

В. Ю. Миков

Екатеринбург, Россия

ИГРОВЫЕ ПРИЕМЫ ИЗУЧЕНИЯ ИДИОМ В АНГЛИЙСКОМ ЯЗЫКЕ: АЗАРТНЫЕ ИГРЫ

АННОТАЦИЯ. В данной статье мы представляем несколько приемов интерактивного взаимодействия на занятии, целью которых является не только изучение идиом, связанных с азартными играми, но и привнесение разнообразия в процесс обучения, а также побуждение студентов к большей включенности в него.

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА: лексикология английского языка; английский язык; методика английского языка в вузе; интерактивное обучение; идиомы; азартные игры.

СВЕДЕНИЯ ОБ АВТОРЕ: Миков Вениамин Юрьевич, кандидат педагогических наук, ассистент кафедры риторики, межкультурной коммуникации и русского языка как иностранного, Уральский государственный педагогический университет.

Адрес: 620017, г. Екатеринбург, пр. Космонавтов, 26.

V. Y. Mikov

Ekaterinburg, Russia

GAMING TECHNIQUES OF ENGLISH IDIOMS STUDIES: GAMBLING

ABSTRACT. This article presents several interaction techniques which aim not only to study idioms related to gambling, but also bring diversity to the learning process, as well as motivate learners to become more involved in it.

KEYWORDS: lexicology of the English language; English; methodology of English in high school; interaction techniques; idioms; gambling.

ABOUT THE AUTHOR: Mikov Veniamin Yurievich, Candidate of Pedagogy, Assistant of the Chair of Rhetoric, Intercultural Communication and Russian as a Foreign Language, Ural State Pedagogical University.

Многие современные лингвисты и преподаватели-практики единодушны во мнении о том, что обучение лексике занимает значительное место в изучении английского языка. Изучение лексики с помощью игры не только позволяет запоминать большее количество лексических единиц, но и стимулирует речевое об-

щение, способствует формированию интереса и стремления изучать иностранный язык. Являясь развлечением, отдыхом, игра способна перерасти в обучение, в творчество, в модель человеческих отношений.

В. А. Постникова условно разделяет использование английского языка в игре на три этапа:

- 1) объяснение условий игры;
- 2) английский язык в процессе игры;
- 3) фразы одобрения или утешения [Постникова 2013].

Важно не забывать о последней фазе, тем более что она содержит немало устоявшихся выражений, например «Better luck next time!». Мы бы хотели отметить еще «нулевую» фазу подготовки материала. Практика показывает, что именно она требует наибольшего внимания и подготовки.

В данной статье мы представляем несколько игр на занятии, целью которых является не только изучение идиом, связанных с азартными играми, но и привнесение разнообразия в процесс обучения, а также побуждение обучаемых к большей включенности в него. Мы считаем, что приведенные игры подходят для всех уровней знания языка.

1. Ante up.

Данная фраза означает первую ставку в партии в покер или другую азартную игру. Подготовка к игре включает написание ряда вопросов — как правило, вводных вопросов к материалу текущего занятия. Также следует принести что-то, способное заменить покерные фишки — монеты, карточки и т. д. Важным элементом подготовки являются мелкие призы победителям — конфеты, например.

Ход игры следующий: участникам раздаются фишки (5 штук должно быть достаточно) и задаются вопросы для всех участников. Обучающиеся, которые считают, что знают верный ответ, могут сказать «Ante up» и сделать ставку. Все сделавшие ставку пишут ответ на карточке. Побеждает в раунде тот, кто сделал большую ставку и написал правильный ответ. Победитель или победители раунда получают по одной конфете. В игре побеждает участник, набравший наибольшее количество конфет.

