



Преодоление языкового барьера учащимися средней школы при помощи коммуникативной игры в процессе обучения иностранному языку

Лариса Супьяновна Ибаева

старший преподаватель кафедры иностранных языков
Чеченский государственный педагогический университет
Грозный, Россия
ibayeva@chspu.ru
 0000-0000-0000-0000


Алиса Хаважиевна Салатаева

ассистент кафедры немецкого языка
Чеченский государственный университет им. А. А. Кадырова
Грозный, Россия
salataeva@chesu.ru
 0000-0000-0000-0000

Поступила в редакцию 03.05.2023

Принята 6.06.2023

Опубликована 15.06.2023

 10.25726/q9883-3113-0963-w

Аннотация

Данная статья посвящена вопросу преодоления языкового барьера учащимися средней школы при помощи коммуникативной игры в процессе обучения иностранному языку. Результаты исследования показали, использование коммуникативных игр на уроках иностранного языка способствует формированию у учащихся мотивации к общению на изучаемом языке. В данной статье рассматривается проблема преодоления языкового барьера учащихся средней школы при изучении иностранного языка с помощью коммуникативной игры. Авторы исследуют роль игрового подхода в обучении, анализируют преимущества коммуникативной игры в развитии коммуникативных навыков и мотивации учащихся. Статья представляет собой обзор современных исследований, методических подходов и практических примеров использования коммуникативной игры для преодоления языкового барьера. В результате исследования подтверждается эффективность коммуникативной игры в повышении мотивации учащихся, развитии их коммуникативной компетенции и снятии языкового барьера. Результаты исследования могут быть полезными для педагогов и методистов, работающих в области обучения иностранному языку в средней школе.

Ключевые слова

языковой барьер, урок иностранного языка, коммуникативные игры, мотивация.

Введение

Основной задачей учителя иностранного языка является найти современный подход к организации образовательного процесса, создать и внедрить новые формы и технологии обучения, двигаться в ногу со временем и выбирать не только действенные и результативные методы обучения, которые будут стимулировать, мотивировать и заинтересовать учащихся в изучении иностранных языков, но и те, которые помогут обучаемому преодолеть так называемый «языковой барьер». Одним из путей решения данной проблемы является введение в процесс обучения иностранному языку коммуникативных игр. Именно с помощью игр у учащихся формируются навыки использования синтаксических моделей выражения, умения задавать и отвечать на вопросы, высказывать собственное

мнение, формулировать коммуникативную интенцию (приказать, предложить, аргументировать, возразить, согласиться). Кроме этого, применение игр на занятиях иностранного языка является эффективным средством привлечения и удержания внимания, поскольку игры снимают психологический барьер страха перед общением, дают возможность использовать язык в реальных жизненных ситуациях.

Материалы и методы исследования

Как свидетельствует анализ научной литературы, отдельные аспекты поднятой нами проблемы нашли свое отражение в исследованиях отечественных и зарубежных ученых. В частности, сущность и содержание иноязычной компетентности личности определены в научных исследованиях Н. П. Анисеева, Д. Б. Эльконина, М. В. Кларин, Н. В. Кудыкина, Т. М. Марчий-Дмитраш и т.д.

Н. Яковлева исследовала психолого-педагогические условия преодоления коммуникативного барьера в процессе изучения иностранного языка. Зарубежные исследователи Д. Швердфегер (J. C. Shwerdfeger), Г. Розенбух (H. Rosenbuch), М. Найт (M. Knight) считают, что овладение формами устного иноязычного общения возможно только с помощью игр.

Цель статьи – раскрыть теоретические и практические аспекты использования игры как способа преодоления языкового барьера учащихся средней школы на уроках иностранного языка.

Понятие «барьер» означает любое препятствие (также во время коммуникационного процесса) и широко используется во многих областях научного знания. Термин «языковой барьер» используется для обозначения лингвистической преграды в коммуникации, то есть сложностей в общении людей, принадлежащих к разным языковым группам или даже диалектам.

Райт в своем исследовании отмечает, что игры поддерживают у учащихся интерес к изучению иностранного языка. Аналогичные выводы в исследовании делает Джилл Хедфилд, утверждающий, что использование игр дает возможность для интенсивной языковой практики, погружает учащихся в реальную жизнь, в которой участники должны попытаться достичь четкой цели (не обязательно добываясь результата, типичного для задачи), но это достижение ограничено искусственными ограничениями, так называемыми правилами» (Hadfield, 1999).

