Использования интеллектуальных игр в процессе обучения иностранному языку

Ибадова Нафиса Ахматуллаевна

преподаватель СамГИИЯ,

Узбекистан, г. Самарканд

E-mail: ekhayitova@gmail.com

Многие опытные методисты утверждают, что игры, используемые на занятиях иностранного языка, обладают большой значимостью. Интеллектуальные игры заставляют студентов использовать иностранный язык, не задумываясь о правильной форме высказывания. Игры уменьшают страх и беспокойство в допущении ошибок и помогают преодолеть языковой барьер студентов. Они выполняют мотивирующую функцию и заставляют даже самых стеснительных студентов выражать свои мнения и чувства на иностранном языке. Более того, игры разряжают напряженную ситуацию в аудитории и улучшают процесс обучения. Они приносят что-то новое в обычный режим занятия.

Создавая легкую атмосферу, игры помогают студентам легче и быстрее усваивать новые выражения и идеи. Использование игр является полезным также и потому, что студенты сталкиваются с реальными фразами и выражениями общения на иностранном языке. На обычных уроках это невозможно, так как учитель и студенты используют только избитые повседневные фразы.

Учителю нужно знать, как правильно подобрать игру на определенном этапе обучения. Правильный выбор игры может дать максимальный положительный эффект в объяснении того или иного материала.

Игры нужно подбирать согласно уровню знания и возрасту студентов, а также степени сложности изучаемого материала, так как не все игры можно использовать для студентов разного возраста. Например, игры с использованием картинок и наглядных пособий будут интересными для студентов первого курса, а дебаты и работа с кроссвордами — для студентов старших курсов. Возраст студентов должен учитываться для правильного выбора темы, топика, модели игры.

Другим важным критерием в отборе игры является время. Оно должно учитываться согласно плану занятия. Если до окончания занятия осталось несколько минут, учитель должен подобрать более легкую и интересную мало времени игру. Если времени достаточно, можно использовать более сложную и долго длящуюся игру. Не стоит тратить слишком много времени на один вид игры, так как это может оказаться скучным. Самым подходящим временем для игры считается начало или конец урока. Для начинания учебного процесса используются игры типа «warming up», а в конце урока — «competitiongames».

Игры могут использоваться на многих этапах занятия, если их правильно подобрать (Rixon, S., 1981, p. 129). Игра должна состоять из трёх этапов:

1. Представление, т.е. учитель объявляет игру и объясняет её правила.
2. Контроль правильного хода игры и использования студентами выражений и фраз на иностранном языке.
3. Завершение игры с объявлением победителя.

Игры могут быть использованы не только для объяснения нового материала,

но и закрепления пройденного в развлекательном и интересном виде.

Игры являются необходимыми в обучении лексики и работе с новыми словами. Здесь можно использовать контексты с пробелами для того, чтобы студенты вставили новые слова. Количество раздаваемых карточек должно быть одинаковым для обоих рядов. Затем студенты из каждого ряда по очереди выбирают соперника из другого ряда и дают объяснение написанного на карточке слова на иностранном языке, чтобы тот догадался, какое слово написано на карточке. Это будут делать по очереди и остальные студенты. Такой вид игры направлен не только на запоминание новых слов, но и развитие разговорной речи, так как объяснение слова, написанного на карточке, должно быть исключительно на обучаемом иностранном языке.

Игры также можно использовать при объяснении грамматического материала. Например, если учитель объяснил 4 типа вопросов в английском языке (general, special, alternative and disjunctive), то для практики можно воспользоваться игрой «Famous names». Для этого, на столе у учителя раскладываются карточки обратной стороной. На каждой карточке написано имя известного человека (например, популярного певца, ученого, футболиста и т.д.). Студенты по очереди подходят к столу, выбирают одну карточку, читают про себя написанное на карточке имя, остальные студенты в аудитории задают вопросы, чтобы отгадать, кто записан на карточке.

Таким образом, игры помогают студентам использовать реальный язык, общаться и выразить мысли без принуждения и преодолеть языковой барьер.

Литература

1. Lee, W.R. Language teaching games and contests. Oxford: Oxford University Press. — 1979. — 187 p.
2. Rixon, S. How to use games in language teaching. London: Macmillan Publishers Ltd. — 1981. — 245p.
3. Зимняя, И.А. Психологические аспекты обучения говорению / И.А. Зимняя. — М.: Логос, 2001. — 384 с.