

Языковая игра как метод развития когнитивных и речевых способностей учащихся

Луиза Рамзановна Сардалова

кандидат филологических наук, старший преподаватель кафедры иностранных языков
Чеченский государственный университет им. А. А. Кадырова

Грозный, Россия

sardalova@chesu.ru

 0000-0000-0000-0000

Марина Увайсовна Зубайраева

кандидат филологических наук, доцент кафедры иностранных языков
Чеченский государственный педагогический университет

Грозный, Россия

zubayraeva@chspu.ru

 0000-0000-0000-0000

Поступила в редакцию 13.10.2022

Принята 13.11.2022

Опубликована 01.12.2022

 10.25726/u2115-2248-9589-g

Аннотация

Статья посвящена явлению языковой игры в психолингвистике и методике преподавания иностранных языков. Авторы описали методы, формы и средства внедрения языковой игры в процесс изучения английского языка. Использование речевых игр на уроках иностранного языка создает уникальную учебную среду, способную объединить познавательную и речевую деятельности одновременно. Особое место среди игровых технологий в обучении иностранным языкам отводится языковым играм, основанных на необычном использовании языковых единиц (языковой игры), в том числе в виде каламбура и игры слов. Такой вид деятельности является платформой для формирования речевой компетентности и развития познавательных способностей учащихся. На базе изученного материала была разработана методика развития когнитивных и речевых путей внедрения игровой деятельности, в основе которой лежит явление языковой игры, а именно: игры слов «каламбур». Кроме того, в рамках исследовательской работы разработаны методические рекомендации по проведению ролевой игры на научном материале импровизированного шоу «Whose Line Is It Anyway?».

Ключевые слова

игра слов, когнитивный, коммуникативный, языковая игра, урок английского языка.

Введение

Использование языковых игр, как вида учебной деятельности, является образцом реализации когнитивно-коммуникативной методики обучения иностранным языкам. Положениями указанной методики были определены типы упражнений, направленных на развитие как речевых, так и познавательных навыков. Среди них:

- аналитические (анализ текстового или аудиовизуального материала);
- ассоциативные (вызов эмоционально-чувственного отношения к материалу, который изучается);
- коммуникативные (активизация коммуникативной деятельности, прививание чувств);
- исследовательские (создание условий для обучения через поиск и решение противоречивых ситуаций).

Цель исследования заключается в исследовании вариантов использования явления языковой игры на уроках английского языка в старшей школе с целью формирования когнитивных и речевых способностей учеников.

Материалы и методы исследования

Методы исследования:

- теоретический анализ научных и учебно-методических источников (изучения концептуальных понятий, связанных с когнитивными и речевыми способностями и явлением языковой игры);
- системный анализ (подбор фактического материала и его классификация);
- метод моделирования (разработка методики развития когнитивных и речевых способностей учащихся).

Практическое значение полученных результатов заключается в предоставлении методических рекомендаций внедрения языковой игры в процесс изучения английского языка с целью развития когнитивных способностей учащихся старшей школы.

Анализ последних научных исследований свидетельствует о заинтересованности современных ученых-методистов в исследовании языковой игры в целях развития когнитивной и речевой компетентности учащихся. Проблемой формирования указанных навыков при изучении иностранного языка занимались Будакова О. В. (Будакова, 2012), Колесникова И. Е. (Колесникова, 1990), Комарова Ю. А. (Комарова, 2001) и др.

Актуальность исследования определяется потребностью создания новых методов активизации познавательной и речевой деятельности одновременно.

Результаты и обсуждение

Проведение речевых игр на уроках английского языка создает уникальную учебную среду, способную объединить все вышеназванные виды деятельности. Особо среди игровых технологий в обучении иностранным языкам следует выделить языковые игры, основанные на необычном использовании языковых единиц (языковой игры), в том числе в виде каламбура и игры слов. Такой вид деятельности является платформой для формирования речевой компетентности и развития познавательных способностей учащихся. Когнитивная психологическая структура, которая составляет основу речевых способностей является многоуровневой и состоит из фонологического, грамматического, лексического и дискурсивного уровней (Панфилова, 2006).

Ниже рассмотрим вариант внедрения игровой деятельности на основе лингвистического явления языковой игры с целью развития когнитивных и речевых навыков указанных уровней.

Фонологический уровень. Поскольку именно эта плоскость содержит необходимые ресурсы для распознавания всех фонем данного языка, то задачи языковой игры «каламбур» основаны на фонетическом сходстве, то есть имеют в своей основе омофоны (слова с одинаковым звучанием, но разным значением).

