

УДК 372.881.111

DOI 10.20310/1810-231X-2020-19-2(44)-59-68

Игровые технологии в обучении взрослых английскому языку: возможности и ограничения

Шатилова Анна Александровна

АНО «Образовательный центр «Диалог Плюс»

393003, Российская Федерация, г. Тамбов, ул. Рылеева, 63В

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-0383-8963>, e-mail: Slyfox87@mail.ru

Аннотация. Подробно раскрыты возможности использования игровых технологий при обучении иностранному языку взрослых участников образовательного процесса. Проанализированы основные функции игр, которые реализуются на занятиях по иностранному языку со взрослыми обучающимися: обучающая, мотивационная, диагностическая, коррекционная, организационная, развивающая, воспитательная, коммуникативная, терапевтическая, межкультурной и межнациональной коммуникации и др. Рассмотрены наиболее распространенные критерии, положенные в основу разработки типологии игровых технологий на занятии иностранным языком: тип деятельности, количество участников, цель проведения, степень сложности, форма проведения, способ организации, ориентация на процесс или результат, применяемые механизмы. Охарактеризованы особенности сюжетно-ролевых, деловых, настольных и творческих игр, используемых на занятиях в процессе обучения взрослых: «Алиби», «Воздушный шар», «Собеседование», «Taboo», «Jeopardy» и др. Обосновано, что применение игр на занятиях по иностранному языку соответствует всем андрагогическим принципам обучения: совместной деятельности, опоры на опыт обучающегося, контекстности, индивидуализации, элективности, осознанности, актуализации результатов обучения, развития познавательных потребностей и др. Выявлен ряд ограничений при использовании игровых технологий в образовательном процессе взрослых обучающихся: относительная сложность подготовки к играм, отсутствие формальных критериев, которые позволяют оценить действия всех обучающихся, недостаточная психологическая подготовка обучаемых к игре и др.

Ключевые слова: языковая андрагогика; обучение взрослых; иностранный язык; игровая технология; функции игр; андрагогические принципы

Для цитирования: Шатилова А.А. Игровые технологии в обучении взрослых английскому языку: возможности и ограничения // Психолого-педагогический журнал «Гаудеамус». 2020. Т. 19. № 2 (44). С. 59-68. DOI 10.20310/1810-231X-2020-19-2(44)-59-68.

Gaming technologies in English teaching to adults: opportunities and limitations

Anna A. Shatilova

Educational Center "Dialogue Plus"

63V Ryleeva St., Tambov 393003, Russian Federation

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-0383-8963>, e-mail: Slyfox87@mail.ru

Abstract. We discuss the possibilities of using game technologies in foreign language teaching to adult participants in the educational process. We analyzed the main functions of games implemented in classes in a foreign language with adult learners: educational, motivational, diagnostic, corrective, organizational, developmental, educational, communicative, therapeutic, of intercultural and international communication, etc. We considered the most common criteria, which are the basis of typology development of game technologies in a foreign language lesson: type of activity, number of participants, purpose, complexity degree, form, method of organization, orientation to the process or result, used mecha-

nisms. We described features of story-role, business, board and creative games used in classes in the process of adult education: “Alibi”, “Balloon”, “Job Interview”, “Taboo”, “Jeopardy”, etc. The use of games in a foreign language class corresponds to all the andragological principles of training: joint activities, reliance on the experience of the student, contextuality, individualization, electivity, awareness, learning results use, cognitive needs development, etc. We identified a number of restrictions when using gaming technologies in the educational process of adult students: relative complexity of preparing for games, lack of formal criteria allowing evaluating the actions of all students, insufficient psychological preparation of students for the game, etc.

Keywords: language andragogy; adult education; foreign language; game technology; game functions; andragology principles

For citation: Shatilova A.A. Igrovyte tekhnologii v obuchenii vzroslykh anglijskomu yazyku: vozmozhnosti i ogranicheniya [Gaming technologies in English teaching to adults: opportunities and limitations]. *Psikhologo-pedagogicheskiy zhurnal «Gaudeamus» – Psychological-Pedagogical Journal “Gaudeamus”*, 2020, vol. 19, no. 2 (44), pp. 59-68. DOI 10.20310/1810-231X-2020-19-2(44)-59-68. (In Russian, Abstr. in Engl.)

