгрывался диалог Красной шапочки с друзьями. Друзья расспрашивали девочку о доме бабушки.

Сама подготовка спектакля представляла собой ролевую игру. Был объявлен конкурс написание лучшего сценария по мотивам сказки, главным условием которого было отображение в собственном варианте сказки реальной школьной действительности при соблюдении сюжетных линий и героев сказки. Для написания сценария, учащиеся разделились на группы и принялись за разработку собственных проектов. В каждой группе был лидер, который получил роль “главного сценариста” и отвечал за конечный результат – сценарий спектакля. Учитель, осуществляя контроль за ходом работы, приглашал “главных сценаристов” на консультации. Когда сценарии были готовы, участники творческих групп зачитали их по ролям, представили жюри оформленный в виде комиксов текст. После обсуждения был выбран наиболее удачный сценарий, который лег в основу театральной постановки. Роль главного режиссера выполнял учитель, в задачу которого входило набрать труппу и распределить роли. Далее были объявлены конкурсы на эскизы декораций и костюмов к спектаклю. Специальным призом награждался “модельер”, предложивший супермодель красной шапочки. Защита своих проектов шла на немецком языке. Началась подготовка спектакля: “художники” рисовали декорации, “модельеры” готовили костюмы, “артисты” закрепляли роли. На репетиции “Красной шапочки” приходили, как правило, все желающие. В конечном итоге учащиеся знали все роли наизусть.

Демонстрация спектакля во время праздничного карнавала, на котором также исполнялись песни, стихи, разыгрывались шуточные миниатюры, прошла с большим успехом, доставив удовольствие и радость от общения с иностранным языком всем участникам и зрителям.

Практически все учебное время в ролевой игре отведено на речевую практику, при этом не только говорящий, но и слушающий максимально активен, т.к. он должен понять и запомнить реплику партнера, соотнести ее с ситуацией, определить насколько она релевантна ситуации и задаче общения и правильно отреагировать на нее.

Дидактические игры положительно влияют на формирование познавательных интересов учащихся, способствуют осознанному освоению иностранного языка. Они содействуют развитию таких качеств, как самостоятельность, инициативность, умение работать в команде. Учащиеся активно, увлеченно работают, помогают друг другу, внимательно слушают своих товарищей,

а преподаватель лишь управляет их учебной деятельностью.

### ЛИТЕРАТУРА

1. Кавтрадзе Д.Н. Обучение и игра. Введение в активные методы обучения. – М., 1998. – С.8.
2. Стронин М.Ф. Обучающие игры на уроках английского языка. – М., 1981.
3. Шмаков С.А. Игры учащихся – феномен культуры. – М., 1994.
4. Heyd G. Deutsch lehren. - Frankfurt am Main, 1990.
5. Wagner, J. Spielübungen und Übungsspiele im Fremdsprachenunterricht. Materialien Deutsch als Fremdsprache. Heft 10. - Regensburg: DAAD, 1979.