

РАСПРОСТРАНЕННЫЕ ОШИБКИ ПРИ ИСПОЛЬЗОВАНИИ ОБУЧАЮЩИХ ИГР НА ЗАНЯТИЯХ ПО ИНОСТРАННОМУ ЯЗЫКУ

Слива Марина Евгеньевна, старший преподаватель
кафедры «Иностранные языки и профессиональные коммуникации», ЦМСИБ
Красноярский государственный аграрный университет, Красноярск, Россия
e-mail: mesliva@mail.ru

Аннотация. Данная статья посвящена распространенным ошибкам при использовании обучающих игр на занятиях по иностранному языку. Обучающие игры рассмотрены как необходимая часть образовательного процесса при изучении иностранного языка, поскольку их использование помогает избежать коммуникативных барьеров в будущем. В работе рассмотрено определение данного понятия «обучающие игры» и приведены их примеры, а также даны рекомендации как избежать ошибок, применяя данный вид деятельности.

Ключевые слова: обучающие игры, обучение иностранным языкам, урок иностранного языка, ошибки, уровень языка.

COMMON MISTAKES WHEN USING TRAINING GAMES IN FOREIGN LANGUAGE CLASSES

Sliva Marina Evgenievna, senior lecturer of the department of “Foreign Languages and Professional Communications”, Center of International links and Business
Krasnoyarsk state agrarian university, Krasnoyarsk, Russia
e-mail: mesliva.ru

Abstract. This article is devoted to common mistakes when using training games in teaching foreign languages. They are viewed as a necessary part of educational process because their usage helps avoid any communicative barriers and sometimes language ones in future. The definition of the term ‘training games’ is represented in this work some kinds of training games are given. Also some recommendations to avoid mistakes are presented.

Key words: training games, teaching foreign languages, foreign language lesson, mistakes, language level.

Сегодня, когда мы вынуждены жить в условиях распространения новой коронавирусной инфекции, формат обучения постоянно меняется, существует много способ и методик обучения иностранному языку в современных условиях [1, с. 203, 2, с. 248, 3, с. 405, 4, с. 63, 5, с. 15, 6, с. 272, 7, с. 87, 8, с. 276, 9, с. 73, 10, с. 110].

Мы привыкли к онлайн, активно используем Интернет-технологии даже для офлайн-классов, применяем и смешанный тип, когда часть занятий проходит дистанционно, а часть занятий в классе. Иногда необходимо вернуть класс к коллективной работе или проверить пройденный материал до тестирования. Одним из способов может послужить использование обучающих игр.

Обучающая игра – это неотъемлемая часть образовательного процесса, необходимая для усвоения новой темы, повторения и закрепления пройденного материала. Ни у кого не вызывает сомнений, что игра на занятии является одним из тех инструментов преподавания, который позволяет активизировать мыслительную деятельность обучающихся, позволяет сделать образовательный процесс увлекательным и интересным, заставляет обучающихся испытывать позитивные эмоции, что способствует лучшему запоминанию материала.

Существует много вариантов классифицировать обучающие игры, конкретно в данной работе мы будем говорить о лексических, грамматических и фонетических обучающих играх. Есть целый ряд распространенных ошибок, свойственный для перечисленных типов в одинаковой степени, а есть ошибки для конкретного типа.

Перечислим одинаковые, наиболее частые ошибки:

1. Потеря преподавателем контроля над процессом игры. Применяя обучающую игру на занятии стоит помнить, что несмотря на слово «игра» внутри рассматриваемого термина, упор нужно делать именно на обучение. Студенты, вне зависимости от возраста и уровня мотивации, могут вносить свои коррективы походу игры, иногда даже этого не осознавая. Преподаватель должен

полностью контролировать процесс, не отступая от плана. Например, преподаватель наметил, что какой-то этап игры выполняется в течение определенного времени, это означает, что студенты, сделавшие раньше должны подождать, опаздывающие поторопиться. Конечно, речь идет о командной игре.

