

2. Zhang, H., Song, W., Burston, J. Reexamining the effectiveness of vocabulary learning via mobile phones. / H. Zhang // Turkish Journal of Educational Technology. – 2011. – Vol.10. – P. 203-214.

## **SHALL WE GO SMART IN THE ENGLISH CLASSROOM?**

**I.S. Sidarchuk**

*Belarusian State Economic University*

*Minsk, Belarus*

*E-mail: [english1311@yandex.ru](mailto:english1311@yandex.ru)*

The article analyses and explains the educational value of using digital technologies, in particular, smart phones to organize the lesson and students' individual work; dwells on some possible problems, advantages and disadvantages of this tool and offers a number of assignments for the English classroom.

*Keywords:* digital technology; smart phone; innovation; language skills; modern tools and methods; motivation.

УДК 372.881.1

## **ИСПОЛЬЗОВАНИЕ СЛОВЕСНЫХ ИГР ПРИ ОБУЧЕНИИ ИНОСТРАННОМУ ЯЗЫКУ В УНИВЕРСИТЕТЕ**

**Д. А. Степанов, К. О. Мирук**

*Витебский государственный технологический университет*

*Республика Беларусь*

*E-mail: [flvstu@gmail.com](mailto:flvstu@gmail.com)*

В статье рассматривается исследование методологических и психологических принципов организации и использования игровых приемов на занятиях по иностранному языку в университете. Приводится классификация игр как метода обучения. Рассматриваются условия и причины, объясняющие эффективность использования игр на занятиях по иностранному языку. Приводятся способы мотивации учащихся с помощью игровых методик. Приводятся примеры игр на разных этапах работы со студентами.

*Ключевые слова:* игровая методика обучения иностранному языку в университете; педагогическая психология; игровые ситуации; языковые игры; словесные игры; лексические игры; игровые методики.

На современном этапе знания иностранного языка является неотъемлемой частью навыков каждого специалиста. Изучение иностранного языка в университете включает в себя формирование у студентов ряда компетенций. Специалисты, которые выпускаются из высших учебных заведений, должны обладать навыком коммуника-

ции на иностранном языке как в устной, так и в письменной форме как в профессиональной области, так и не в формальной обстановке. Из чего следует, что на занятиях по иностранному языку у студентов должны формироваться определенные знания и умения (формулировка своей точки зрения, профессиональная лексика, использование языковых средств), а также должны быть проработаны конкретные ситуации межкультурного речевого общения, где студенты смогут применить данные умения.

Решение данной задачи происходит в процессе всего периода изучения иностранного языка в университете и требует использования новых инновационных и эффективных методов обучения. Существует много методов изучения иностранного языка через онлайн-приложения, однако отправной точкой являются методы и приемы, которые используются преподавателем непосредственно при работе со студентами на занятии. То, на сколько эффективно и правильно преподаватель преподносит информацию и на сколько хорошо будет усвоен изученный материал, зависит уровень подготовленности студентов к реальной ситуации межкультурного речевого общения.

Следовательно, возникает вопрос: а какая методика позволит решить поставленную задачу?

В наше время характерно искать новые и эффективные методы изучения иностранного языка, развивающих не только языковые приемы, но и способствующих развитию индивидуальных качеств каждого студента. Для решения данного вопроса обратимся к педагогической психологии, которая предлагает нам рассмотреть *игру* в качестве эффективного метода обучения иностранному языку, который способен мотивировать студентов на изучение иностранного языка, способствует развитию и совершенствованию языковой и речевой компетенции, а также способствует быстрому и прочному усвоению материала.

Так, многие психологи и педагоги обращались к исследованию игры как методу обучения иностранному языку. В известном исследовании «Психология игры» Д.Б. Эльконин писал: «Слово “игра” не является научным понятием в строгом смысле этого слова. Может быть, именно поэтому, что целый ряд исследователей пытались найти нечто общее между самыми разнообразными и разнокачественными действиями, обозначаемыми словом “игра”, мы и не имеем до настоящего времени удовлетворительного разграничения этих деятельности и удовлетворительного объяснения разных форм игры» [3, с. 14].

На современном этапе игру можно рассматривать как метод, который эффективно применяется в обучении не только детей, но и взрослых. Определим, что же такое игра в педагогике.

Игра – один из видов деятельности, значимость которой заключается не в результатах, а в самом процессе. Способствует психологической разрядке, снятию стрессовых ситуаций, гармоничному включению в мир человеческих отношений, достижению поставленных целей (например, изучение иностранного языка).

