

германской филологии и скандинавистики Петрозаводского государственного университета, e-mail: office@petrsu.ru

УДК 378

ДАВАЙТЕ СЫГРАЕМ! ПРЕИМУЩЕСТВА ИГР В ОБУЧЕНИИ ИНОСТРАННОМУ ЯЗЫКУ

М. Гальбас (Германия)

Южный федеральный университет, Ростов-на-Дону

Несмотря на усиление в университетах групповой и проектной работы в обучении иностранному языку, в Германии существуют некоторые сомнения относительно использования игр в процессе обучения. В соответствии с этим, в докладе освещается то, какими преимуществами обладают игры, и как можно целесообразно внедрить их в процесс обучения.

***Ключевые слова:** обучение иностранному языку, метод обучения, обучающие игры, тренировка навыков говорения, повышение мотивации, эмоциональные и аффективные качества, критерии для обучающих игр.*

На одном из моих курсов немецкого языка как иностранного (DaF) для начинающих в Южном федеральном университете в Ростове-на-Дону еще в начале курса я обратился к теме «Знакомство». Сюда включена работа над отдельными текстовыми шаблонами, такими как: „*Ich heiÙe...*“, „*Ich bin...*“, „*Ich komme aus...*“. Обучающиеся должны представиться друг другу, используя данные выражения. При этом не нашлось ни одного ученика, который смог бы высказаться. Все молча сидели на своих местах и оглаживались по сторонам. И лишь спустя некоторое время после личного требования, они продемонстрировали результат.

Согласно исследованиям в области педагогики в таких случаях речевого торможения рекомендуется проводить различные интерактивные формы работы или использовать проектное обучение, чтобы стимулировать учащихся к разговору [Butzkamm 2000: 36-39].

Также в этой связи в центре внимания находятся обучающие и подвижные игры [Ruberg-Neuser 2010]. При обучении иностранному языку в университете игры и сам процесс обучения, как правило, понимаются как противоположные виды деятельности: игры предназначены для детей и не соответствуют функциям научно-исследовательской и образовательной организации – университету [Kleppin 1995]. Следующее сомнение заключается в том, что игры не дают возможности умственного развития [Stein 2001: 288]. Стоит добавить, что все выше перечисленные сомнения относительно обу-

чающих игр имеют место быть часто и в школах в Германии. Так, игра толкуется не как метод обучения, а лишь как «заполнитель», в случае если в конце занятия еще остается пара минут свободного времени [там же: 289].

Соответственно, далее в работе будет освещено, почему же обучающие игры подходят в качестве метода обучения иностранному языку, и как они могут быть осмысленно использованы на занятии.

Никакого давления

Обучающие игры в качестве метода обучения, прежде всего, необходимы для того, чтобы преодолеть речевое торможение у обучающихся. Учитывая последние исследования в рамках курса немецкого языка как иностранного (DaF), можно сказать, что ранее упомянутое речевое торможение у обучающихся связано не столько с недостатком словарного запаса или незнанием грамматики, сколько с самим методом обучения и индивидуальностью обучающихся [Fischer 2005].

Опираясь на результаты опроса среди студентов курса немецкого языка как иностранного (DaF) дидактик Сильвия Фишер выявила, что языковой барьер может возникнуть в стрессовых ситуациях на тех занятиях, на которых обучающиеся подвергаются оценке и критике, что часто можно наблюдать во время выступлений с докладом или рефератом [Fischer 2005: 37]. Страх такого рода усиливается, если учитель вмешивается во время мыслительной паузы обучающегося и тем самым прерывает его речь. Еще существуют ситуации, в которых некоторые обучающиеся испытывают стресс, потому что учитель вмешивается непосредственно в момент речевой трудности [Grein http]. Поэтому, по словам Фишер, интроверты часто сталкиваются с проблемами устной речи во время обучения иностранному языку, так как перед большой аудиторией они не могут охотно выступать. То же самое проявляют обучающиеся с низким уровнем самооценки и компетенции [Fischer 2005: 37-38; Clement 1986].

При этом обучающие игры могут помочь преодолеть подобные языковые барьеры. Вместо упражнений по принципу «верно/неверно», игры дают возможность обучения, в котором отсутствуют давление и стресс [Walther 2006: 79]. Так, игровые занятия заменяют «учебный стресс», ведь во время игр внутренний контроль отодвигается на второе место, и у учеников пропадает страх совершения ошибок. Также и интровертам обучающие игры дают возможность выражения собственного мнения, не выступая при этом перед всем классом.

