

ПОВЫШЕНИЕ МОТИВАЦИИ К ИЗУЧЕНИЮ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА И РАЗВИТИЕ ТВОРЧЕСКИХ СПОСОБНОСТЕЙ УЧАЩИХСЯ ЗА СЧЕТ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИГРЫ LEXOGRAM

С. С. Ильина

*учитель английского языка, директор МБОУ Гимназии № 3 г. о. Самара,
аспирант*

Самарский филиал Московского городского педагогического университета

Самара, Россия

2004439@mail.ru

Существует необходимость в коммуникативных заданиях, развивающих навыки и умения иноязычного общения. Авторская методическая разработка – игра LEXOGRAM – интересна детям, а учителям облегчает задачу проведения уроков-повторений, помогает им найти точки соприкосновения с учениками, узнать уровень потребностей и возможностей каждого ученика. Особое внимание необходимо уделять тому, чтобы задания, используемые в игре, были всегда посильны для школьников, для чего предварительно следует тщательно изучить уровень знаний в каждом конкретном классе.

Ключевые слова: коммуникативные задания, мотивация, авторская игра, умения иноязычного общения, потребности учащихся.

INCREASING STUDENTS' MOTIVATION TO LEARNING ENGLISH AND DEVELOPING STUDENTS' CREATIVE SKILLS WITH GAME LEXOGRAM

S. S. Il'ina

EFL Teacher, Head of Gymnasium № 3 Samara region,

Postgraduate Student

Samara Branch of Moscow City University

Samara, Russian Federation

2004439@mail.ru

Communicative activities are demanded as they develop communicative skills in a foreign language. The article presents a copyright teaching manual – game LEXOGRAM which is interesting for students and efficient for teachers. It assists in managing revision lessons, making contacts with students, assessing students' needs and abilities. Special focus should be on the tasks within the game. They should match students' abilities and language level. For this sake the game is preceded by a thorough students' needs analysis in a particular class.

Keywords: communicative activities, motivation, copyright game, communicative skills in a FL, students' needs.

Общению следует обучать только через общение.

Е. И. Пассов

Часто учащиеся, успешно выполнившие большое количество традиционных упражнений, не в состоянии пользоваться языком в целях общения: они не могут в нужный момент мобилизовать усвоенный в упражнениях речевой материал для выражения собственной мысли. Очевидно, большое количество упражнений, являющихся обязательным условием развития автоматизма, само по себе еще не обеспечивает достижения цели обучения. Необходимо, чтобы в систему упражнений для развития умений устной речи были включены специальные упражнения, подводящие учащихся к речевому общению в естественных условиях¹. Не менее важно

¹ Зимняя 1999, 78.

создание и обсуждение речевых ситуаций в непринужденной обстановке. Знание речевых клише и готовых стандартных выражений, которые нельзя сконструировать, следуя известным закономерностям языка как системы, чья лексическая наполняемость непредсказуема для коммуниканта, все еще не является достаточным для свободного речевого общения. Нужна большая практика непринужденного общения, чтобы учащиеся могли адекватно выражать самые хитрые ходы своих мыслей на иностранном, в частности на английском, языке. Этого вряд ли можно достичь при традиционном учебном подходе.

Форма игрового общения намного облегчит задачу и создаст условия для гибкого, заранее не спланированного, ограниченного только темой, живого и незакомплексованного разговора².

Повышение мотивации к изучению иностранного языка, развитие творческого потенциала учащегося, создание на уроке условий для речевого общения, которые побуждали бы учащихся к обмену мнениями и адекватному выражению своих мыслей на иностранном, в частности на английском, языке, является сложной проблемой современной методики³.

Во-первых, потому, что ученики в большинстве случаев затрудняются выразить свое отношение к обсуждаемой проблеме, эмоционально выразить свои чувства и переживания на иностранном языке, что является, в принципе, основой любого общения.