2. Place your bets.

Фраза означает «делайте ставки», а сама игра является дополнением к любой соревновательной деятельности во время занятия, например, когда несколько обучающихся у доски соревнуется, кто больше напишет орфографически правильно

слов. Тем, кто непосредственно не участвует в соревновании, раздаются фишки (монетки, карточки...) и по команде «Place your bets» участники могут ставить на номер или комбинацию номеров, которые, по их мнению, быстрее или правильнее выполнят задание. Выигравшие фишки удваиваются, проигравшие изымаются. Процесс повторяется со следующей группой соревнующихся. Победитель — тот, кто набрал наибольшее количество фишек по итогу всех раундов. Игра позволяет поддерживать интерес оставшейся части класса во время соревнования, который, как правило, рассеивается.

Данная ситуация позволяет изучить еще один фразеологизм — «Root the underdog» — поддержать отстающую команду.

3. All in.

Фраза означает полную уверенность в выигрыше, дословно «ставлю все». При ответах на вопросы вместо «да» и «нет» можно предложить шкалу, в которой обучающийся указывает на свой уровень уверенности в ответе. Например, «not sure» (не уверен), «probably» (возможно), «all in». Правильный ответ «all in» дает больше очков, чем обычный. Неправильный — отбирает баллы.

4. «Hit me» и «stick».

Фразы используются при игре в «очко» и означают «еще карту» и «пас». Предлагается на карточках, по которым обучающийся угадывает изученную лексику (например, с картинками или предложениями с пропущенными словами), написать номер, как на игральных картах. Обучающиеся выстраиваются в ряд, получают карточку по очереди и при правильном ответе оставляет ее себе. Далее обучающийся может взять еще одну карточку, сказав «Hit me» или отдать ход, сказав «stick». Задача — набрать как можно больше очков не набрав больше 21 — «go over».

5. Luck of the draw.

Фраза означает победу в игре за счет простого везения. Когда студенты что-то вытягивают (карточки со словами, вопросы и т. д.) предлагается пометить одну из карточек звездочкой и немедленно ставить наивысшую оценку (или конфету) тому, кто вытянул «счастливый билет». Следует объяснить, что человеку «просто повезло» — «You win by luck of the draw». Если повторить данную процедуру несколько раз, обучающиеся будут ожидать ситуации «Luck of the draw» и, конечно же, запомнят ее название.

6. Ace up your sleeve.

Дословно означает «туз в рукаве», но имеет и переносное значение подготовленности к какой-то ситуации. При подготовке

занятия предлагается заготовить несколько карточек, иллюстрирующих отдельные элементы материала. Например, при изучении специальных вопросов, можно написать примеры с использованием каждого из вопросительных слов. Далее заготовленные карточки можно раздать студентам (желательно — в одежде с длинными рукавами) и попросить достать и озвучить содержимое карточек, когда речь дойдет до их конкретного примера. Например, «Who has “what” up their sleeves?» (У кого слово «What?» в рукаве?).

Мы уверены, что использование приведенных нами игровых приемов позволит разнообразить процесс обучения иностранному языку, позволит увеличить вовлеченность обучаемых в процесс изучения языка, расширит словарный запас и позволит создать ситуации спонтанного общения на английском языке прямо во время занятия.

ЛИТЕРАТУРА

Давыдова Э. М. Игра как метод обучения иностранным языкам // Иностранный язык в школе. — 2010. № 6. С. 34–38.

Постникова В. А. Игровые приемы на уроках английского языка в начальной школе [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <http://www.kirov.spb.ru/sc/378/doc2/post.pdf>.

Соловова Е. Н. Методика обучения иностранным языкам : базовый курс лекций. — М. : Просвещение, 2002. 239 с.

REFERENCES

Davydova E. M. Igra kak metod obucheniya inostrannym yazykam // Inostranny yazyk v shkole. — 2010. № 6. S. 34–38.

Postnikova V. A. Igrovye priemy na urokakh angliyskogo yazyka v nachal'noy shkole [Elektronnyy resurs]. — Rezhim dostupa: <http://www.kirov.spb.ru/sc/378/doc2/post.pdf>.

Solovova E. N. Metodika obucheniya inostrannym yazykam : bazovyy kurs lektsiy. — M. : Prosveshchenie, 2002. 239 s.