В ответ на существующую потребность взрослых в изучении иностранных языков и создание такой научной дисциплины, как языковая андрагогика, перед преподавателями остро встал вопрос поиска эффективных методов преподавания своей дисциплины с учетом возрастных и психолого-педагогических особенностей обучающихся. Так, взрослые люди независимы, активны, обладают глубоким жизненным опытом, сложившимся характером, критическим мышлением, ориентированы на быстрое достижение целей и решение поставленных задач, безотлагательное применение полученных знаний и навыков на практике. Все это, несомненно, способствует обучению. Вместе с этим на взрослых действует много ограничивающих факторов, таких как работа, семья, отсутствие времени, ограниченность финансовых ресурсов, предыдущий негативный опыт обучения, ранимая самооценка, снижение уровня мотивации к обучению.

Одним из эффективных андрагогических методов обучения является игра. Игровой метод не относится к классическим, однако он может быть успешно реализован на базе коммуникативного метода преподавания иностранного языка.

Согласно Б.М. Бим-Баду, игра – это форма деятельности в условных ситуациях, направленная на воссоздание и усвоение общественного опыта, фиксированного в социально закрепленных способах осуществления предметных действий, в предметах науки и культуры [1, с. 98-99]. Причем изначально игровая деятельность противопоставлялась

серьезным занятиям, таким как работа или обучение. Однако еще в XIX в. К.Д. Ушинский рекомендовал включать игру в процесс обучения детей для наиболее продуктивного усвоения учебного материала [2]. А.С. Макаренко считал, что дети проявляют себя в игре так же, как они в будущем будут проявлять себя в работе [3].

Игровые технологии традиционно используются на занятиях иностранным языком. Так, М.Н. Ветчинова пишет, что уже на рубеже XIX–XX вв. в качестве учебного пособия на занятиях иностранным языком применялось лото. Каждая большая карта лото представляла собой группу предметов, объединенных какой-либо темой, например, сад, дом, школа, кухня, магазин и др. Каждая малая карта – отдельный предмет из группы, например, дерево и грабли из группы «сад», плита и стол из группы «кухня», парта и стул из группы «школа». Каждый учащийся изначально просто вслушивается в произношение иностранных слов учителем, во второй заход – повторяет за ним, а тому учащемуся, которому досталась определенная малая карта, необходимо повторить это слово дополнительно. После усвоения слов учащимся необходимо было составить предложения, а затем – вопросы и ответы на них на иностранном языке [4].

В настоящее время игры используются не только при работе с детьми, но и при работе с взрослыми, поскольку игра позволяет быстро вовлечь обучаемых в учебную деятельность, а также мотивировать их на дальнейшее обучение, делая его более интересным и увлекательным. Изучению игровых

технологий на занятиях иностранным языком посвящены диссертации Е.П. Рыжиковой «Научно-педагогические условия изучения иностранного языка в системе андрагогики» [5] и М.К. Кабакчи «Обучение взрослых лексико-грамматической стороне речи на английском языке в условиях краткосрочных курсов» [6].

Известный ученый-андрагог А.Е. Марон полагал, что игровая деятельность способствует активизации обучающихся [7]. Применение игровых подходов для неигровых процессов с целью привлечения потребителей, повышения их вовлеченности в решение прикладных задач, использование продуктов, услуг получило название геймификация (игрофикация, или геймизация). И.А. Бахметьева и М.А. Ветлугина считают, что «геймификация – это среда и стратегия, в которой игра становится методом и средством воспитания и обучения» [8, с. 233].

Выделим основные функции игр на занятиях иностранным языком у взрослых:

1) обучающая: игра должна быть ориентирована на зону ближайшего развития взрослых. Главные особенности обучающих игр – это заранее поставленная цель, разработка плана действия по достижению этой цели, подготовленный сценарий, распределение ролей и получение планируемого результата [9];

2) диагностическая: создавая игровую ситуацию на занятиях иностранным языком, андрагог проверяет усвоенные обучающимися знания и умения, выделяет основные ошибки для их последующей проработки и устранения [10];

3) коррекционная: все игроки находятся в равных условиях, они способны обучать друг друга, в итоге более слабые обучающиеся подтягиваются за более сильными;

4) организационная: игровые технологии используются как одна из форм организации учебного процесса на занятиях иностранным языком со взрослыми;

5) развивающая: в игре обучающийся развивает и корректирует, помимо навыков владения иностранным языком, память, речь, внимание, слух, дикцию, интеллект, актерское мастерство, коммуникативные, когнитивные, социальные навыки, умения вести переговоры, достижения компромисса и т. д.;

6) мотивационно-побудительная: создание непринужденной атмосферы на занятиях иностранным языком, которая стимулирует интерес к изучаемому предмету [11];

7) развлекательная или релаксационная: отдых от традиционного обучения, развлечение, расслабление, снятие стресса и напряжения;