Во-вторых, очень часто предлагаемые речевые ситуации бывают наигранными, далекими от действительности, не вызывающими особого интереса у школьников.

В-третьих, актуальной является также проблема оптимального использования естественных ситуаций, возникающих на уроке.

И, в-четвертых, использование игровых моментов, которое весьма способствует повышению интереса школьников к изучению иностранного языка, и его сочетание с информативностью и развивающими элементами обучения требует большого педагогического опыта⁴ и не очень широко применяется в школе, ибо игра часто рассматривается как дело второстепенное и внеклассное.

Все это объединено в практической разработке методики обучения учащихся речевому общению на английском языке при помощи коммуникативной игры LEXOGRAM в школах с углубленным изучением иностранного языка и, в частности, в гимназии № 3 г. о. Самара.

Таким образом, предлагается эффективный подход к осуществлению учащимися коммуникативного общения при помощи использования как заранее предусмотренных вопросов, грамматических конструкций и речевых ситуаций, так и спонтанно возникающих комментариев и вопросов в ходе специально разработанной коммуникативной игры LEXOGRAM. Внимание говорящего должно быть направлено на то, ЧТО сказать и ЗАЧЕМ сказать; то, КАК сказать, усваивается учащимися в процессе игры и в течение предыдущих и последующих уроков.

Существует два вида общения: ролевое и личностное.

1. *Ролевое общение* – это общение, в котором люди выполняют свои специальные роли, функции, предписываемые их статусом в обществе. Как речевое, так и неречевое поведение в ролевом общении в значительной мере предсказуемо, ибо оно «предписано». Неслучайно его называют еще формальным общением.

2. *Личностное общение* – это общение заинтересованных друг в друге людей, как личностей, общение не по обязанности, не по должности. Такое общение действительно мотивиро-

² Ушакова, Чичерина 2020.

³ Сысоева 2018.

⁴ Ханина 2018.

ванно и целенаправленно, оно наполнено для каждого из общающихся личным смыслом. Заметим, что подросткам свойственно стремление к личностному общению.

Оба вида общения и используются в ходе нашей игры.

В процессе игры учащиеся имеют возможность обсуждать самые различные темы, т. е. выйти за рамки процедурных условий учебного процесса.

Все психологические барьеры успешно снимаются в ходе этой игры. Преподаватель сам является равным участником игры, он латентно направляет ее в нужное русло. Учащиеся осознают такое «ведение», но это ни в коей мере не мешает ходу игры, это только способствует ему. Учителю не рекомендуется исправлять ошибки учащихся, если эти ошибки не препятствуют пониманию и не относятся к отрабатываемому грамматическому разделу. Это способствует снятию напряженности и стимулирует общение. Тем не менее необходимо заметить, что учащиеся в результате рефлексии в большинстве случаев чувствуют, что говорят неправильно. Это вызывает самокоррекцию. Слушающие также могут заметить ошибки говорящего и уже в своей речи учитывают их. Если же ошибки мешают правильному восприятию материала, учитель поправляет говорящего. Однако это случается довольно редко.

Отмеченное практически всеми положительное влияние группового сотрудничества на результат деятельности, на личность учащегося и формирование учебной группы как коллектива достигается действием сложных психологических механизмов, регулирующих межличностное взаимодействие. Среди них одно из важных мест занимает рефлексия, через которую устанавливается отношение участника к собственному действию и обеспечивается преобразование этого действия в соответствии с содержанием и формой совместной деятельности.

Организация общегруппового сотрудничества может подготовить формирование группы как совокупного, коллективного субъекта для равнопартнерского сотрудничества с учителем, где формируется коллективная коммуникативность.

Предлагаемая игра – созревшая необходимость, которая может оживить и разнообразить школьную жизнь детей, вызвать их интерес к изучаемому предмету и развить их творческие способности.