Игры для формирования речевых навыков фонологического уровня лучше всего подходят для разминки или в качестве завершения урока. Например, учащимся зачитывается выражение: Reading while sunbathing makes you well red (Real Life English, 2013), где игра слов реализуется при помощи омофонов red и read (глагол «читать» используется в прошедшем времени). В таком сочетании получается, что «читая, и загорая одновременно, можно стать красным или же хорошо начитанным». После озвучивания выражения, ученикам предлагается его перевести или объяснить, как они его поняли (на родном или английском языке, в зависимости от уровня владения иностранным языком). Скорее всего, мнения разделятся, в итоге возникнет обсуждение. С точки зрения когнитивной психологии в это время произойдет фонематический анализ звуковой информации, что в сочетании с воображением (ситуация из выражения) создаст предпосылки для устойчивого запоминания и фонем, и концепта.

Лексический уровень. В когнитивной структуре речевых способностей система фреймов и концептов образует «словарь» – хранилище всех известных определенному человеку слов того или

иного языка. В словаре слова хранятся упорядочено по понятийным категориям: живые и неживые существа, растения, животные, приборы, инструменты и т.п. Слова также систематизированы по принадлежности к определенному времени, месту, по причинно-следственным связям, по принадлежности к определенным наукам, частям речи и т.п. (Панфилова, 2006).

Лексический уровень представлен наибольшим количеством вариантов использования явления языковой игры в рамках игры дидактической, поскольку именно лексические единицы являются основой указанного лингвистического явления.

Самым простым способом применения языковой игры «Каламбур» на уроках английского языка является обсуждение примеров с акцентированием внимания на том, как именно выражается необычное использование языковых единиц. Учителем могут быть избраны как краткие выражения: *Time flies like an arrow. Fruit flies like a banana* (RealLife English, 2013), где в первом предложении речь идет о быстро текущем времени, а во втором о насекомых, которые любят бананы, так и целые истории, например: *A woman was driving in her car on a narrow road. She was knitting at the same time, so she was driving very slowly. A man came up from behind and he wanted to pass her. He opened the window and yelled, "Pull over! Pull over!" The lady yelled back, "No, it's a sweater!* (The Internet TESL Journal).

Мотивировать учащихся к творческому анализу и активизации мысленной деятельности можно, предложив им самостоятельно создать каламбуры. Для этого необходимо подготовить предложения, содержащие по крайней мере два полисемических слова. Например: *Let's talk about rights and lefts. Time flies when having fun. How can you stay cool with a fan?* (The Internet TESL Journal). Сначала можно еще раз напомнить ученикам значение некоторых слов, а затем провести несколько минут, чтобы они попытались самостоятельно перефразировать выражение или дать ему интересное продолжение, пользуясь другими значениями слов. Среди возможных вариантов каламбуров, выделим следующие: *You're right, so I left* или *I left because I have such a right. Time's fun when you're having flies. How can you stay cool having fans? – Just turn all of them off* (The Internet TESL Journal). Усложнить задачу можно обсуждая значение слов - ученики должны сами выявить полисемические единицы.

Загадки являются одним из видов языковых игр, которые чаще всего используются на уроках иностранного языка. В английском языке в основе многих загадок лежит игра слов, образованная как на основе омофонов, так и полисемических слов. Понятное и интересное для учащихся занятие активно расширяет их словарный запас, повышает концентрацию и способствует быстрому усвоению концептов.

Приведем следующие примеры загадок с игрой слов:

– *What's black and white and read all over the world? – A newspaper.* (GanX., p. 1214). Игра слов на основе упомянутых выше омофонов *read* и *red*.

– *What weather do mice most dislike? – When it's raining cats and dogs.* (Gan X., p. 1214). Каламбур образован через идиому *rain cats and dogs*.

– *When does the baker follow his trade? – Whenever he kneads the dough.* (Gan X., p. 1214). Загадка является сложной даже для учеников с высоким владением языком, поскольку игра слов в ней реализуется с помощью как омофонов *knead* (месить) и *need* (нуждаться), так и полисемического слова *dough* (тесто и разг. деньги).

– *What is the best fruit for studying history? – Dates.* (Gan X., p. 1214). Игру слов создает полисемия слова *dates* (даты; финики).

Грамматический уровень. Поскольку лингвистическое явление языковой игры реализуется прежде всего с помощью лексических единиц, выбор игровой деятельности для развития речевых способностей грамматического уровня является несколько ограниченным.

Преимущественно такой учебной цели будут соответствовать языковые игры в виде поиска соответствий, закономерностей, необычного употребления языковых средств и их дальнейшее обсуждение.