Исходя из определения, можно выделить следующие функции игры в педагогике:

1. Развлекательная – игра создает благоприятную атмосферу в ходе обучения, при этом изучаемый материал воспринимается с большим увлечением;

2. Обучающая – игра помогает в развитии общих учебных умений и навыков;

3. Коммуникативная – в игре люди объединяются друг с другом, что позволяет наладить эмоциональный контакт и сформировать навыки общения;

4. Компенсаторная – в процессе игры создаются условия, удовлетворяющие личностные установки, которые трудно выполнить в реальности;

5. Релаксационная – игра снимает эмоциональное и физическое напряжение, вызванное нагрузками учебной или трудовой деятельности;

6. Самовыражение – позволяет в игровом процессе реализовать творческие способности, наилучшим образом раскрыть собственный потенциал.

На основании приведенных выше функций проведем классификацию словесных игр. Так, М. Ф. Стронин выделил следующие виды игр:

1. Лексические.
2. Фонетические.
3. Орфографические.
4. Грамматические.
5. Творческие [1].

Первые четыре типа игр можно отнести к языковым играм, при проведении которых ставится цель сформировать соответствующие языковые навыки. Творческие игры носят комплексный характер. При проведении творческих игр ставится цель применения усвоенных ранее знаний и навыков в конкретной ситуации межкультурного речевого общения.

В педагогике существуют и другие классификации игр. Так, А.В. Коньшева делит игры согласно поставленным в них целям на речевые (коммуникативные) и языковые. Е.В. Душина, говоря о линг-

вистических играх, делит их на некоммунитивные, предкоммуникативные и коммуникативные, в зависимости от формируемых компетенций [2].

Очевидно то, что в каждой классификации игр речь идет о тех играх, которые способствуют быстрому и качественному усвоению изученного материала (каких-либо лексических единиц или грамматических конструкций), дают возможность отработать языковые навыки, и о тех играх, которые позволяют перенести ранее изученный материал и выработанные навыки в конкретную ситуацию, позволяют проработать сложные моменты в использовании профессиональной лексики.

Учитывая все выше сказанное, преподаватель должен грамотно вести занятие со студентами, выстраивая при этом дидактическую последовательность: сначала выполняются задания и проводятся игры на усвоение и заучивание материала по конкретной теме, а затем проводятся игры творческого характера, где будущие специалисты смогут применить изученный материал в определенной ситуации.

Высшие учебные заведения, где изучается иностранный язык, в большей мере ориентированы на изучение профессиональной лексики в рамках направлений, по которым готовят будущих специалистов. Исходя из этого, не все игровые методики подходят для использования на занятиях.

В ходе исследований было определено, что на занятиях в университете целесообразно применять игры из категории «словесные игры». Они включают в себя изучение слова (профессиональная лексика), его правописания, лексического значения, сочетания с другими словами. Из терминологии М. Ф. Стронина это первые четыре категории игр: лексические, фонетические, орфографические и грамматические.

На первый взгляд может показаться, что игры такого формата слишком простые и не позволяют студентам развиваться. Но это ошибочное предположение. Словесные игры имеют ряд преимуществ:

- расширение словарного запаса в ходе изучения новых слов и их лексического значения;
- в ходе изучения новых тем происходит усваивание и закрепление старых тем;
- отработка правописания слов;
- активация речевой и мыслительной деятельности;
- совершенствование навыка сочетания лексических единиц, фразеологизмов и афоризмов.

Использование словесных игр в образовательной среде в процессе подготовки специалистов в широких и узконаправленных сферах имеет положительный эффект. Рассмотрим примеры игр, которые можно использовать на занятиях в университете:

1. Анаграмма – приём в литературе любого языка, в котором при использовании логики нужно переставить некоторые буквы, звуки данного слова, чтобы при этом получить абсолютно другое слово. Слова при этом могут быть хаотичными.

Заниматься перестановкой букв в словах полезно абсолютно любому человеку, а тем более студенту, который подвергает мозг достаточной нагрузке, тем самым реализуя дальнейшее развитие интеллекта и логики, расширение словарного запаса.

2. Кроссворд – считается одной из старейших головоломок. Представляет собой ряды клеток, которые нужно заполнить по данным определениям. К каждому слову есть определение, указывающее какое слово должно быть в некотором ряду клеток. Название с английского языка переводится как “пересечение слов”.

В первую очередь кроссворды способствуют расширению словарного запаса. С их помощью можно улучшать память, то есть тренировать логическое мышление. При использовании кроссвордов в обучении материал усваивается быстрее и легче, создавая соревновательную обстановку.