Главным назначением представленной здесь игры LEXOGRAM в плане речевого общения на английском языке является:

- становление и развитие навыков общения и взаимопонимания;
- формирование, становление и отработка речевых умений говорения и аудирования;
- выход учеников на свободное общение и на творческое поведение.

Игра – это путь к познанию школьником самого себя, своих возможностей, своих пределов. Это предельно важно при становлении речевых умений учащихся. Ежеминутно участвуя в аудировании во время очередного урока-игры LEXOGRAM, учащимся предоставляется прекрасная возможность для определения пределов своих умений, пробы своих знаний в непосредственном общении и самокоррекции. А это всегда побуждает к самосовершенствованию. Появляется интерес к изучению языка, происходит переход к свободной, по внутреннему побуждению, сознательной работе над становлением речевых умений и приобретением новых навыков, необходимых для общения. Этот переход обеспечивается игровым интересом, «принципом удовольствия». LEXOGRAM – игра-процесс, главным принципом которой является девиз «Побеждают все!». Никто не остается в проигрыше: ребята познают прелести общения на английском языке, лучше узнают друг друга; учитель, в свою очередь, узнает больше об учащихся и устанавливает непосредственный контакт с ними.

Необходимо отметить, что ощутимый результат возможен лишь при систематическом использовании предлагаемой игры. Первые два урока-игры предназначаются для более близкого знакомства учителя и учащихся, для выяснения потенциала способности к общению. В английском языке есть прекрасное выражение “to break the ice”, что значит «сломаť лед», – преодолеть отчужденность и настороженность в общении. Первые два сеанса игры LEXOGRAM и подразумеваются для такого «ледокола», что в дальнейшем способствует открытому, живому общению.

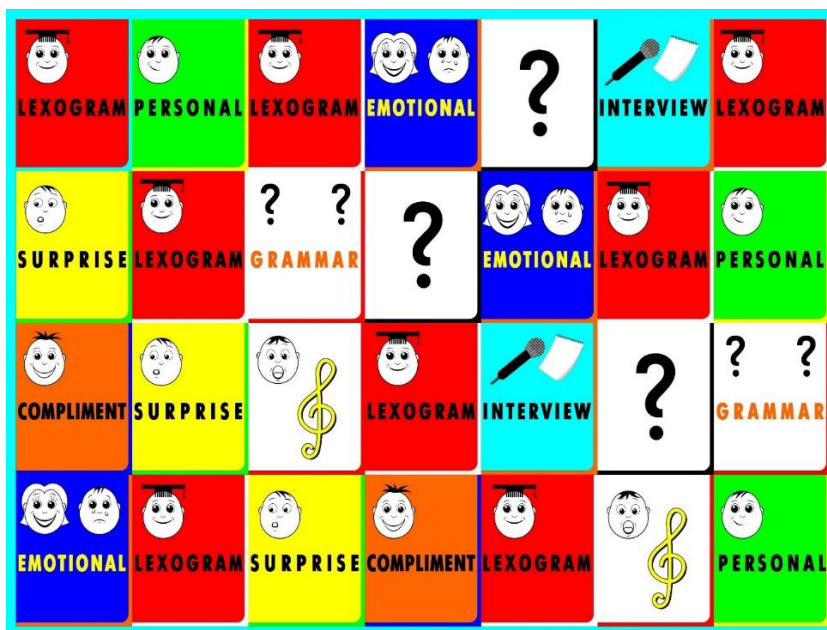
Последующие сеансы игры мы считаем нужным проводить систематически в конце изучения определенной темы. Составленные вопросы не ограничиваются рамками одной темы, однако направленность большинства вопросов адресуется именно этой данной теме. Раз в полгода и в конце года предусмотрены комплексные игры-уроки, содержащие разнообразные вопросы. Комментарии же, даваемые самими учащимися по ходу игры, и их вопросы друг к другу ни в коем случае не могут быть ограничены.