Повышается продолжительность разговора учащихся

Учитывая отсутствие давления в игровой деятельности, следующее преимущество обучающих игр заключается в том, что продолжительность разговора учащихся повышается ввиду усиления ассиметричной коммуникации на занятии [Schweckendiek 2001: 11]. Здесь, как правило, главенствует такая интерактивная форма работы, в которой учитель определяет, о чем

будет идти речь и кто что должен говорить. Поэтому ученики не направляют речь согласно собственным интенциям и не берут на себя инициативу, как это принято среди равноправных собеседников. Обучающие игры отменяют эти правила коммуникации на занятии, так как учащиеся, в первую очередь, взаимодействуют друг с другом.

В зависимости от языкового уровня на занятии могут использоваться различные виды игр [Kilp 2003]. Р. Лёффлер разделяет обучающие игры на три вида в зависимости от сферы деятельности:

- 1) классические обучающие игры,
- 2) изобразительные игры и
- 3) игры на взаимодействие [Löffler 1993].

К классическим играм относятся викторины, речевые игры и игры в слова. Они делают акцент на усвоении языковых структур и их дальнейшем использовании. Особенно эти игры подходят менее натренированным говорящим, так как им придется работать с устойчивыми выражениями. В изобразительных играх – скетч или интерактивные сценки – на первый план выносятся задача отразить что-либо или кого-либо вербально и невербально так, чтобы обозначаемое было понятно и ясно окружающим. Взаимодействующие игры – к ним относятся кооперативные, симулятивные и ролевые – напротив акцентируются на осуществлении речевой деятельности. Они хорошо подходят продолжающим ученикам, так как это улучшает их дееспособность [Walther 2006: 75]. Все эти игры учитывают различные способности обучающихся [Hansen 1990].

Сократить путь обучения

В данном случае речь идет о преимуществе игр сокращать время усвоения материала [Schweckendiek 2001: 10]. На практике усвоение материала, как правило, проявляется в следующих этапах обучения:

- 1) выявление фоновых знаний (эксплорация),
- 2) понимание речи (создание текста),
- 3) усвоение языка (обеспечение понимания языка, историческая реконструкция),
- 4) усвоение грамматических конструкций, используемых на занятии,
- 5) закрепление материала с помощью выполнения: а) репродуктивных упражнений и б) продуктивных упражнений, и в завершение,
- 6) свободное владение материалом [Grzesik 2002: 268-293].

В ходе такого обучения знакомство происходит имплицитно, и прежде чем ученики продемонстрируют изученное в конкретной ситуации, они проходят весь процесс обучения небольшими этапами, связанными друг с другом. Опыт показывает, что шестой этап практикуется меньше всего ввиду недостатка времени. Соответственно, обучающиеся не могут усваивать достаточно информации в рамках установленных учебных часов, для того, чтобы свободно владеть материалом. И обучение, таким образом, зависит

часто уже на пятом этапе [Schweckendiek 2001: 10].

Эту проблему можно решить, осуществив посредством игры шестой этап на уровне репродуктивных упражнений, характерных для пятого этапа. Внимание переключается с языковой формы, которая занимает центральное положение на этапе языкового освоения, на содержательную, которая характерна для этапа свободного использования материала. Соответственно, использование игры означает сокращение всего пути обучения.

Аффективные и эмоциональные качества

Повышенной продолжительности разговора сопутствуют эмоциональные и аффективные качества учеников в игре [Schweckendiek 2001: 11]. С помощью упражнений с игровым характером создается возможность выйти из ежедневной и часто монотонной учебной рутины [Sippel 2003: 70]. Таким образом, можно предотвратить скуку и нежелание, тем более что обучение не является абстрактным, а реально становится достигаемым с помощью игры. Вместе с различными видами игровой деятельности участники могут войти в процесс обучения, показав упорство и индивидуальность [Walther 2006: 80]. На групповых занятиях, на которых необходимо что-либо обозначать или рисовать, обучающийся может освоить материал с соответствующим умением.

Таким образом, становится возможным вовлечь в процесс обучения всех или как минимум большую часть обучающихся. Соответственно, эта гетерогенность группы является основой эффективной работы, так как ученики стараются решать задачи каждый своими личными способами. Через такое общее обучение повышается к тому же чувство взаимосвязанности в группе, потому что ученики лучше друг друга воспринимают и раскрывают неведанные прежде умения друг друга. Так как каждому ученику наглядно демонстрируется, что он может достичь успеха, это вызывает позитивное представление об иностранном языке. Здесь надо упомянуть три свойства эмоциональных переживаний: компетентность, автономность и социальная интеграция. Если человек обладает этими свойствами, в нем пробуждается хороший настрой и ощущение удовлетворенности, которые в свою очередь, рассматриваются как предпосылка к самостоятельному развитию мотивации и интереса, что повышает эффективность обучения [Rosendahl 2010: 72-74].