8) адаптивная: облегчение процесса преодоления психологического барьера в группе взрослых обучающихся. Так, игру можно использовать на самом первом занятии у взрослых обучающихся для того, чтобы группа могла познакомиться между собой и с преподавателем, заложить основу доверительных отношений на занятиях иностранным языком;

9) воспитательная: игровые ситуации побуждают взрослых рефлексировать, обдумывать и анализировать проблему в целом, собственное поведение и поведение других участников игры и преподавателя;

10) защитная, или функция обратной связи: в игровой форме обучающимся гораздо комфортнее высказывать собственную точку зрения без опасения быть непонятыми или задеть чьи-либо чувства;

11) терапевтическая: игра может быть использована как способ преодоления возникающих в процессе изучения иностранного языка сложностей и трудностей;

12) функция самореализации: в игре для обучающихся важен не только ее результат, но и сам процесс игры. Играя, взрослые люди реализуют себя как личности, выражают собственное мнение, раскрепощаются, самовыражаются, получают удовольствие от собственной деятельности;

13) коммуникативная: играя на занятиях иностранным языком, обучающиеся должны общаться между собой на этом языке. Однако поведение игроков в игре более расслаблено, чем на классическом занятии, речь более непринужденна и свободна, взрослые не испытывают такой скованности, как при традиционном ответе. А.В. Конышева считает, что «коммуникативная функция заключается в создании атмосферы иноязычного общения, объединения коллектива учащихся, установления новых эмоционально-коммуникативных отношений, основанных на взаимодействии на иностранном языке» [12, с. 19];

14) ориентирующая: роли, которые играют обучающиеся, ориентируют их на планирование и реализацию собственного речевого поведения;

15) функция социализации и социального контроля: общение членов группы между собой в игре подчинено определенным правилам, соблюдение которых обучающиеся контролируют самостоятельно путем согласия и одобрения либо несогласия и неодобрения. Взрослые люди в игре ценят доброжелательное отношение, уважительное общение, соблюдение интересов коллектива;

16) социокультурная: в игровой форме взрослые обучающиеся усваивают социокультурные особенности страны, язык которой они изучают;

17) функция межкультурной и межнациональной коммуникации: такие навыки и умения, как необходимость выстраивать диалог, высказывать свою точку зрения, слушать и слышать точку зрения оппонента, уважать собеседника и находить общий язык с другими игроками реализуют межнациональную и межкультурную функцию игры, ведь все это происходит в рамках знакомства с иностранным языком и, соответственно, иноязычной культурой. Кроме того, группа взрослых обучающихся может состоять из представителей разных национальностей, различных конфессий, профессий, возрастов, социальных слоев населения и т. д., что не только обогащает личный опыт каждого из участников игры, но и способствует развитию терпимости и толерантности в обществе в целом [13].

При применении игр на занятиях иностранным языком у взрослых каждая функция игры связана с другими, плавно вытекают друг из друга и определяют появление друг друга.

При разработке типологии игровых технологий на занятии иностранным языком можно взять за основу разные критерии. Рассмотрим наиболее распространенные из них:

1) по типу деятельности (дидактические с правилами, ситуационно-ролевые);

2) по количеству участников (индивидуальные, парные, командные, общегрупповые);

3) по цели проведения (для формирования специальных навыков: чтения, письма, грамматики, фонетики, речевой практики);

4) по степени сложности (игры уровня А1–А2, А2–В1, В1–В2, В2–С1, С1–С2);

5) по форме проведения (соревновательные – несоревновательные, подвижные – статичные);

6) по способу организации (активные, настольные);

7) по ориентации (на процесс, результат);

8) по применяемым механизмам (имитационные, интерпретационные, на наблюдение и запоминание, передачу информации и обсуждение, интеллектуальные, на решение проблемы, применение творчества и самодетальности).

Наиболее популярными игровыми технологиями на занятиях иностранным языком у взрослых являются ролевые игры. Сюжетно-ролевая игра – форма организации деятельности, моделирующей и воссоздающей в условных ситуациях какой-либо аспект социальной жизни.

Р.П. Мильруд полагает, что взрослые люди в группе изучения иностранного языка играют определенные роли, и эти роли не всегда способствуют эффективному обучению. Приведем наиболее проблемные виды ролевого поведения в группе:

1) домохозяйка: люди данного типа рассматривают изучение иностранного языка как площадку для общения, завязывания новых знакомств и обсуждения личной жизни и новостей;

2) интерн: люди этого типа изучают иностранный язык по настроению, эпизодически появляясь на занятиях и также быстро исчезая, интересуются всем и понемногу;

3) охранник: люди типа «охранник» редко проявляют активность, наблюдают за учебным процессом со стороны и часто делают пометки в своих записях, однако мало говорят;