Общение на иностранном языке на любую разумную тему всегда приносит только пользу и заставляет учащихся подбирать слова, не входящие в учебные темы, что, в свою очередь, вызывает их интерес к общению и побуждает впоследствии к обращению к словарю или к дополнительной литературе по интересующему их вопросу⁵.

Правила игры LEXOGRAM

Группа делится на две подгруппы. Число участников может быть до 15 человек, что является удобным при школьной групповой системе обучения иностранному языку. Каждой подгруппе присваивается свое название. Выбираются капитаны команд. Участникам дается задание комментировать высказывания и задавать вопросы только другой команде.

Необходимый материал: игровое поле с кармашками, два флажка (для каждой команды), кубик, карточки с заданиями.



Капитаны команд бросают по очереди кубик, чтобы определить право первого хода (у кого больше очков, тот начинает первым). Каждая команда бросает кубик через раз. Каждый член команды поочередно бросает кубик, двигает флажок и выполняет то, что требуется от него при

⁵ Ломов 2009, 349.

выпадении того или иного сектора. Полный ответ – 3 балла. Неполный ответ – 1 балл. Неправильный ответ дает 0 баллов. Не ответ (молчание) забирает 3 балла у команды.

Тематический материал, ведущий к монологическому высказыванию по теме, а также вопросы лингвострановедческого и фактологического характера, основанные на базе лексического материала, текстов учебника и дополнительных тем, обязательных для изучения – сектор LEXOGRAM. Объем высказывания одного участника – не менее 10 предложений.

Если рассмотреть тему «Театр», при выпадении данного сектора выводится в речь активная лексика, такая как кулисы, партер, амфитеатр, гримерная и т. д. И монологическое высказывание по теме носит общеинформативный характер. Например: Театр начинается с вешалки. Первым делом вы проходите в гардероб, оставляете там свое пальто, берете бинокль и отправляетесь в зрительный зал. Вы можете приобрести программку у билетера, чтобы знать состав актеров, играющих в спектакле. Ваши места могут располагаться на балконе, бельэтаже, в амфитеатре или партере и т. д.

При выпадении сектора **“Personal”** учащиеся должны преломить изучаемую тему на себя. Так, беседуя на ту же самую тему «Театр», ученик должен рассказать о своем опыте посещения театра: где он разделся, купил ли программку, где сидел, кто в спектакле играл и т. д.

Любимый многими сектор **“Surprise”** – неожиданный вопрос, не обсуждавшийся ранее на уроках, проверка реакции детей и умения выпутываться из трудных ситуаций, вместе с тем является и самым трудным, т. к. зачастую даже на родном языке требуется некоторое время на размышление, прежде чем дать ответ. Приведу примеры некоторых таких вопросов:

- Назови 4 самые значимых позиции в твоей жизни;
- Если бы ты обладал властью над Вселенной, как бы ты изменил мир?
- Расскажи о 3 моментах, за которые ты благодарен жизни;
- Чего ты никогда в этой жизни не сделаешь?
- Поделись секретом, о котором никто из присутствующих не в курсе...

Сектор **“Emotional”** можно использовать как в контексте конкретной темы, например: «Вспомни самые смешные моменты спектакля» или «Какие эмоции у тебя вызвал главный герой этой пьесы?», так и задействуя эмоциональную сферу ребенка в целом, например:

- Что может заставить тебя улыбнуться?
- Где и когда ты чувствуешь себя максимально комфортно?
- Как ты себя ведешь, когда злишься? и т. д.

В данную игру также включен сектор **“Interview”**, чтобы спровоцировать вопросно-ответную работу по заданной ситуации (это могут быть и обычные диалоги, а может быть и групповая работа – команда, которая первая прекращает задавать вопрос/давать ответ, проигрывает).