Результаты и обсуждение

Важно отметить, что одним из наибольших преимуществ коммуникативных игр является возможность их реализации на протяжении всего урока: сначала как разминка, внутри урока как презентация нового материала, и в конце как «поощрение».

Для решения поставленных целей исследования мы выдвигали следующие исследовательские вопросы:

1. Какие игры могут быть использованы для усовершенствования языковых навыков во время образовательного процесса?

2. Какие игры являются наиболее эффективными в преодолении языкового барьера учащимися средней школы?

Эти исследовательские вопросы помогут выяснить причины нежелания учащихся отвечать на уроке; какие игры следует использовать для мотивации учащихся к активной иноязычной коммуникации; как использование коммуникативных игр повышает частоту речи и улучшают ли коммуникативные игры качество языка учащихся.

Исследование реализовалось на следующих этапах:

– планирование, реализация, наблюдение и рефлексия: предварительное изучение – знакомство с реальным состоянием проблем в классе, планирование исследования, разработка плана действий по решению проблемы и выбор игр;

– реализация – проведение урока с коммуникативными играми, наблюдение за реакцией учащихся на использование игр;

– рефлексия – составление выводов.

Первым шагом исследования являлось изучение теоретических вопросов по теме исследования, в частности, какие виды коммуникативных игр при обучении иностранному языку можно выделить, какова

процедура и принципы внедрения игр на уроке и, конечно же, каково мнение экспертов по использованию коммуникативных игр для совершенствования речевых навыков.

По словам Дж. Хармера, если учитель стремится развить у учащихся мотивацию к говорению, он должен использовать подход, избегающий концентрации на грамматике и лексике, но подчеркивающий важность языковой функции (Harmer, 2001).

Ученые предлагают множество классификаций игр, но, на наш взгляд, наиболее подходящей для нашего исследования является классификация Джилла Хедфилда. Он разделяет игры на лингвистические и коммуникативные. Лингвистические игры ориентированы на лингвистическую точность. Коммуникативные игры – это деятельность, имеющая не только лингвистическую цель. В свою очередь, коммуникативные игры можно разделить на ролевые, поисковые, игры на отгадывание и т.д.

Следующим шагом в нашем исследовании был опрос учителей с целью выяснения состояния использования ими форм и методов преодоления коммуникативно-языкового барьера в процессе преподавания иностранного языка, целесообразности использования коммуникативных игр и критериев их выбора.

Далее мы провели уроки без использования коммуникативных игр. После этого ученикам было роздано три анкеты. Цель первого анкетирования – выяснить реакцию учащихся на реализацию коммуникативных игр. Она состояла из двух вопросов и была предложена учащимся до и после урока. Следующая анкета была ориентирована на выяснение того, как часто учащиеся общаются на иностранном языке, во время каких видов деятельности они это делают и была ли это их инициатива, либо инициатива учителя.

Заключительным этапом исследования был эксперимент, заключающийся в проведении урока в том же классе, но уже с внедрением коммуникативных игр. Во время урока использовались игры на угадывание и ролевые игры. Согласно Ф. Клиппелю, «основное правило игры в отгадывании чрезвычайно просто: один человек знает то, о чем другой хочет узнать» (Klippel, 1994). Причины такого выбора следующие: во-первых, учащиеся развивают свой словарный запас и учатся формировать структуру предложения; во-вторых, они также учатся выражать свое мнение и использовать функциональные языковые навыки в разговорной речи; в-третьих, техника игры в отгадывании может помочь учащимся в понимании темы. Когда учащиеся угадывают предмет, возникает так называемая ситуация успеха, которая помогает им укрепить их уверенность в разговоре.

Существует множество определений термина «ролевая игра», но одно из определений свидетельствует о том, что ролевые игры – это, прежде всего, коммуникативная деятельность, спланированная и проведенная на уроке учителем, в которой учащиеся должны взять на себя определенную роль. Ролевые игры делают деятельность более реальной и привлекательной для учащихся. Как и игры на угадывание, ролевые игры имеют широкий спектр преимуществ. Й. Хуан в своем исследовании приходит к выводу, что первая и главная из них состоит в формировании уверенности у учащихся при общении в реальных жизненных ситуациях за пределами классной комнаты (Huang, 2008).