4) делопроизводитель: учащиеся много и тщательно записывают, однако отвечать также предпочитают по бумажке, боясь ошибиться;

5) директор: люди типа «директор» делают вид, что ничего нового обучение им не приносит, они все знают заранее, активно комментируют учебный процесс и ждут высокой оценки;

6) бухгалтер: люди этого типа особенно тщательно ведут учет освоенных ими знаний;

7) юрист: при обучении особое внимание обращают на теоретические основы языка, цитируют правила и хорошо помнят каждую изученную ими тему;

8) секретарь: данный тип личности любит поговорить, часто перебивает и педагога, и своих коллег, увводя их от темы занятий;

9) инспектор: люди-инспекторы очень критически оценивают педагога и учебный процесс в целом, имеют четкое представление, как и чему им нужно обучиться, заканчивают обучение, когда их личные цели считают достигнутыми;

10) бюллетенщик: этот тип часто пропускает занятия и не делает домашние задания, жалуется педагогу на свою жизнь и на занятия приходит для психологической разгрузки [14].

Такое проблемное поведение обучающихся может принести немало забот преподавателю. Однако если проводить занятия в форме игры, каждая из этих ролей вполне успешно может быть направлена в правильное обучающее русло. Творческое начало, присущее некоторым проблемным обучающимся, можно эффективно использовать в учебном процессе.

Н.Д. Гальскова и Н.И. Гез разработали следующую классификацию ролевых игр:

– ситуационно-ролевая игра – в данной игре обучающиеся имеют строго распределенные роли и действуют в рамках сценария игры и ее правил. Примером такой игры служит игра «Алиби». Группа делится на пары, в каждой паре выделяют две роли – детектив и подозреваемый. Задача подозреваемого – придумать алиби и убедительно донести его до детектива, чья задача – найти несоответствия в алиби и вывести подозреваемого на чистую воду. Игра подходит для тренировки простого прошедшего времени Past Simple, детектив будет задавать вопросы, подозреваемый – отвечать на них;

– инновационная (продуктивная) игра – в игре такого типа обычно целью выступают или решение какой-либо задачи, или обмен мнениями, прения, дискуссия. Пример игры данного типа – игра «Воздушный шар». Обучающиеся составляют список профессий, каждый выбирает себе профессию из списка. Затем ведущий ставит проблемную ситуацию – все летят в воздушном шаре и нужно, чтобы один игрок выпрыгнул, иначе все разобьются. Каждый игрок готовит аргументирован-

ную речь, почему оставить нужно именно его. После прослушивания всех монологов команда голосует за «лишнего» игрока. Игра полностью коммуникативная, плюс помогает повторить или выучить новые слова;

– полидеятельностная (фестивальная) игра – это игра, которая выступает в качестве стимулятора и побуждения неигровой деятельности, например ярмарка [15].

В.И. Иванова считает, что при обучении взрослых иностранному языку ролевые игры могут быть успешно реализованы, особенно если они на бытовую или социальную тему и предполагают равноправное участие всех членов группы и андрагога [16].

Настольные игры также являются одной из популярных игровых технологий при обучении иностранному языку. К примеру, для изучения английского можно использовать игру “Taboo” (Табу). Группа делится на 2 команды и получает набор карточек. Игрок первой команды берет карточку и должен объяснить членам своей команды слово, указанное там, не используя 5 запрещенных слов-табу. Игроки противоположной команды следят за временем, а также могут просматривать карточку объясняющего, чтобы следить за соблюдением правил игры. Ход продолжается, пока идет время. Далее ход переходит к соперникам. Победителями считается та команда, которая отгадает больше карточек.

На занятиях иностранным языком у взрослых могут применяться и интеллектуальные игры, такие как “Jeopardy”, или «Своя игра». Группа делится на команды. Каждый член команды имеет возможность выбрать категорию и сложность вопроса от 1 до 5. За каждый верный ответ на вопрос команда получает баллы. Набравшая наибольшее количество баллов команда побеждает.

Азартные игры пользуются особой популярностью у взрослых учащихся, например, игра в карты, лото, домино, шашки. Игра «Монополия» может быть использована на занятиях английским языком в качестве учебного пособия для тренировки лексики на тему «Здания в городе», «Валюта», «Покупка и продажа» и др.

Настольные игры, с одной стороны, способствуют индивидуальной творческой деятельности каждого обучающегося с опорой на его собственный опыт, а с другой стороны –

способствуют укреплению группы, дружеских связей взрослых между собой и с преподавателем. Обучение языку при использовании настольных игр индивидуализировано, элективно, контекстно и системно. Актуализация результатов обучения происходит естественно в процессе игры, игроки действуют осознанно, исчезает языковой барьер и зависимость от социального статуса и психологического состояния учеников, у них формируется положительное подкрепление и мотивация, что поможет достичь более высоких результатов при изучении языка.