3. «Виселица» – это простейшая игра на бумаге, обычно для двух человек. Принцип игры невероятно лёгок: один человек загадывает какое-то слово, в именительном падеже единственного числа, пишет первую и последнюю букву в слове. Второй игрок предлагает букву, которая, по его мнению, может быть в этом слове. Если буква в слове отсутствует, то загадчик начинает рисовать одну из частей туловища на виселице.

«Виселица» помогает изучить правописание английских слов, развивает зрительную память, позволяет выучить какие-либо словарные слова, названия.

4. «Балда» - настольная игра, обычно играют от 2 до 4 игроков. В ней нужно составлять слова с помощью букв на игровом квадратном поле. Развивает такие полезные навыки, как наблюдательность, сообразительность. При незнании каких-то слов, студент, сам того не замечая начинает листать словарь, чтобы узнать его лексическое значение. Помогает обогащать лексический запас.

5. «Слова» - игра, в которой необходимо взять слово, желательно длинное, и посредством логики составлять другие слова. Чем больше разных букв может быть в слове, тем разнообразнее слова

можно найти. Игра хороша тем, что играть в неё могут сразу много людей. Вырабатывает у студентов усидчивость. Игра подходит для закрепления конкретной темы или изученного материала.

6. «Unscramble» - с английского «расшифровать». Игра основывается примерно на том же самом, что и перевод слова.

Отличие от других игр в том, что нужно составить слова из всех имеющихся букв.

7. Wordchain – словесная игра. Во время игры игроки придумывают новые слова, меняя какую-то букву в слове. Чтобы игра не казалась какой-то сложной или вовсе невозможной, можно опираться на какие-либо дефиниции, пояснения. Игра широко используется как хороший инструмент для изучения иностранного языка.

8. «Одна буква - много слов» - представляет собой игру, при которой игрок называет наибольшее количество слов на определённую букву. Игра показывает, насколько большой словарный запас у студентов, его заинтересованность в предмете.

9. Игра «Последняя буква» - наипростейшая игра, где из последней буквы одного слова необходимо придумать новое слово.

Первый игрок: Creation, слово заканчивается на букву N.

Второй игрок: Nail, слово заканчивается на букву L.

Третий игрок: Like, слово заканчивается на букву k.

Стоит добавить, что в английском языке есть неприносимая -e на конце слова, поэтому можно начинать слово с последнего звука в слове.

10. «Пропавшие буквы» - тривиальная словесная игра. Суть игры легка и непринуждённа: дан набор букв, только гласных или только согласных. Игрок только по этому набору букв должен узнать, какое слово было загадано. Для помощи могут быть предложены какие-либо наводящие определения этого слова.

Пример:

*Regularly* – *eua* – наводящее определение: осуществляемый равномерно и правильно, часто.

11. «HotSeat» - угадай слово. Прогрессивная и эффективная игра. Игроки делятся на две команды. Человек садится так, чтобы он не видел слова, то есть оно должно быть за его спиной. Студенты из определённой команды подсаживаются напротив человека, который сидит спиной к слову, и помогают ему угадать, что за слово написано за его спиной. Вся игра ведётся на время. Игра помогает учиться конкретно выражать свои мысли на иностранном языке.

Для обоснования эффективности внедрения игровой методики на занятиях при изучении иностранного языка в университете был проведен опрос студентов 1 и 2 курсов нескольких факультетов Витебского государственного технологического университета. Опрос показал, что большинство учащихся положительно относятся к подобного рода играм и считают их интересным и эффективным методом, который позволяет быстро и легко запоминать сложную профессиональную лексику. Практически все студенты разгадывали на занятиях кроссворды, занимались анаграммами. Определили игру, с которой студенты знакомы меньше всего, но она вызвала большой интерес у учащихся – «Wordchain».

Безусловно, словесные игры не должны быть основным методом изучения материала на занятиях по иностранному языку в университете, хотя данный метод эффективен в случаях, когда материал очень сложный, так как помогает студентам «разрядиться» после напряженной работы. При организации игры на занятии по иностранному языку в университете, преподавателю следует учитывать методические принципы и принципы педагогики обучения взрослых. Студенты часто претендуют на «взрослость», но при этом с интересом реагируют на приемы и методики, которые используются при работе с детьми. Вышеуказанные принципы включают в себя следующее:

- студентам необходимо знать и понимать, для чего они изучают тот или иной материал;
- использование словесных игр на практике должно быть проработано так, чтобы у студентов формировался своего рода опыт, который в будущем им может пригодиться;
- игра должна быть продумана до мелочей, правила должны быть четкими и понятными;
- студенты должны иметь возможность самовыражаться и саморазвиваться в процессе игры (главное условие – игра должна проводиться в доброжелательной атмосфере);
- игра в обязательном порядке должна содержать соревновательный момент, что позволяет студентам активнее мыслить.