Пример задания для усвоения правил употребления артиклей:

Have gone up to Heaven, a seventy-year old woman met her school Math teacher there. – You promised that Algebra would come in handy some day, said the late Mrs. Jones. – So, how much longer do I have to wait? (Lastovka Ch.I., p. 76).

Приведенный фрагмент иллюстрирует случай употребления обозначенного артикля the перед прилагательным late, обозначающим собственное существительное Mrs. Jones. По причине употребления артикля прилагательное поздний приобретает значение умерший. Такой подход к объяснению сложного материала ученикам, безусловно, будет воспринят с большей заинтересованностью. Концепт лучше сохранится в когнитивной структуре учащихся, поскольку пример отличается шуточной окраской и является актуальным для подростков.

Для закрепления навыков формирования грамматических времен или других грамматических конструкций английского языка с учащимися может быть проведено соревнование на самостоятельное создание каламбуров. Задача учителя – разделить учащихся на группы и дать каждой из них одинаковый набор слов, из которых они должны сформировать каламбуры согласно изучаемому грамматическому материалу. Следует отметить, что создать языковую игру можно благодаря тому, что слова являются омоформами и омофонами. Например, образование каламбуров со словами checked, been, с использованием Present Perfect.

Возможные варианты образованных каламбуров:

- Have your eyes ever been checked? – No, they've always been blue (Dahl M., p. 83).
- It's bean soup, sir. – I don't care what it has been. I want to know what it is now (English Club).

Или, использование слов bee, blind для образования каламбуров повелительного наклонения. Среди вариантов: Let it bee! Let's help blind people together!

Дискурсивный уровень. Развитие речевых навыков неразрывно связано с коммуникативным взаимодействием в пределах определенного дискурса. В таком случае языковые игры могут служить разминкой перед процессом создания и восприятия речевой деятельности. Например, в рамках темы «Школьная жизнь», подбираются каламбуры, которые касаются разных предметов:

English: English teachers are always write! Science: Once I told a chemistry joke. There was no reaction. Math: Not all math puns are horrible. Only sum. History: History. History. Did I just rewrite history? (Faculty Loungers, 2013).

Вышеприведенные способы использования языковых игр являются действенными как в вопросе формирования речевых способностей различных уровней, так и для развития когнитивных способностей учащихся. Приведенные примеры анализируемого лексического явления стимулируют воображение, формирует логическое мышление и активизирует механизмы запоминания у учащихся. Кроме того, рассмотрение примеров языковой игры (игры слов «каламбур») на основе омофонов развивает когнитивные способности для распознавания всех фонем иностранного языка.

Методические рекомендации по формированию иноязычной речевой компетентности на материале ТВ шоу «Whose Line Is It Anyway?».

Понимание игры слов «каламбур» как сознательного нарушения норм использования языковых единиц требует высокого уровня владения иностранным языком. Знакомство учащихся с этим лингвистическим понятием должно происходить на поздних этапах изучения иностранного языка, преимущественно – в старшей школе.

Материалами для иллюстрации исследуемого явления могут быть фрагменты художественных произведений, рекламные тексты, заголовки статей и публикаций, записи интерактивных онлайн-трансляций (вебинары, стримы), игр КВН, выступления стендап-комиков и др.

Одним из самых ценных источников примеров языковой игры «каламбур» является комедийное шоу «Whose Line Is It Anyway?». «Whose Line Is It Anyway?» (сокращенно Whose Line? или WLIIA) - это короткометражное комедийное импровизационное шоу, которое впервые вышло в эфир в 1988 году. Особенность шоу заключается в отсутствии сценария – актеры играют предложенные ситуации в студии перед зрителями, пользуясь своими творческими способностями и всеми возможностями языка.

Хотя элементы языковой игры присутствуют почти во всех блоках шоу, особого внимания заслуживает разговорный блок «Let's Make a Date». В рамках данной игры актеры получают карточки с названиями своих персонажей и в процессе речи (благодаря соответствующей лексике, интонации, тону, акценту), отвечая на вопросы ведущего, помогают отгадать их героя.

«Let's Make a Date» - является аутентичным аудиовизуальным материалом и образцом использования игры слов «каламбур» в неподготовленной речи, просмотр и анализ которой будет способствовать развитию когнитивных навыков и формированию социокультурной иноязычной компетентности учащихся.

Кроме того, концепция и модель проведения этой игры могут быть использованы в процессе моделирования ролевой игры для развития речевых навыков (Петричук, 2008).