Еще один вид игр, применяемых в работе со взрослыми, – деловые игры, например, игра «Собеседование». Группа делится на 3 подгруппы: в первой и второй – директора и кадровики, в третьей – соискатели. Представители компаний придумывают легенду об их производстве, соискатели – свой профессиональный опыт. Поочередно проводятся собеседования, соискатели переходят из одной компании в другую. В конце игры представители бизнеса сообщают, кого приглашают на работу, а кому отказывают. Соискатели же, в свою очередь, могут согласиться на вакансию или отказаться.

Творческие игры, такие как пантомима или крокодил, также можно применять на занятиях английским языком у взрослых. В начале игры задается тема. Ведущий вытаскивает карточку и должен показать слово из заданной темы без слов, жестами и мимикой. Задача команды – угадать и назвать слово на английском. Участник игры, угадавший слово, становится ведущим.

Способы и средства воплощения игр могут быть различными. Они зависят от того, какой аспект языка нужно проработать: будь то грамматика, лексика, фонетика или письмо. Коммуникативная компетенция же прорабатывается при любой игре, ведь взрослым обучающимся в процессе игры необходимо общаться между собой и с преподавателем при возникновении вопросов.

Очевидно, что применение игр на занятиях иностранным языком соответствует всем 10 андрагогическим принципам обучения.

1. Принцип приоритета самостоятельного обучения. В процессе игры обучающийся взрослый может самостоятельно выбрать роль, а также собственное ролевое поведение в соответствии с этой ролью. Если игра не

ролевая, самостоятельное обучение в рамках игры подразумевает индивидуальную творческую деятельность учащегося, способствующую достижению целей игры.

2. Принцип совместной деятельности. Игра – это совместная деятельность взрослых друг с другом и совместно с андрагогом. В игре преподаватель выступает как модератор, судья, сторонний наблюдатель и блюститель правил; иногда сам андрагог играет с группой, показывая на своем примере, как необходимо действовать обучающимся.

3. Принцип опоры на опыт обучающегося. Деятельность обучающегося в игре полностью основывается на его жизненном опыте, который он использует для выбора стратегии собственного игрового поведения. К тому же, в игре взрослый человек самореализуется и самоутверждается, тем самым расширяя и обогащая собственный жизненный опыт.

4. Принцип индивидуализации обучения. При игре обучение полностью индивидуализировано, направлено на развитие коммуникативной языковой компетенции, в первую очередь, а также для тренировки какого-либо аспекта иностранного языка, будь то лексика, грамматика, спеллинг, словообразование, применение синтаксических конструкций или произношение.

5. Принцип системности обучения. Игра, в первую очередь, – это системная обучающая деятельность. В каждой игре существуют правила, за соблюдением которых тщательно следит андрагог. Кроме того, создавая игровую ситуацию на занятии иностранным языком, педагог преследует определенные познавательные-обучающие цели и планирует достигнуть четких результатов в конце игры. Применение игр должно быть вписано в учебную программу как дополнительный инструмент системной языковой практики.

Непосредственно реализация игровой деятельности на занятиях иностранным языком у взрослых может быть представлена следующими этапами [17]:

– подготовительный этап: в данный этап включаются постановка целей и задач игры, разработка ее плана и сценария, подготовка дополнительных материалов;

– этап объяснения: андрагог осуществляет введение обучающихся в игровую си-

туацию, выбирают роли, объясняет сценарий, цели и задачи игры;

– этап проведения – эта непосредственно сама игра;

– этап рефлексии – подведение итогов игры. Своим мнением делится и андрагог, и сами обучающиеся. Группа обсуждает впечатления от игры, основные трудности, достигнутые результаты. Преподаватель же выносит итоговое мнение о достижении целей и задач игры, а также выделяет основные ошибки.

6. Принцип контекстности обучения. Игра применяется андрагогом в определенном обучающемся контексте. Игровые технологии, по мнению Л.П. Варениной, могут включать в себя различные способы организации обучения:

– игра может быть использована в качестве самостоятельной технологии обучения (то есть все обучение построено в игровой форме);

– игра может выступать как элемент общей технологии обучения (внедрение игр в определенные темы);

– игра может быть проведена в качестве отдельного урока или его части (разминка, дриллинг, подведение итогов усвоения темы);

– игра может быть организована в качестве внеклассной деятельности (совершение покупки в супермаркете, проведение экскурсии, драматическая постановка на сцене).

