

УДК 159.953 (81'373)

СОВРЕМЕННЫЕ МЕТОДИКИ ОБУЧЕНИЯ ИНОСТРАННЫМ ЯЗЫКАМ

© Н.А. Корепина, Н.О. Гусев

Иркутский национальный исследовательский технический университет,
664074, Российская Федерация, г. Иркутск, ул. Лермонтова, 83.

Аннотация. В статье рассматриваются методики, позволяющие облегчить изучение иностранных языков и их механическое запоминание. Язык в своем повседневном проявлении является реализацией деятельности человека. Для воссоздания этой деятельности на занятиях предлагается использовать различные обучающие игры. В работе приводится классификация обучающих игр М.Ф. Стронина и описываются некоторые примеры игр и видов деятельности, направленных на решение определенных задач, которые можно использовать при изучении иностранных языков.

Ключевые слова: усвоение языка, изучение языка, обучающие игры, виды деятельности, решение задач.

Информация о статье. Дата поступления 18 декабря 2017 г.; дата принятия к печати 3 февраля 2018 г.; дата онлайн-размещения 30 марта 2018 г.

Формат цитирования. Корепина Н.А., Гусев Н.О. Современные методики обучения иностранным языкам // Социальная компетентность. 2018. Т. 3. № 1. С. 69–73.

MODERN METHODS OF FOREIGN LANGUAGES TRAINING

© N.A. Korepina, N.O. Gusev

Irkutsk National Research Technical University,
83 Lermontov St., Irkutsk, 664074, Russian Federation

Abstract. The article considers the methods that facilitate foreign language acquisition and their mechanical memorization and learning. Language in its everyday manifestation is the realization of human activity. To reconstruct this activity in the classroom, the use of various teaching games is proposed. The article provides the classification of educational games by M.F. Stronin, as well as some examples of the games and activities aimed at solving certain problems that can be applied in the learning of foreign languages.

Keywords: language acquisition, learning the language, learning games, activities, problem solving

Article info. Received December 18, 2017; accepted February 3, 2018; available online March 30, 2018.

For citation. Korepina N.A., Gusev N.O. Modern Methods of Foreign Languages Training // Social Competence. 2018, vol. 3, no. 1, pp. 69–73. (In Russian).

В современном мире существует устойчивая тенденция усиления интереса к динамическому, деятельностному характеру языка. Если рассматривать изучение языка только как средство, с помощью которого реализуется общение или мышление (когнитивная деятельность), то таким обра-

зом область исследования будет ограничена, в результате чего невозможно будет познать истинную природу языка во всей его полноте (Звегинцев, 1996). Когнитивная деятельность человека заключается в способности мозга выполнять следующие функции: внимание, память, язык, визуально-пространственное восприятие, исполнительные

функции (Стронин, 1984). Рассматривая характер и способы представления человеческого когнитивного опыта в языковой системе, нельзя упускать из виду то, что язык в своем живом проявлении, в своей форме выражения познавательного процесса является одновременно и реализацией деятельности человека. Это имеет большое значение в связи с практическими аспектами языкознания, в частности, при изучении иностранного языка.

Ситуации, рассматриваемые на занятиях в учебной аудитории, конечно, будут отличаться от реальных условий внешнего мира целым рядом важных аспектов, следовательно, нет смысла ожидать их повторения в учебных условиях. Исключением будут являться такие виды деятельности, которые стимулируют естественное, творческое языковое поведение со стороны обучающихся.

При изучении иностранных языков важную роль выполняют игры и игровые виды деятельности. В психологии игра относится к такому виду деятельности, в котором человек осваивает элементы культуры, социальный опыт, обнаруживает свои особенности и реализует намерения. Игра – это особый вид деятельности, цель и результаты которой заключаются в самой деятельности (Бордовская, Розум, 2014). Сами игры не являются «реальными» с позиции воссоздания тех видов деятельности, в которые будет вовлечен обучающийся за пределами аудитории. Однако то, что происходит в задаваемых игрой рамках, является подлинным языковым поведением и предполагает применение стереотипов, которые будут иметь более широкое использование, например, в реальных повседневных жизненных ситуациях. В игровых видах деятельности обучающемуся предоставляется возможность быть самим собой. Студент может выступать как реальная личность, и то, что он говорит, не будет запрограммированным, а лишь частично предсказуемым.

Тема изучения иностранного языка с использованием игровых приемов не нова и ранее уже рассматривалась многими выдающимися учеными и методистами (И.Л. Бим, С.С. Полат, Е.И. Пассов и др.). Так, например, Е.И. Пассов в своей книге «Урок иностранного языка в школе» считает, что игра, являясь глубоко личной, индивидуализи-

рованной деятельностью, обучает и воспитывает в коллективе и через коллектив. Игра – это «учение с увлечением», учение с отсутствием принуждения, с мотивированностью. Игровой процесс является отличным стимулом к овладению иностранным языком и эффективным средством в арсенале преподавателя иностранного языка. Именно игровой процесс является тем универсальным средством, которое помогает учителю превратить достаточно сложный процесс обучения в увлекательное и любимое учащимися занятие (Пассов, 1988).