В целях развития у учащихся умения понимания на слух иностранной речи и распознавания слов в песнях на английском языке был введен сектор **«Музыкальная пауза»**. Если любой из игроков попадает на этот сектор, объявляется конкурс: каждой группе выдаются тексты песен либо с перепутанными строчками, которые нужно выстроить по порядку, либо с предусмотренным пропуском отдельных слов. Каждый из участников пытается определить пропущенные слова при двукратном воспроизведении песни. После этого капитаны команд производят сбор и обработку предполагаемых слов, заполняют пропуски на отдельном листе с неполным текстом песни и сдают его учителю. Учитель выдает полные тексты песен, результаты обрабатываются и выставляются очки каждой команде до следующей «музыкальной паузы». На все это требуется 3–4 минуты при хорошей организации проведения этого конкурса. Рекомендуются каждый раз

использовать только один очередной куплет песни, чтобы сэкономить время и поддержать интерес к данному сектору до следующей «музыкальной паузы», до следующего куплета. Учитель может пользоваться магнитофоном или исполнить песню самому под аккомпанемент гитары («самодеятельность») рекомендуется отложить до 3–4-го сеанса игры). Введение этого сектора значительно разнообразило игру.

Весьма интересным с воспитательной точки зрения, как нам кажется, было введение сектора “**Compliment**”. При выпадении этого сектора игрок обязан сказать комплимент, разумеется, на английском языке, учащемуся из другой команды. Такое неожиданное задание вызвало интерес у школьников и представляет собой своеобразный тест на вежливость. Ругаться мы все хорошо умеем, а делать комплименты кому-либо представляет порой для нас сложную задачу, а ведь вежливость – залог успеха в общении⁶.

На определенной ступени обучения грамматике учитель может вводить карточки с учетом изучаемого грамматического материала – сектор “**Grammar**”.

Методика проведения игры

Методика проведения данного урока-игры резко отличается от методики проведения традиционного урока: главным действующим лицом здесь выступает не учитель, а коллектив учащихся. Учитель выступает в роли судьи и только при необходимости включается в игру для того, чтобы направить ее в нужное русло. Обязанностью учителя является доходчивое объяснение учащимся в начале урока правил игры, что, в принципе, не составляет особого труда, поскольку правила игры чрезвычайно просты. Я считаю, что нужно проводить уроки-игры LEXOGAM систематически в конце изучения определенной темы. Составленные вопросы не ограничиваются рамками одной темы, однако направленность большинства вопросов адресуется именно этой данной теме. Раз в полгода и в конце года предусмотрены комплексные игры-уроки, содержащие разнообразные вопросы. Комментарии же, делаемые самими учащимися по ходу игры, и их вопросы друг к другу ни в коем случае не могут быть ограничены.

Таким образом, можно говорить о назревшей необходимости в проведении данной игры. Детям она интересна, учителям облегчает задачу проведения уроков-повторений, помогает им найти точки соприкосновения с учениками, узнать уровень потребностей и возможностей каждого ученика⁷.

Использование игры LEXOGRAM способствует развитию творческого потенциала учащихся и повышает мотивацию к изучению английского языка, поскольку:

- 1) тщательно отобранные фактологические и проблемные вопросы делают общение целенаправленным и адекватны интересам учащихся,
- 2) игровая форма приближает ситуацию общения к естественной,
- 3) соревновательный характер игры делает общение мотивированным и заинтересованным,
- 4) командная форма и система начисления баллов командам стимулируют, с одной стороны, коллективное коммуникативное сотрудничество; с другой – личную ответственность за качество собственных высказываний и личную речевую активность,
- 5) оценка прежде всего содержательной стороны высказывания снимает боязнь сделать языковую ошибку, позволяет учащимся сосредоточиться на том, что они говорят,

⁶ Мудрик 2000, 191.

⁷ Ушакова, Чичерина 2020.

б) ценность содержательной наполненности высказывания при его ограниченном объеме мобилизует учащихся на отбор той заложенной в их память информации, которая наиболее адекватно помогает решать поставленную задачу,

7) регулярность проведения игры постепенно формирует оперативное умение адекватной актуализации собственного информационного задела,

8) разнообразный характер вопросов и задач обуславливает разноплановость деятельности учащихся в процессе игры и способствует развитию как языковых, так и речевых навыков и умений.