7. Принцип актуализации результатов обучения – один из самых важных принципов при изучении иностранного языка. Игра как активный метод обучения позволяет практиковать язык здесь и сейчас, не дожидаясь удобного случая, такого как поездка за границу или общение с иностранцем.

8. Принцип элективности обучения. Игра как активный метод обучения дает свободу выбора взрослым. Обучающийся самостоятельно выбирает методы и способы достижения целей игры, оценивает ее результаты, получает возможность влиять на игровой процесс, дает обратную связь андрагогу и своей группе о ходе игры и др.

9. Принцип развития образовательных потребностей. Игра – это непринужденный обучающий метод, который побуждает взрослых продолжать заниматься языком, несмотря на возможные возникающие труд-

ности. Традиционные теоретические методы обучения не могут быть применены в чистом виде на занятиях с взрослыми людьми, поскольку они не воспринимаются ими как сильно отдаленные от реальных жизненных ситуаций и в связи с этим недостаточно полезные. Игровые же технологии, особенно ролевые игры, – это возможность быстро применить полученные знания на практике.

10. Принцип осознанности обучения. Взрослому обучающемуся необходимо понимать, для чего он получает каждое из заданий андрагога. У них могут возникнуть вопросы к преподавателю, который применяет на своих занятиях игры. Не каждый взрослый понимает обучающую, коммуникативную, социокультурную и другие функции игр. Для многих из них игра – это деятельность, которой занимаются дети, а не серьезные взрослые люди, для них она не совместима с обучением. У обучающихся могут возникнуть определенные психолого-педагогические противоречия. Поэтому цель андрагога – разрешить эти противоречия как можно быстрее. Преподавателю необходимо довести до обучающихся, что цель игры – это тренировка языковых навыков на практике. При наличии доверительных субъект-субъектных отношений для опытного андрагога это не составит труда.

Вместе с тем необходимо отметить, что при очевидных достоинствах использования игровых технологий на уроках иностранных языков у взрослых игра не может быть единственным методом обучения, ее необходимо сочетать с классическими традиционными методами. «Проведение занятий в игровой форме имеет ряд недостатков, таких как:

– относительная сложность подготовки к играм, требующая от преподавателя нестандартного мышления, креативности, знаний и навыков в игротехнике, большого количества свободного времени;

– отсутствие формальных критериев, которые позволяют оценить действия обучающихся в игре и сравнить полученный результат с планируемым, а также сопоставить игровую ситуацию с реальной жизнью;

– возможное отсутствие алгоритма проведения игры, отступление игры от ее плана;

– недостаточное понимание и психологическая подготовка обучаемых к игре как к форме проведения занятий;

– отсутствие интереса к игре в группе, сложности в раскрепощении обучающихся, боязнь взрослых «потерять лицо» в игре;

– отсутствие доброжелательной расслабленной атмосферы в коллективе;

– недостаточная языковая подготовка, отсутствие коммуникативной языковой практики у взрослых» [18].

Однако при всех отмеченных недостатках, применение игр на занятиях иностранным языком у взрослых не только помогает

обучающимся овладеть языком, но делает уроки запоминающимися, интересными, творческими, стимулируют мотивацию обучающихся. Игры также мотивируют преподавателя-андрагога расти в профессиональном плане, ведь подготовка к такому занятию требует высокого уровня компетенций. Уроки становятся небанальными, креативными и интересными, а сам педагог постоянно самосовершенствуется, повышая свою квалификацию.