Кроме этого, ролевая игра может стать идеальным инструментом для повышения мотивации и самооценки учащихся, показывая им, что они могут быть успешны в коммуникативных ситуациях. Основываясь на теоретических предпосылках и выводах некоторых предыдущих исследований эффективности ролевых игр, мы внедрили эту методику для улучшения речевых навыков учащихся.

После проведенного урока с применением коммуникативных игр учащиеся получили несколько расширенный перечень вопросов, поскольку было важно узнать их мнение об играх, используемых на уроке. Все участники выполняли задания индивидуально. В ходе игры были зафиксированы ошибки (грамматические, синтаксические, фонетические), допущенные школьниками.

В начале исследования все участники имели начальный уровень владения иностранным языком, в частности, в речевых навыках. Для проведения эксперимента было получено согласие участников, кроме того, им были детально разъяснены результаты исследования и даны ответы на их вопросы.

До внедрения коммуникативных игр в учебный процесс большинство учащихся проявляли признаки застенчивости, тревожности и нежелания общаться на иностранном языке, в то время, как только 16% и 12% обучаемых чувствовали уверенность в себе во время разговора. Но после урока с

использованием игры мы получили совершенно противоположные результаты. Количество учащихся, которые боялись говорить, сократилось с 25% до 16%; тех, у кого не было желания говорить – с 28% до 12%, тех, кто стеснялся – с 19% до 9%. В то же время количество учащихся, которые чувствовали уверенность в себе во время разговора, увеличилось почти вдвое. Ответы на другой вопрос доказывают тот факт, что половина класса игнорирует речевую деятельность, примерно треть класса говорит только тогда, когда учитель просит их об этом.

Таблица 1. Реакция учащихся на проведение коммуникативных игр

| Вопрос | Возможные варианты | До проведения коммуникативных игр | После проведения коммуникативных игр |
|--|---|-----------------------------------|--------------------------------------|
| 1. Что ты чувствуешь, когда говоришь? | Тревога | 25% | 16% |
| | Нежелание говорить | 28% | 12% |
| | % | 19% | 9% |
| | Расслабленность | 16% | 38% |
| | Уверенность | 12% | 25% |
| 2. Твоя реакция на просьбу учителя говорить? | Я беру на себя инициативу | 19% | 56% |
| | Я участвую в разговорной деятельности только тогда, когда учитель просит меня | 31% | 31% |
| | Я игнорирую речевую деятельность | 50% | 13% |

Такая же анкета была дана учащимся после использования на уроке коммуникативных игр, сравнительная характеристика ответов учащихся представлена в следующей таблице.

Таблица 2. Сравнение результатов анкетирования

| Вопрос | Возможные варианты | Перед уроком | После урока |
|--|--------------------|--------------|-------------|
| 1. Как часто ты говорил/а во время урока? | Часто | 16% | 47% |
| | Иногда | 31% | 34% |
| | Редко | 37% | 13% |
| | Никогда | 16% | 6% |
| 2. Когда у тебя была возможность общаться на уроке иностранного языка? | Во время дискуссии | 15% | 6% |
| | Беседуя с учителем | 70% | 10% |
| | Во время игр | 0% | 78% |
| | С одноклассниками | 15% | 6% |
| 3. Учитель просил тебя говорить или это было твоё желание? | Учитель спросил | 80% | 7% |
| | Мое желание | 20% | 93% |

Как видно из таблицы, результаты значительно разнятся. Согласно первому вопросу, повысилась частота устной речи учащихся. Количество учащихся, говоривших «часто», возросло с 16% до 47%; тех, кто говорил «иногда», увеличилось с 31% до 34%. Однако важно отметить, что количество учеников, выбиравших «редко» и «никогда», сократилось с 37% до 13% и с 16% до 9% соответственно. Интересные отличия можно наблюдать в результатах следующего вопроса. Только 20% учащихся высказались по своей инициативе, остальных, а их 80%, попросил учитель.