2. Слишком большой объем материала для студентов, студенты могут знать материал, но им не хватает опыта использования данного материала, материал отработан, но не закреплен. Например, вы прошли тему Nature и строите свою игру на знании видов животных. Да, вы прошли двенадцать видов, оставьте для игры шесть, студенты лучше отработают эти шесть видов и будут более уверены в себе. Оставшиеся виды можно отработать в следующей игре или в качестве домашнего задания.

3. Слишком много незнакомого материала, студенты могут растеряться, и вместо того, чтобы следовать игре, должны будут тратить время на перевод. У вас пройдена тема In the city, студенты знают слово street, вы можете добавить новое слово avenue, потому что в русском языке есть слово авеню, студенты смогут догадаться, но добавив слова lane, blind alley, high-road у студентов может возникнуть семантическая перегрузка, и они потеряют интерес к игре.

Конечно предложенный список может быть продолжен, практикующий преподаватель, даже спланировав все, как казалось, идеально, сталкивается с неучтенными моментами, особенно в эпоху онлайн обучения и смешанного типа обучения. Учитывать нужно не только степень владения языком, но и уровень подготовки студентов к работе, например, онлайн, а также возможные перебои с Интернетом.

Список литературы

1. Волкова А.Г. Использование онлайн-словарей как инновационный метод обучения иностранным языкам / А.Г. Волкова // В сборнике: Проблемы современной аграрной науки. материалы международной заочной научной конференции. Министерство сельского хозяйства Российской Федерации; ФГБОУ ВО «Красноярский государственный аграрный университет». 2016. С. 202-204.

2. Волкова, А.Г. Языковое обучение: английский как второй и как иностранный язык /А.Г. Волкова // Материалы международной научной конференции «Проблемы современной аграрной науки». Красноярск, 2018. С. 247 – 250.

3. Волкова, А.Г. Системы управления обучением: современные мировые тенденции развития дистанционного образования /А.Г. Волкова // Материалы международной научной конференции «Проблемы современной аграрной науки». Красноярск, 2019. С. 404 – 407.

4. Волкова А.Г. Языковое обучение: новые подходы в эпоху цифровизации / А.Г. Волкова // В сборнике: ВЫСОКОТЕХНОЛОГИЧНОЕ ПРАВО: ГЕНЕЗИС И ПЕРСПЕКТИВЫ. Материалы II Международной межвузовской научно-практической конференции. Красноярск, 2021. С. 62-66.

5. Volkova A.G. Accelerated and effective shift of institutes to online teaching under the circumstances of quarantine and pandemic / A.G. Volkova// В сборнике: Наука и образование: опыт, проблемы, перспективы развития. Материалы международной научно-практической конференции. Ответственные за выпуск Е.И. Сорокатыя, В.Л. Бопп. 2020. С. 12-15.

6. Мартынова О.В. Способы создания свободной обучающей среды на занятиях иностранного языка / О.В. Мартынова // Проблемы современной аграрной науки: материалы международной научной конференции. - Красноярск, 2018, - С. 271-273.

7. Мартынова О.В. Некоторые аспекты применения информационно-образовательных технологий на занятиях английского языка / О.В. Мартынова // Педагогическое воспитание и образование на современном этапе: сборник научных статей, посвященный 80-летию памяти А.С. Макаренко. – Волгоград, 2019, - С. 86-89.

8. Мартынова О.В. Дифференцированный подход к обучению иностранному языку студентов разных профилей неязыковых вузов / О.В. Мартынова О.В.// В сборнике: Ресурсосберегающие технологии в агропромышленном комплексе России. Материалы Международной научной конференции. Красноярск, 2020. С. 275-277.

9. Мартынова О.В. Анализ высокотехнологичных методик обучения иностранным языкам в неязыковых вузах / О.В. Мартынова // В сборнике: Актуальные вопросы производства

криминалистических экспертиз и оценки результатов судебно-экспертной деятельности. Материалы Всероссийской (национальной) научно-практической конференции. Красноярск, 2021. С. 72-74.

10. Мартынова О.В. Новейшие мультимедийные средства на занятиях иностранного языка в неязыковом вузе. / О.В. Мартынова // Инновации в образовательном пространстве: опыт, проблемы перспективы VII Международная научно-практическая конференция. 2017. С. 107-110.