Литература

1. *Бим-Бад Б.М.* Педагогический энциклопедический словарь. М.: Большая рос. энцикл., 2002. 528 с.
2. *Ушинский К.Д.* Избранные педагогические сочинения: в 2 т. М.: Учпедгиз, 1954. Т. 2. 656 с.
3. *Макаренко А.С.* Книга для родителей: Лекции о воспитании детей. М.: Просвещение, 1969. 359 с.
4. *Ветчинова М.Н.* Использование игровых технологий в обучении иностранному языку на рубеже XIX–XX вв. // Ученые записки. Электронный научный журнал Курского государственного университета. 2018. № 3 (47). С. 1-4.
5. *Рыжикова Е.П.* Научно-педагогические условия изучения иностранного языка в системе андрагогики: автореф. дис. ... канд. пед. наук. М., 2001. 22 с.
6. *Кабакчи М.К.* Обучение взрослых лексико-грамматической стороне речи на английском языке в условиях краткосрочных курсов: автореф. дис. ... канд. пед. наук. СПб., 2002. 24 с.
7. *Марон А.Е.* Практическая андрагогика. Кн. 5. Открытое образование взрослых. СПб.: УРАО ИОВ, 2012. 400 с.
8. *Бахметьева И.А., Ветлугина М.А.* Понятие “Gamification”/“Игрофикация” в современном научно-педагогическом дискурсе // Образование и педагогические науки в XXI веке: актуальные вопросы, достижения и инновации. Пенза: Наука и просвещение, 2017. С. 233-236.
9. *Ефимова Р.Ю.* Организационно-обучающие игры на уроках иностранного языка // Инновационные проекты и программы в образовании. 2011. № 6. С. 58-64.
10. *Филимонова Ю.В.* Игровые технологии на занятиях по иностранному языку // Ярославский педагогический вестник. 2006. № 1. С. 74-79.
11. *Мишенева Ю.И.* Игровые технологии как средства обучения профессиональному иноязычному обучению студентов неязыковых вузов // Концепт. 2014. № 21. С.41-45.
12. *Коньшева А.В.* Игровой метод в обучении иностранному языку. СПб.: Каро, 2006. 192 с.
13. *Варенина Л.П.* Геймификация в образовании // Историческая и социальная образовательная мысль. 2014. Т.6. № 6. Ч. 2. С. 314-317.
14. *Мильруд Р.П.* Уроки языковой педагогики: между прошлым и будущим. URL: <http://iyazyki.prosv.ru/2014/11/language-pedagogy/> (дата обращения: 24.02.2020).
15. *Гальскова Н.Д., Гез Н.И.* Теория обучения иностранным языкам. Лингводидактика и методика. М.: Издательский центр «Академия», 2005. 336 с.
16. *Иванова В.И.* Использование ролевой игры при обучении взрослых на краткосрочных курсах иностранного языка (ККИЯ) // Сибирский педагогический журнал. 2012. № 3. С. 81-86.
17. *Глухих Я.А.* Развитие коммуникативной и лингвокультурологической компетенции в процессе преподавания иностранных языков // Новая парадигма социально-гуманитарного знания. Мурманск: Мурманский государственный технический университет, 2018. С. 112-114.
18. *Шатилова А.А.* Игра как технология обучения взрослых иностранному языку // Преподаватель высшей школы: традиции, проблемы, перспективы. Тамбов: Издательский дом «Державинский», 2019. С. 228-235.