Литература / References

Зимняя И. А. Психология обучения неродному языку. М., 1999.

Zimnyaya I. A. Psihologiya obucheniya nerodnomu yazyku [Psychology of Teaching a Non-native Language]. Moscow, 1999.

Ломов Б. Ф. Методологические и теоретические проблемы психологии. М., 2009.

Lomov B. F. Metodologicheskie i teoreticheskie problemy psihologii [Methodological and theoretical problems of psychology]. Moscow, 2009.

Мудрик А. В. Время поиска решений, или старшеклассникам о них самих. М., 2000.

Mudrik A. V. Vremya poiska resheniy, ili starsheklassnikam o nih samih [The Time of Searching for Solutions, or to High School Students about Themselves]. Moscow, 2000.

Сысоева О. Ф. Создание собственных дидактических игр и их использование для обучения иностранному языку // Актуальные вопросы и проблемы использования онлайн курсов в условиях современной цифровой образовательной среды. Материалы международной сетевой научно-практической конференции / под ред. Н. Ф. Соколовой. Волгоград, 2018. С. 63–65.

Sysoeva O. F. Sozдание sobstvennykh didakticheskikh igr i ih ispol'zovanie dlya obucheniya inostrannomu yazyku [Creation of own didactic games and their use for teaching a foreign language] // Aktual'nye voprosy i problemy ispol'zovaniya onlayn kursov v usloviyah sovremennoy tsifrovoy obrazovatel'noy sredy. Materialy mezhdunarodnoy setevoy nauchno-prakticheskoy konferentsii [Current Issues and Problems of Using Online Courses in a Modern Digital Educational Environment. Materials of the international network scientific and practical conference] / Ed. N. F. Sokolova. Volgograd, 2018. P. 63–65.

Ушакова В. А., Чичерина Н. Н. Коммуникативные игры как средство развития отдельных умений диалогической речи на уроках иностранного языка на среднем этапе обучения // Новые технологии в обучении иностранным языкам. Сборник материалов региональной научно-практической конференции / отв. редактор С. М. Богатова. Омск, 2020. С. 153–156.

Ushakova V. A., Chicherina N. N. Kommunikativnye igry kak sredstvo razvitiya otdel'nykh umeniy dialogicheskoy rechi na urokah inostrannogo yazyka na srednem etape obucheniya [Communicative games as a means of developing individual skills of dialogic speech in foreign language lessons at the middle stage of training] // Novye tekhnologii v obuchenii inostrannym yazykam. Sbornik materialov regional'noy nauchno-prakticheskoy konferentsii [New Technologies in Teaching Foreign Languages. Collection of materials of the regional scientific and practical conference] / Ed. S. M. Bogatova. Omsk, 2020. P. 153–156.

Ханина Н. А. Социально ориентированные игры как средство формирования культуры общения старшеклассников // Молодежь и наука XXI века. Социализация и межкультурная коммуникация в современном мире: материалы VIII Международной научно-практической конференции студентов, аспирантов и преподавателей / отв. ред. В. И. Петрищев; Красноярск, 2018. С. 211–216.

Hanina N. A. Sotsial'no orientirovannye igry kak sredstvo formirovaniya kul'tury obshcheniya starsheklassnikov [Socially Oriented Games as a Means of Forming a Culture of Communication among High School Students] // *Molodezh' i nauka Xxi veka. Sotsializatsiya i mezh-kul'turnaya kommunikatsiya v sovremennom mire* [Youth and science of the Xxi century. Socialization and intercultural communication in the modern world]: Materials of the VIII International Scientific and Practical Conference of Students, Postgraduates and teachers / Ed. V. I. Petrishchev. Krasnoyarsk, 2018. P. 211–216.