Глубоко прочувствовать учебный материал

Помимо наличия эмоциональной и познавательной функции, обучающие игры дают обучающимся возможность узнать материал с разных сторон. Исследования в области педагогики показывают, что человек лучше усваивает учебный материал при использовании различных способов обучения.

Существуют пять основных чувств: слух, обоняние, вкус, зрение и осязание [Ramacher-Faasen 2009: 155]. В зависимости от направления игр появ-

ляется возможность привлечения большинства из выше перечисленных чувств в процесс обучения. Игры с предметами предлагает учащимся не только увидеть объекты, но также и, в случае, если это дозволено, обонять их или прикоснуться к ним. Таким образом, информация запоминается лучше, так как познается с разных сторон. Вследствие этого у учащихся активизируются левое и правое полушария с их способностью к аналитическому и абстрактному мышлению, а также происходит кодирование и декодирование информации, посредством чего повышается успеваемость обучающихся [Hamer 2012: 7].

Критерии игровой деятельности в обучении

Для того чтобы проявились все преимущества игр в процессе обучения иностранному языку, важно уделить внимание некоторым критериям игровой деятельности [Schweckendiek 2001: 11-14].

Необходимо осмотрительно подходить к вопросу проведения игр на занятиях. Особенно это касается того случая, если ученики не привыкли обучаться при помощи игр. В итоге может получиться так, что то свободное пространство, которое имеется у обучающихся в процессе игровой деятельности, будет использоваться для того, чтобы заняться другими вещами. При использовании игр на занятии учитель должен не допустить слишком непринужденной атмосферы и сразу дать понять, что, несмотря на то, что это игра, речь все же идет об обучении.

Значение при этом приобретает тот факт, что обучающие игры тематически связаны с этапами учебной деятельности и ссылают к уже ранее полученному и выученному материалу. Эту логическую взаимосвязь необходимо учитывать при планировании занятий, и не менее важно ознакомить учащихся с целью игры в обучении.

Относительно того, что представляют собой игры, важно отметить, что они позволяют уйти от трудных и длинных конспектов, а правила игр всегда понятны [там же: 14]. Соответственно, на занятии соблюдаются временные границы для подготовки и ознакомления. Так, обучающие игры представляют собой интересную и многогранную деятельность. Но при этом требуются мотивация и креативность со стороны обучающихся. Стоит обратить внимание также на то, чтобы игры соответствовали возрасту обучающихся в группе и их уровню знаний иностранного языка. В связи с последним рекомендуется провести разграничения в самой игре, чтобы задействовать различные способности и умения обучающихся. В играх в слова, например, продолжающие ученики могут не только демонстрировать знание значений слов, но и уже строить отдельные предложения.

Выводы

Говоря об обучающих играх, стоит отметить, что они представляют собой осмысленное дополнение в обучении иностранному языку, и их образ «заполнителей пауз» исчезает. Так что они могут помочь преодолеть речевое

торможение и сделать обучение креативным. Тем не менее, необходимо с умом подходить к использованию игр на занятиях, так как они не заменяют полностью классического обучения. Имеющаяся в процессе игровой деятельности повышенная продолжительность разговора у учащихся, дает право говорить об играх как о явлении, закрепляющем материал, так как речевое действие является репродуцирующим видом [Rück 2002: 164]. С помощью обучающих игр можно повторять разнообразные идиоматические выражения и грамматические структуры. И именно в этом заключается преимущество игровой деятельности в процессе обучения иностранному языку.