В процессе исследования нами были разработаны методические указания к проведению ролевой игры по материалам блока «Let's Make A Date» шоу «Whose Line Is It Anyway?». Поскольку ролевая игра предполагает наличие трех этапов: подготовки, проведения игры и контроля, для изучаемой методики следует выделить 1 (один) академический час. Основное внимание методики сосредоточено на уровнях понимания (распознайте, сравните, определите, дифференцируйте, объясните, приведите примеры), синтеза (создайте, придумайте, предложите, представьте, найдите новый способ), оценки (оцените, выскажите, порекомендуйте, определите).

Подготовительный этап.

Цель – понимание.

Задание:

Просмотрите один раз блок «Let's Make a Date» из шоу «Whose Line Is It Anyway?» (Сезон 1. Эпизод 6).

- Объясните, с помощью чего актерам удается намекнуть на своего персонажа.
- Определите, кому из актеров досталась самая сложная роль, обоснуйте почему.
- Объясните, как вы мыслите и как вы играете.
- Приведите примеры игры слов «каламбур» в русском языке.
- Просмотрите фрагмент второй раз. Распознайте элементы речевой игры в репликах актеров. Объясните, с помощью каких средств они реализованы.

Проведение ролевой игры.

Цель – синтез.

Учитель должен заранее подготовить карточки с описанием персонажей. Герои могут быть выбраны в соответствии с изучаемой темой или взяты из других эпизодов. Следует предварительно позаботиться о методе формирования групп учащихся (зрители, задающие вопросы и актеры).

Задачи:

- Представьте себя актерами и зрителями телешоу «Whose Line Is It Anyway?».
- Зрители, предложите, пожалуйста, вопросы, которые смогут лучше всего раскрыть характер персонажа.
- Актеры, найдите, пожалуйста, способ организовать свою речь таким образом, чтобы другим ученикам было понятно, какая у вас роль.

Прибегайте к фонетическим приемам (изменение темпа, тембра, интонации, акцента), придумайте новые способы употребления лексики, «играйтесь» с ней. Зрители должны задавать актерам вопросы и внимательно наблюдать за их ответами. После нескольких вопросов каждому актеру (количество «раундов» определяет учитель), ученики должны догадаться, какую роль исполняли актеры.

Контроль.

Цель – оценка.

Этап контроля и оценки ролевой игры может быть проведен после ее завершения или на следующих уроках, что зависит от хода игры, заинтересованности учащихся и уровня сложности заданий. Как во время ролевой игры, так и во время обсуждений не нужно сосредотачивать внимание на ошибках учеников, поскольку игра направлена на формирование их непринужденности во время свободной речи.

Задачи:

- Поделитесь своими впечатлениями от ролевой игры.
- Определите сложности, с которыми вам пришлось столкнуться.
- Оцените свой уровень владения английским языком.

– Дайте рекомендации для следующей игры.

Предложенный пример ролевой игры дает учащимся возможность свободно общаться на иностранном языке, развивать навыки аудирования и критического анализа сказанного, а также автоматизировать изученный материал.

Заключение

Формат игры способствует активизации внимания учащихся к сказанному, повышает интерес и мотивацию к изучению языка. По количеству одновременно выполняемых функций метод ролевых игр можно считать одним из самых эффективных среди интерактивных методов обучения.

На базе изученного материала была разработана методика развития когнитивных и речевых путей внедрения игровой деятельности, в основе которой лежит явление языковой игры, а именно: игры слов «каламбур».

Кроме того, в рамках исследовательской работы разработаны методические рекомендации что до проведения ролевой игры на аутентичном материале импровизированного шоу «Whose Line Is It Anyway?».

Список литературы

1. Будакова О.В. Игровые технологии как эффективное средство активизации учебного процесса на уроке иностранного языка // Педагогическое мастерство: материалы I Междунар. науч. конф. (г. Москва, апрель 2012 г.). М.: Буки-Веди, 2012. С. 152-154.
2. Битехтина Н.Б., Вайшноре, Е.В. Игровые задания по русскому языку как иностранному // Живая методика. М.: Русский язык. Курсы, 2009. С. 64–96.
3. Жукова И.В. Дидактические игры на уроках английского языка // Первое сентября. Английский язык. 2006. № 5. С. 40-52.
4. Колесникова И.Е. Игры на уроке английского языка. Минск: Народная Асвета, 1990.
5. Комарова Ю.А. Использование учебных игр в процессе обучения иностранным языкам. СПб.: «Каро», 2001.
6. Кондрашова О.А. Совершенствование языковой и коммуникативной компетентности иностранных обучающихся посредством игровых технологий // Молодой ученый. 2012. № 12 (47). С. 326-328.
7. Никишина И.В. Инновационные педагогические технологии и организация учебно-воспитательного и методического процессов в школе: использование интерактивных форм и методов в процессе обучения учащихся и педагогов. Волгоград: Учитель, 2007.
8. Панфилова А.П. Игровое моделирование в деятельности педагога: учеб. пособие для студ. вузов / А.П. Панфилова; под общ. ред. В.А. Сластенина, И.А. Колесниковой. М.: Академия, 2006. 368 с.
9. Петричук И.И. Ещё раз об игре // Иностр. языки в школе. 2008. № 2. С. 55-60.
10. Шарафутдинова Т.М. Обучающие игры на уроках английского языка // Иностр. языки в школе. 2005. №8. С. 32.

