

ошибок, иногда с потерями и недопониманием со стороны слушателей, высокая степень сотрудничества, безусловное принятие сложности возникших обстоятельств позволили преподавателям кафедры не снизить качество образовательного процесса, продемонстрировать высокий профессионализм. Эти качества позволяют в короткий срок и эффективно адаптировать имеющиеся учебные материалы и создавать современные инновационные продукты для нового типа обучающихся, полностью цифровых, при этом строго следуя логике учебного занятия, разработанной еще Е. И. Пассовым, основанной на целенаправленности, целостности, динамичности и связности.

Часто от нового поколения слушателей можно услышать: «Сейчас другое время!» с намеком, что мы, родившиеся в прошлом веке, его не понимаем, отстаем. И они точно знают о новых реальностях значительно больше, чем мы. Но есть то, чего не знают они. Это прошлое! Научить их уважать его и использовать опыт предыдущих поколений – наша задача. Нам надо стать партнерами. Мы никогда не превзойдем их в умении использовать технологии. Но ведь уметь пользоваться технологиями не означает умение использовать их мудро, критически, эффективно. Технологии – это не просто плохо или хорошо, это то, как и кто ими пользуется. Современные преподаватели в процессе обучения иностранным языкам цифровых слушателей должны уметь управлять обучением, проектировать и видеть перспективы своих учеников, задавать правильные стимулирующие вопросы, создавать мотивирующий контекст учебных ситуаций общения на иностранном языке, обеспечивать тщательность, достаточность и актуальность учебного материала, этично и объективно корректировать и направлять самостоятельную учебную работу, вовремя выявлять внутренние проблемы, толерантно воспринимать их. Все перечисленные профессиональные умения технически довольно легко реализовать и в режиме удаленного доступа, но, к сожалению, цифровизация не развивает социальные навыки. Широкое использование электронных мультимедийных средств должно выводить обучение взрослых иностранным языкам за рамки учебной языковой среды, лингвокультура страны изучаемого языка должна дополняться широким охватом фактов родной культуры. Это будет способствовать развитию личности, формированию новых смыслов, толерантности, коммуникабельности, новых отношений с миром. И только преподавателям, достигшим высочайшего уровня профессионального мастерства под силу и эти задачи.

Л. Д. Телятко

ИГРА КАК СПОСОБ РАЗВИТИЯ ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ У ВЗРОСЛЫХ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПРИ ИЗУЧЕНИИ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА

Игра – вид деятельности, который присущ не только детям, но и взрослым, поэтому использование данного вида деятельности в образовательном процессе известно давно.

Использование игрового метода в образовательном процессе является нетрадиционным методом обучения, и скорее относится к методам, являющимся приятным, эффективным дополнением к занятиям. Тем не менее, при применении игровых методик нужно учитывать некоторые правила:

1. И преподаватель, и обучающиеся должны четко понимать цели игры и результат, который должен быть достигнут;

2. Игра должна быть актуальной и доступной;

3. Должна быть выбрана правильная и убедительная мотивация обучающихся для проведения занятий в игровой форме;

4. Преподаватель должен соотносить уровень сложности игры с уровнем знаний обучающегося. Заранее продумывать и подготовить материалы для реализации игры;

5. Необходимо проводить обратную связь после игры для закрепления ее результата.

Превосходство игры над другими средствами обучения обнаруживается в том, что она способна обеспечить не только индивидуальную, но и парную, групповую и коллективную форму работы на занятии, что позволяет максимально эффективно использовать учебное время. В игре все равны. Даже новичок, не обладающий еще достаточным количеством знаний может принять в ней участие. Занятия не будут скучными и однообразными, если будет чередование игр фронтальных и парных, устных и письменных, применение игр с творческой направленностью.

Не нужно бояться адаптировать игры, а также обязательно необходимо учитывать индивидуальные особенности обучающихся, их интересы и предпочтения – это поможет правильно выбрать между подвижной игрой, викториной или boardgame, деловой игрой, между соревнованием и индивидуальным quiz. Для более активных обучающихся, возможно, лучше подойдет quick thinking games, в то время как для других групп более подходящим выбором будет word puzzles and riddles.

Говоря о разновидностях игр необходимо заметить, что данный вопрос относится к разряду проблемных. Каждый преподаватель подходит к данной теме с позиции основанных на личном опыте обучения, например, обучения взрослых иностранному языку, как в нашем случае.

Можно привести следующую классификацию языковых игр на занятиях иностранного языка:

I. Грамматические игры.

Данные игры преследуют цели:

- создать естественную ситуацию для употребления данного речевого образца;

- развить речевую творческую активность учащихся.

Например, игра Reincarnation, тренирующая конструкции прошедшего времени used to, the Past Simple Tense. Учащиеся играют известных персонажей, в то время как остальные пытаются отгадать, кто это. Предложены варианты:

Бетховен, Пабло Пикассо, Тарзан, Элвис Пресли, Джордж Вашингтон и т.д.

II. Лексические игры.

Данные игры преследуют цели:

- тренировать учащихся в употреблении лексики в ситуациях, приближенных к естественной обстановке;
- развивать речевую реакцию учащихся.

Примерами лексических игр могут быть игры Taboo word, суть которой объяснить понятие, не используя заранее предложенные слова-табу; игра Odd one out, в которой обучающимся предложен ряд слов (словосочетаний), в котором необходимо указать лишнее и объяснить свой выбор; так же разнообразные memory games, bingo, snowball, walk in my shoes.

III. Фонетические игры.

Они практикуют и развивают произносительные навыки: интонацию предложений, фонемы. Можно использовать игру под названием Intonation Game. Обучающиеся получают карточки, на которых написано, с какой интонацией нужно прочитать предложение, а остальные должны догадаться, что это за интонация. Например, на карточках написано:

fear; surprise; joy; irritation; anger; disappointment.

Sample sentences:

- 1) I am riding my new bicycle. (*fear, joy, irritation or surprise*)
- 2) We are writing a test. (*fear, surprise, irritation, anger or disappointment*)
- 3) Where have you been? (*surprise, irritation, anger or disappointment*).

IV. Орфографические игры.

Цель данных игр – упражнение в написании английских слов. Часть игр может быть рассчитана на тренировку памяти учащихся, а часть – на некоторые закономерности в правописании английских слов. Примером орфографической игры может служить Hangman, идея которой заимствована из русской «виселицы». Также хорошей орфографической игрой служат анаграммы, сделанные еще и по лексическому принципу (free time activities, dates, countries, etc.)

V. Творческие ролевые и деловые игры.

Такие игры формируют у обучающихся навыки говорения, аудирования. Хорошим примером творческих игр служат игры, основанные на популярных телепередачах. Здесь эффективно использовать ряд известных телепередач: «Колесо истории» (иностранный язык – история), «В мире животных» (экология – иностранный язык). На интеграции дисциплин экономики (основ бизнеса) и иностранного языка можно проводить ролевые деловые игры, во время которых обучающиеся, разделившись на две группы, обсуждают за «круглым столом» на вечеринке у одного из участников идею создания нового предприятия.

Игровые приемы обучения позволяют использовать все уровни усвоения знаний: от воспроизводящей деятельности через преобразующую к главной цели – творческо-поисковой деятельности. Игровые упражнения увлекают даже самых пассивных и слабо подготовленных обучающихся. Чувство равенства, атмосфера увлеченности и радости, ощущение посильности заданий – все это дает возможность взрослому преодолеть стеснительность, мешающую свободно употреблять в речи слова иностранного языка, снижается боязнь ошибок, и благотворно сказывается на результатах обучения.