В случае игр речь зависит от реального взаимодействия с другими обучающимися и преподавателем в рамках предписанного набора условий. Обучающийся должен обработать любую вводную информацию, которая выдается в форме правил, инструкций и т. д., перед тем, как начать действовать. Более важно то, что его внимание отвлекается от языка и направляется на решение конкретной задачи. Язык становится необходимым инструментом, а не конечной целью.

Получается, что подобная деятельность способствует смещению акцента с изучения иностранного языка к его усвоению. При этом под усвоением языка подразумевается имплицитное научение (Reber, 1967. С. 855–863), процесс естественный в основном подсознательный, не требующий особых усилий, вовлекающий всего человека и глубоко запечатлевающийся в нем. Под изучением языка понимается процесс, требующий осознанных усилий, концентрации внимания, внешний по отношению к личности обучающегося, что дает относительно неглубокий и легко забываемый результат (Солсо, 2006).

Несомненным является то, что игры и виды деятельности по решению проблем принадлежат области использования языка, а не изучения языка. Следовательно, они требуют условий, свободных от оценивания, и обозначенной позиции преподавателя.

Следуя этой логике, М.Ф. Стронин в своем пособии разделяет обучающие игры следующим образом:

1. Творческие (аудитивные, ролевые, речевые);
2. Подготовительные (лексические, орфографические, грамматические, фонетические) (Стронин, 1984).

Из классификации видно, что подготовительные игры уместны в основном на первых ступенях обучения. На среднем и более поздних этапах образования они могут применяться в качестве дополнительного средства для закрепления определенных частей изучаемого материала.

Основными задачами применения грамматических игр является усвоение речевых образцов, которые имеют некоторые сложности грамматического характера, а также увеличение использования их в речи. Например, на занятиях могут воспроизводиться ситуации обычного, повседневного общения, подразумевающего употребление изученных оборотов. При этом подобные игры, кроме своих основных задач, будут также развивать и творческие способности обучающихся.

В современном языкознании используется понятие лексико-грамматических игр, так как грамматические игры невозможно рассматривать отдельно от лексических. Такие игры помогают обогатить лексический словарь, совершенствуют речевые навыки и умения. Немалые трудности для усвоения представляет заучивание лексем на память, но обучающиеся понимают необходимость подобных занятий, поскольку отсутствует потребность применения таких лексем в повседневной деятельности. Вызвать мотивационные установки к употреблению лексических единиц помогает игровая деятельность (Фролова, 1991). Причем, многократное использование нового лексического материала способствует их лучшему пониманию, повышению чистоты произношения. Основными задачами лексических игр являются стимуляция речемыслительной деятельности обучающихся, изучение сочетаемости слов. Во время лексических игр практикуется употребление нового лексического материала в обстоятельствах, приближенных к ситуациям живого общения.

Важное место занимают творческие игры. Они, в свою очередь, подразделяются на аудитивные, речевые и ролевые.

Аудитивные игры помогают научиться понимать смысл фраз на слух, выделять основную мысль из потока информации, идентифицировать речевые образцы, совершенствовать слуховую память и слуховую реакцию. Без наличия необходимых техниче-

ских средств обучения проведение аудитивных игр невозможно.

Речевые игры помогают инициировать и закреплять речевые навыки и умения, учат применять их на практике, логически, последовательно и грамматически правильно оформлять собственные монологические высказывания.

Ролевая игра подразумевает воспроизведение реальной ситуации общения. Обучающимся приходится использовать приобретенные и сформированные речевые навыки для организации конструктивного диалога или полилога в зависимости от условий, заданных педагогом, или реальных ситуаций.

Трудно провести четкое разграничение между играми и видами деятельности, направленными на решение проблем. В обоих типах предполагается какой-то результат. В первом случае это, скорее всего, будет победа, т. е. кто-то из участников игры выиграет; во второй ситуации, требующей решения отдельных проблем, результатом будет их решение.

Предлагаются некоторые темы для игр, а также виды деятельности, используемые для успешного изучения иностранных языков:

1. Игры, основанные на наблюдении и памяти.

Например, вы являетесь свидетелем какого-либо явления или события, допустим, дорожно-транспортного происшествия или преступления. Участниками опроса, как часто это бывает в реальности, становятся люди, которые видят ситуацию каждый со своей точки зрения. Соответственно, могут проявляться или исчезать различные детали, нюансы и т. д. Опрос ведет один член команды, хотя роли по ходу игры могут меняться. В зависимости от того, кем является участник событий (пешеход, водитель, другие водители, пострадавший, случайный свидетель) картина произошедшего будет у каждого своя, но в целом она окажется наиболее полной.

2. Настольные игры, такие как «Монополия».

3. Карточные игры, например, с использованием карт «Таро».

4. Игры с применением бумаги и карандаша, например, игра «Последствия».

Один из обучающихся пишет фразу о каком-либо событии или ситуации. Следующий студент должен написать последствие этого события. Все фразы должны быть логичными и взаимосвязанными.