Приведем примеры использования словесных игр на разных этапах организации занятия по иностранному языку в университете.

На этапе актуализации имеющихся у студентов знаний и навыков по определенной теме преподаватель может предложить будущим специалистам такие игры, которые настроят их на продуктивную работу в течение занятия. Это могут быть игры типа

«Пропавшие буквы» и «Unscramble». Главным моментом здесь является то, что загаданное слово уже должно быть знакомо большинству студентов и быть связанной с текущей изучаемой темой.

Такие игры, как «Одна буква - много слов», «Unscramble», кроссворды, часто используются на занятиях по иностранному языку для отработки профессиональной лексики по конкретной теме. Игры такого рода позволяют будущим специалистам проработать свои навыки в конкретных ситуациях.

Командную игру типа «HotSeat» студентам следует предложить на завершающем этапе изучения конкретной темы, когда лексические единицы и словосочетания уже предлагались для ознакомления и изучения в текстах и упражнениях. Как показала практика, те ассоциации и способы объяснить игроку загаданное слово поражают своей остроумностью и неординарностью. Это доказывает в очередной раз эффективность использования игровой методики и то, как будущие специалисты стараются актуализировать и передать свои знания на иностранном языке из совершенно разных областей. Таким образом студенты глубже вовлекаются в процесс коммуникаций, отрабатывают навыки построения сложных предложений, которые наиболее точно передавали бы смысл. Для разрядки тяжелого мыслительного процесса у студентов преподаватель может так же предложить игру «Виселица».

Во время проведения игры преподавателю важно помнить одно, что не стоит принимать на себя полностью решение по составлению игры. Каждый студент может предложить в игру инновационное дополнение, которое может усовершенствовать учебный процесс. Важно делегировать студентам часть работы – например, выбор игры и лексических единиц в рамках темы. Таким образом, будущие специалисты чувствуют себя вовлеченными и ответственными за качество проведения игры, ее успех и на сколько интересно она пройдет в рамках группы. И, следовательно, использование игровой методики на занятиях по иностранному языку в университете становится эффективным современным приемом.

#### БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЕ ССЫЛКИ

1. Стронин М.Ф. Обучающие игры на уроке английского языка. М.: Просвещение, 1984. 112 с.
2. Душина Е.В. Лингвистические игры на уроках русского и иностранного языка в аспекте формирования коммуникативной компетентности учащихся [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/lingvisticheskie-igry-na-urokah-russkogo-i-inostrannogo-yazyka-v-aspekte-formirovaniya-kommunikativnoy-kompetentnostiuchaschihsya>

3. Эльконин Д.Б. Психология игры / Д.Б. Эльконин. – Изд. 2-е – М.: Гуманитарный издательский центр Владос – 360 с.

### **USE OF VOCABULARY GAMES IN FOREIGN LANGUAGE CLASSES FOR UNIVERSITY STUDENTS**

**D. Stepanov, K. Miruk**

*Vitebsk State Technological University*

*Republic of Belarus*

*E-mail: flvstu@gmail.com*

The article discusses methodological and psychological principles of developing and applying game techniques in foreign language classes in the university. It presents the classification of games as a teaching method. The study gives analysis of provisions and reasons for the effectiveness of using games in foreign language classes. Methods of motivating students with the help of game techniques are studied.

*Keywords:* game methodology of teaching a foreign language in the university; pedagogical psychology; game situations; language games; word games; lexical games; game techniques.

### **К ВОПРОСУ О ЭВОЛЮЦИИ ИНСТИТУТА АДМИНИСТРАТИВНОЙ ОТВЕТСТВЕННОСТИ НЕСОВЕРШЕННОЛЕТНИХ В ВОЗРАСТЕ ОТ 16 ДО 18 ЛЕТ**

**А. А. Маганкова, Е. Ю. Давыдовская, А. С. Пархачева**

*Смоленский филиал Саратовской государственной юридической академии  
Российская Федерация*

Статья посвящена анализу законодательских инициатив по реформированию института административной ответственности несовершеннолетних. Авторы делают акцент на либерализацию законодательства и, основываясь на аналитических данных и практике применения действующего законодательства, дают практические рекомендации по применению превентивных мер в отношении анализируемой группы правонарушителей.

*Ключевые слова:* административная ответственность несовершеннолетних, концепция нового КоАП РФ, меры воспитательного характера, особенности назначения наказания

Административные правонарушения стали насущной проблемой на территории Российской Федерации, возможно данное обстоятельство вызвано низкой правовой ответственностью среди граждан, поскольку большинство субъектов правонарушения не считают привлечение к административной ответственности чем-то постыдным.