Language game as a method of developing cognitive and speech abilities of students

Marina U. Zubayraeva

Candidate of Philological Sciences, Associate Professor of the Department of Foreign Languages
Chechen State University Pedagogical University
Grozny, Russia

zubayraeva@chspu.ru

 0000-0000-0000-0000

Louise R. Sardalova

Candidate of Philological Sciences, Senior Lecturer of the Department of Foreign Languages

Kadyrov Chechen State University

Grozny, Russia

sardalova@chesu.ru

 0000-0000-0000-0000

Received 13.10.2022

Accepted 13.11.2022

Published 01.12.2022

 10.25726/u2115-2248-9589-g

Abstract

The article is dedicated to the phenomenon of language play in psycholinguistics and methods of teaching foreign languages. The authors described the methods, forms and means of introducing the language game into the process of learning English. The use of speech games in foreign language lessons creates a unique learning environment that can combine cognitive and speech activities at the same time. A special place among game technologies in teaching foreign languages is given to language games based on the unusual use of language units (language game), including in the form of pun and wordplay. This type of activity is a platform for the formation of speech competence and the development of cognitive abilities of students. On the basis of the studied material, a methodology was developed for the development of cognitive and speech ways of introducing game activity, which is based on the phenomenon of language play, namely, the word game "pun". In addition, as part of the research work, methodological recommendations have been developed for conducting a role-playing game on the scientific material of the improvised show "Whose Line Is It Anyway?".

Keywords

wordplay, cognitive, communicative, language game, English

References

1. Budakova O.V. Igrovye tehnologii kak jeffektivnoe sredstvo aktivizacii uchebnogo processa na uroke inostrannogo jazyka // *Pedagogicheskoe masterstvo: materialy I Mezhdunar. nauch. konf. (g. Moskva, aprel' 2012 g.)*. M.: Buki-Vedi, 2012. S. 152-154.
2. Bitehtina N.B, Vajshnore, E.V. Igrovye zadaniya po russkomu jazyku kak inostrannomu // *Zhivaja metodika*. M.: Russkij jazyk. Kursy, 2009. S. 64–96.
3. Zhukova I.V. Didakticheskie igry na urokah anglijskogo jazyka // *Pervoe sentjabrja. Anglijskij jazyk*. 2006. № 5. S. 40-52.
4. Kolesnikova I.E. Igry na uroke anglijskogo jazyka. Minsk: Narodnaja Asveta, 1990.
5. Komarova Ju.A. Ispol'zovanie uchebnyh igr v processe obuchenija inostrannym jazykam. SPb.: «Karo», 2001.
6. Kondrashova O.A. Sovershenstvovanie jazykovoj i kommunikativnoj kompetentnosti inostrannyh obuchaemyh posredstvom igrovych tehnologij // *Molodoj uchenyj*. 2012. № 12 (47). S. 326-328.
7. Nikishina I.V. Innovacionnye pedagogicheskie tehnologii i organizacija uchebno-vospitatel'nogo i metodicheskogo processov v shkole: ispol'zovanie interaktivnyh form i metodov v processe obuchenija uchashhihsja i pedagogov. Volgograd: Uchitel', 2007.
8. Panfilova A.P. Igrovoe modelirovanie v dejatel'nosti pedagoga: ucheb. posobie dlja stud. vuzov / A.P. Panfilova; pod obshh. red. V.A. Slastenina, I.A. Kolesnikovoj. M.: Akademija, 2006. 368 s.
9. Petrichuk I.I. Eshhjo raz ob igre // *Inostr. jazyki v shkole*. 2008. № 2. S. 55-60.
10. Sharafutdinova T.M. Obuchajushhie igry na urokah anglijskogo jazyka // *Inostr. jazyki v shkole*. 2005. №8. S. 32.