References

1. Bim-Bad B.M. *Pedagogicheskij entsiklopedicheskij slovar'* [Pedagogical Encyclopedic Dictionary]. Moscow: Big Russian encyclopedia, 2002. 528 p. (In Russian).
2. Ushinskij K.D. *Izbrannye pedagogicheskiye sochineniya: v 2 t.* [Selected Pedagogical Works: in 2 vols]. Moscow: Uchpedgiz, 1954, vol. 2. 656 p. (In Russian).
3. Makarenko A.S. *Kniga dlya roditel'ej: Lektsii o vospitanii detej* [Book for Parents: Lectures on Raising Children]. Moscow: Education, 1969. 359 p. (In Russian).
4. Vetchinova M.N. Ispol'zovaniye igrovyykh tekhnologij v obuchenii inostrannomu yazyku na rubezhe XIX–XX vv. [The use of game technologies in teaching a foreign language at the turn of the XIX–XX centuries]. *Uchenye zapiski. Elektronnyj nauchnyj zhurnal Kurskogo gosudarstvennogo universiteta. – Scientific Notes. Electronic Scientific Journal of Kursk State University.* 2018, no. 3 (47), pp. 1-4. (In Russian).
5. Ryzhikova E.P. *Nauchno-pedagogicheskiye usloviya izucheniya inostrannogo yazyka v sisteme andragogiki: avtoref. dis. ... kand. ped. nauk* [Scientific and Pedagogical Conditions for Studying a Foreign Language in the Andragogy System. Cand. ped. sci. diss. abstr.]. Moscow, 2001. 22 p. (In Russian).
6. Kabakchi M.K. *Obucheniye vzroslykh leksiko-grammaticheskoy storone rechi na anglijskom yazyke v usloviyakh kratkosrochnykh kursov: avtoref. dis. ... kand. ped. nauk* [Teaching Adults the Vocabulary and Grammar Side of Speech in English in Short-Term Courses. Cand. ped. sci. diss. abstr.]. St. Petersburg, 2002. 24 p. (In Russian).
7. Maron A.E. *Prakticheskaya andragogika. Kn. 5. Otkrytoye obrazovaniye vzroslykh* [Practical Andragogy. Book 5. Open Adult Education]. St. Petersburg: URAE IAE, 2012. 400 p. (In Russian).
8. Bakhmeteva I.A., Vetlugina M.A. Ponyatiye «Gamifikatsiya»/«Igrofikatsiya» v sovremennom nauchno-pedagogicheskom diskurse [The concept of “Gamification” in modern scientific and pedagogical discourse]. *Obrazovaniye i pedagogicheskiye nauki v XXI veke: aktual'nye voprosy, dostizheniya i innovatsii. – Education and Pedagogical Sciences in the 21st Century: Topical Issues, Achievements and Innovations.* Penza: Science and Education, 2017, pp. 233-236. (In Russian).
9. Efimova R.Yu. Organizatsionno-obuchayushchiye igry na urokakh inostrannogo yazyka [Organizational and educational games in foreign language lessons]. *Innovatsionnye proekty i programmy v obrazovanii. – Innovative Projects and Programs in Education.* 2011, no. 6, pp. 58-64. (In Russian).
10. Filimonova Yu.V. Igrovye tekhnologii na zanyatiyakh po inostrannomu yazyku [Game technologies in classes in a foreign language]. *Yaroslavskij pedagogicheskij vestnik. – Yaroslavl Pedagogical Bulletin.* 2006, no. 1, pp. 74-79. (In Russian).
11. Misheneva Yu.I. Igrovye tekhnologii kak sredstva obucheniya professional'nomu inoyazychnomu obshcheniyu studentov neyazykovykh vuzov [Gaming technologies as a means of teaching professional foreign language communication to students of non-language universities]. *Kontsept. – Concept.* 2014, no. 21, pp. 41-45. (In Russian).
12. Konysheva A.V. *Igrovoj metod v obuchenii inostrannomu yazyku* [The Game Method in Teaching a Foreign Language]. St. Petersburg: Karo, 2006. 192 p. (In Russian).
13. Varenina L.P. Gejmifikatsiya v obrazovanii [Gamification in education]. *Istoricheskaya i sotsial'naya obrazovatel'naya mysl'. – Historical and social educational thought.* 2014, vol. 6, no. 6, part 2, pp. 314-317. (In Russian).
14. Milrud R.P. *Uroki yazykovoj pedagogiki: mezhdru proshlym i budushchim* [Lessons in language pedagogy: between the past and the future]. (In Russian). Available at: <http://iyazyki.prosv.ru/2014/11/language-pedagogy/> (accessed 24.02.2020).
15. Galskova N.D., Gez N.I. *Teoriya obucheniya inostrannym yazykam. Lingvodidaktika i metodika* [Theory of Teaching Foreign Languages. Linguodidactics and Techniques]. Moscow: “Academy” Publ. Center, 2005. 336 p. (In Russian).
16. Ivanova V.I. Ispol'zovaniye rolevoj igry pri obuchenii vzroslykh na kratkosrochnykh kursakh inostrannogo yazyka (KKIYa) [The use of role-playing in adult education in short-term courses of a foreign language (ShCFL)]. *Sibirskij pedagogicheskij zhurnal. – Siberian Pedagogical Journal.* 2012, no. 3, pp.81-86. (In Russian).
17. Glukhikh Ya.A. Razvitiye kommunikativnoj i lingvokulturologicheskoy kompetentsii v protsesse prepodavaniya inostrannykh yazykov [Development of communicative and linguoculturological competence in the process of teaching foreign languages]. *Novaya paradigma sotsial'no-gumanitarnogo znaniya. – New Paradigm of Social and Humanitarian Knowledge.* Murmansk: Murmansk State Technical University, 2018, pp. 112-114. (In Russian).
18. Shatilova A.A. Igra kak tekhnologiya obucheniya vzroslykh inostrannomu yazyku [Game as a technology for teaching adults a foreign language]. *Prepodavatel' vysshej shkoly: traditsii, problemy, perspektivy. – Higher School Teacher: Traditions, Problems, Prospects.* Tambov: “Derzhavin” Publ. House, 2019, pp. 228-235. (In Russian).

Информация об авторе

Шатилова Анна Александровна – преподаватель английского языка. Образовательный центр «Диалог Плюс», г. Тамбов, Российская Федерация.

E-mail: Slyfox87@mail.ru

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-0383-8963>

Вклад в статью: идея статьи, анализ литературы, написание и оформление текста.

Поступила в редакцию 26.03.2020 г.

Поступила после рецензирования 11.05.2020 г.

Принята к публикации 29.05.2020 г.

Information about the author

Anna A. Shatilova – English Teacher. Educational Center «Dialogue Plus», Tambov, Russian Federation.

E-mail: Slyfox87@mail.ru

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-0383-8963>

Contribution: article idea, literature analysis, writing and text design.

Received 26 March 2020

Reviewed 11 May 2020

Accepted for press 29 May 2020