5. Можно смоделировать различные жизненные ситуации: поход в магазин, в поликлинику, ожидание очереди, разговор с гениальным человеком и т. д. При этом в дискуссии или диалоге могут участвовать как два человека, так и вся группа.

К видам деятельности, направленным на решение проблем, относятся:

1. Ситуации, основанные на воображении, например, поход в лес. Каждый участник похода рассказывает, что он хочет взять с собой, какими навыками он обладает, т. е. может ли он разжечь костер, поставить палатку или наловить рыбу и т. д. Коллективно участники похода решают, кто отвечает за вещи общего пользования. Обсуждается проблема, предлагаются способы ее решения.

2. Ситуации, когда люди являются попутчиками и попадают в экстремальные условия (сломался рейсовый автобус посреди лесной дороги или пассажиры на корабле попали в шторм и в результате кораблекрушения оказались на острове и т. д.).

3. Игры на отгадывание какого-либо слова или словосочетания, например, один из студентов задумывает слово, остальные выясняют что это, задавая вопросы, на которые можно отвечать только «да» или «нет». Нужно определить тему и попросить обучающихся загадывать слова или словосочетания, которые так или иначе связаны с ней. Данная игра помогает научиться составлять вопросы.

Таким образом, можно сделать вывод, что игра – это эффективное средство обучения, стимулирующее мотивацию обучающихся. Во время игрового процесса язык становится инструментом, необходимым для достижения определенного результата, при этом он перестает быть конечной целью обучения. Следует отметить, что использование игр на различных стадиях обучения не только помогает в изучении иностранного языка, но и выполняет важную роль при переходе учащегося на новую, более высокую степень психического развития. Применение различных обучающих игр и видов деятельности, направленных на решение задач в процессе обучения, способствует приобретению новых умений и навыков, лучшему усвоению иностранного языка.

Библиографический список

- Бордовская Н.В., Розум С.И. Психология и педагогика. СПб.: Питер, 2014. 624 с.
- Звегинцев В.А. Мысли о лингвистике. М.: Изд-во МГУ, 1996. 336 с.
- Пассов Е.И. Урок иностранного языка в средней школе. М.: Просвещение, 1988. 223 с.
- Солсо Р. Когнитивная психология. Изд. 6-е. СПб.: Питер, 2006. 589 с.
- Стронин М.Ф. Обучающие игры на уроке английского языка. М.: Просвещение, 1984. 112 с.
- Философский словарь / под ред. И.Т.Фролова. Изд. 6-е., перераб. и доп. М.: Политиздат, 1991. 560 с.

References

- Bordovskaya N.V., Rozum S.I. *Psikhologiya i pedagogika* [Psychology and Pedagogics], Saint Petersburg: Piter Publ., 2014, 624 p. (in Russian).
- Zvegintsev V.A. *Mysli o lingvistike* [Thoughts on Linguistics], Moscow: University of Moscow Publ, 1996, 336 p. (in Russian).
- Passov E.I. *Urok inostrannogo yazyka v srednei shkole* [Foreign Language Lesson in Secondary School], Moscow: Prosveshchenie Publ., 1988, 223 p. (in Russian).
- Solso R. *Kognitivnaya psikhologiya* [Cognitive Psychology], Saint Petersburg: Piter Publ., 2006, 589 p. (In Russian).
- Stronin M.F. *Obuchayushchie igry na uroke angliiskogo yazyka* [Educational Games at the lessons of English], Moscow: Prosveshchenie Publ., 1984, 112 p. (in Russian).
- Filosofskii slovar'* [Dictionary of Philosophy], Moscow: Politizdat Publ., 1991, 560 p. (in Russian).

Reber A.S. Implicit learning of artificial grammars // Journal of Verbal Learning and Verbal Behavior. 1967. № 6. P. 855–863.

Reber A.S. Implicit learning of artificial grammars. Journal of Verbal Learning and Verbal Behavior, 1967, no. 6, pp. 855–863.

Сведения об авторах

Корепина Наталья Алексеевна, кандидат филологических наук, доцент кафедры иностранных языков для технических специальностей, e-mail: cosmir@yandex.ru

Гусев Николай Олегович, студент гр. ЭСб-15-1 Института энергетики, e-mail: ked0key@mail.ru

Критерии авторства

Корепина Н.А., Гусев Н.О. провели исследование, оформили научные результаты и несут ответственность за плагиат.

Конфликт интересов

Авторы заявляют об отсутствии конфликта интересов.

Author credentials

Natalia A. Korepina, Candidate of Philological Sciences, Associate Professor of Foreign Languages Department No 2 for Engineering Fields of Study, e-mail: cosmir@yandex.ru

Nikolay O. Gusev, a third-year student of Power Engineering Institute, group ESb-15-1, e-mail: ked0key@mail.ru

Authorship Criteria

Korepina N.A., Gusev N.O. have done research, written the manuscript of the scientific results and bear responsibility for plagiarism.

Conflict of Interest

The authors declare no conflict of interest.