ЛИТЕРАТУРА

1. Butzkamm W. Unterrichtssprache Deutsch. Wörter und Wendungen für Lehrer und Schüler / W. Butzkamm. – Ismaning, 2000.
2. Clement R. Second Language Proficiency and Acculturation: An Investigation of the Effects of Language Status and Individual Characteristics / R. Clement // Journal of Language and Social Psychology. – 1986. – № 5. – P. 271-290
3. Fischer S. Sprechmotivation und Sprechangst im DaF-Unterricht / S. Fischer. // German as a Foreign Language. – 2005. – № 3. – P. 31-45.
4. Grein M. Zur Sprechbereitschaft im Fremdsprachenunterricht mit Erwachsenen [Электронный ресурс] / M. Grein. – URL: http://www.sprachandragogik.unimainz.de/Jahrbuch/1999_2/Grein.doc
5. Grzesik J. Effektiv lernen durch guten Unterricht. Optimierung des Lernens im Unterricht durch systemgerechte Formen der Zusammenarbeit zwischen Lehrern und Schülern / J. Grzesik. – Bad Heilbrunn, 2002
6. Hamer W. Überfachliche Kompetenzen. Techniken und Strategien zur Förderung der Methoden-, Sozial- und Selbstkompetenz / W. Hamer, J. Bornand. –Zürich, 2012.
7. Hansen M. Sprachlernspiele. Grundlagen und annotierte Auswahlbibliographie unter besonderer Berücksichtigung des Französischunterrichts / M. Hansen, M. Wend. – Tübingen, 1990.
8. Kleppin K. Sprach- und Sprachlernspiele / K. Kleppin // Handbuch Fremdsprachenunterricht / K.-R. Bausch, H. Christ, H.-J. Krumm (Hg.). – Tübingen, Basel, 1995. – S. 220-223.
9. Kilp E. Spiele für den Fremdsprachenunterricht. Aspekte einer Spielandragogik / E. Kilp. – Tübingen, 2003.
10. Löffler R. Spiele im Englischunterricht. Lernspiele, darstellende Spiele, Interaktionsspiele / R. Löffle. – München, 1993.
11. Ramacher-Faasen N. Mathematik mit allen Sinnen / N. Ramacher-Faasen. // Individuelle Förderung: Lernschwierigkeiten als schulische Herausforderung: Lese-Rechtschreibschwierigkeiten. / Ch. Fischer, U. Westphal, Ch. Fischer-Ontrup (Hg.). – Rechenschwierigkeiten, Berlin 2009. – S. 148-163.
12. Rosendahl J. Selbstreguliertes Lernen in der dualen Ausbildung. Lerntypen und Bedingungen / J. Rosendahl. – Bielefeld 2010.
13. Ruberg-Neuser A. Grammatikspiele im Englischunterricht. Ein Spielplan – vielfältige Einsatzmöglichkeiten / A. Ruberg-Neuser. – Buxtehude, 2010.
14. Rück H. Zur Erforschung des Fremdsprachenfrüherwerbs / H. Rück // Neue curriculare und unterrichtsmethodische Ansätze und Prinzipien für das Lehren und Lernen fremder Sprachen. Arbeitspapiere der 21. Frühjahrskonferenz zur Erforschung

- des Fremdsprachenunterrichts / K.-R. Bausch, H. Christ, H.-J. Krumm, F. G. Königs (Hg.). – Tübingen, 2002. – S. 162-167.
15. Schweckendiek J. Spiele und Spielerisches. Zur Förderung der Gruppenintegration und zur Binnendifferenzierung / J. Schweckendiek // *Fremdsprache Deutsch* Heft. – 2001. – № 25. – S. 9-19.
 16. Sippel V. Ganzheitliches lernen im Rahmen der Simulation globale: Grundlagen – Erfahrungen – Anregungen / V. Sippel. – Tübingen, 2003.
 17. Stein B. Spiel im frühen Fremdsprachenunterricht zwischen Methodik und Didaktik // Bausteine für einen neokommunikativen Französischunterricht. Lernzentrierung, Ganzheitlichkeit, Handlungsorientierung, Interkulturalität, Mehrsprachigkeit / B. Stein // F.-J. Meissner, M. Reinfried (Hg.). – Tübingen, 2001. – S. 287-299.
 18. Walther A. Spielend Englisch lernen. Möglichkeiten eines schülerorientierten landeskundlich-interkulturellen Fremdsprachenunterrichts an Grund-, Haupt- und Realschulen, analysiert am Beispiel der neuen Bundesländer / A. Walther. – Berlin, 2006.

**LET'S PLAY!
ADVANTAGES OF EDUCATIONAL GAMES
IN FOREIGN LANGUAGE TEACHING**

M. Galbas (Germany)

Southern Federal University, Rostov-on-Don

Despite the fact that teamwork and project work became key features of the language teaching at German universities, educational games are still judged with great scepticism. Due to this fact, the article explains the advantages of educational games as well as describes how they can be used productively.

Key words: *educational games, teaching method, language teaching and training, increasing the learners motivation, emotional and affective qualities, criteria for the educational games.*

Об авторе:

ГАЛЬБАС Михаэль – лектор Германской службы академических обменов, преподаватель кафедры теории и практики немецкого языка Южного федерального университета, *e-mail*: michaelgalbas@sfedu.ru