Заключение


Результаты исследования показали, что после проведения коммуникативных игр большее количество учеников изъявляло желание общаться во время урока. Наблюдения также доказали тот факт, что коммуникативные игры обеспечивают социализацию, совместную работу и взаимное уважение. Число тех, кто игнорировал речевую деятельность, уменьшилось. Результаты анкетирования свидетельствуют о том, что коммуникативные игры помогли учащимся совершенствовать свои речевые навыки.

Список литературы

1. Марчий-Дмитраш Т.М. Дидактическая игра как системообразующий метод организации учебной деятельности младших школьников в процессе изучения иностранного языка // Вестник Костромского государственного университета. 2023. № 4. С. 21-27.
2. Chen I-Jung. Using Games to Promote Communicative Skills in Language Learning / I-Jung Chen // The Internet TESL Journal. - XI (2). - 2005.
3. Hadfield J. Beginners' communication games / J. Hadfield. - Edinburg: Addison Wesley Longman Ltd, 1999.
4. Harmer J. The Practice of English Language Teaching. Third Edition / J. Harmer Longman, 2001.
5. Huang I. Y. Role Play for ESL/EFL Children in the English Classroom / I. Y. Huang // The Internet TESL Journal. - Vol. XIV. - No. 2. - 2008.
6. Klippel F. Keep Talking / F. Klippel. - Cambridge: Cambridge University Press, 1994.
7. Thornbury S. Discussions and more. Oral fluency practice in the classroom / S. Thornbury. - Cambridge: Cambridge University Press, 2015.
8. Wright A., Betteridge D., Buckby M. Games for Learning Language. - Cambridge: Cambridge University Press, 2006.

Overcoming the language barrier by secondary school students with the help of a communicative game in the process of learning a foreign language

Larisa S. Ibaeva

Senior lecturer of the Department of Foreign Languages
Chechen State Pedagogical University
Grozny, Russia
ibayeva@chspu.ru
 0000-0000-0000-0000


Alisa Kh. Salataeva

Assistant Professor of the Department of German Language
Kadyrov Chechen State University
Grozny, Russia
salataeva@chesu.ru
 0000-0000-0000-0000

Received 03.05.2023

Accepted 06.06.2023

Published 15.06.2023

 10.25726/q9883-3113-0963-w

Abstract

This article is devoted to the issue of overcoming the language barrier by secondary school students with the help of a communicative game in the process of learning a foreign language. The results of the study showed that the use of communicative games in foreign language lessons contributes to the formation of students' motivation to communicate in the language being studied. This article discusses the problem of overcoming the language barrier of secondary school students when learning a foreign language with the help of a communicative game. The authors investigate the role of the game approach in teaching, analyze the advantages of the communicative game in the development of communication skills and motivation of students. The article is a review of modern research, methodological approaches and practical examples of using a communicative game to overcome the language barrier. As a result of the study, the effectiveness of the communicative game in increasing the motivation of students, developing their communicative competence and removing the language barrier is confirmed. The results of the study may be useful for teachers and methodologists working in the field of teaching a foreign language in secondary school.

Keywords

language barrier, foreign language lesson, communicative games, motivation.

References

1. Marchij-Dmitrash T.M. Didakticheskaja igra kak sistemoobrazujushhij metod organizacii uchebnoj dejatel'nosti mladshih shkol'nikov v processe izuchenija inostrannogo jazyka // Vestnik Kostromskogo gosudarstvennogo universiteta. 2023. № 4. S. 21-27.
2. Chen I-Jung. Using Games to Promote Communicative Skills in Language Learning / I-Jung Chen // The Internet TESL Journal. - XI (2). - 2005.
3. Hadfield J. Beginners' communication games / J. Hadfield. - Edinburg: Addison Wesley Longman Ltd, 1999.
4. Harmer J. The Practice of English Language Teaching. Third Edition / J. Harmer Longman, 2001.
5. Huang I. Y. Role Play for ESL/EFL Children in the English Classroom / I. Y. Huang // The Internet TESL Journal. - Vol. XIV. - No. 2. - 2008.
6. Klippel F. Keep Talking / F. Klippel. - Cambridge: Cambridge University Press, 1994.
7. Thornbury S. Discussions and more. Oral fluency practice in the classroom / S. Thornbury. - Cambridge: Cambridge University Press, 2015.
8. Wright A., Betteridge D., Buckby M. Games for Learning Language. - Cambridge: Cambridge University Press, 2006.