

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОВЫХ ПЕДАГОГИЧЕСКИХ ТЕХНОЛОГИЙ НА УРОКАХ ИНОСТРАННОГО ЯЗЫКА

Гейченко Светлана Леонидовна

учитель английского языка,
Средняя школа № 38
(г. Могилев, Республика Беларусь)
e-mail: svetageichenko@mail.ru

Игра – это средство повышения эффективности учебного процесса в преподавании иностранного языка. В данной статье речь идет о пользе игр, как инструменте обучения иностранным языкам на разных этапах урока. Так же приводятся описания и примеры игр, которые можно использовать в ходе образовательного процесса.

Ключевые слова: иностранный язык, игра, эксперимент, игровые технологии

The game is a means of increasing the effectiveness of the educational process in teaching a foreign language. In this article, we are talking about the benefits of games as a tool for teaching foreign languages at different stages of the lesson. There are also descriptions and examples of games that can be used in the educational process.

Keywords: foreign language, game, experiment, gaming technology

Как достигнуть необходимого уровня иноязычной коммуникативной компетенции учащегося по его собственному желанию? Посредством игровых технологий. Еще в далекой Римской империи известный оратор Марк Фабий Квинтилион писал «Учение должно быть для ученика забавой...». Так почему бы не превратить скучный и неинтересный урок в нечто по-настоящему увлекательное. Игра является той самой главной скрипкой, которая активизирует мыслительную деятельность учащегося и повышает его интерес к предмету. Ни в одном из всех видов деятельности учащийся не раскрывает свои скрытые таланты и возможности как в игре.

Коммуникативные игры и игровые упражнения используются для смены деятельности с целью активизации внимания и мыслительной деятельности на уроке, для дополнительной практики или проверки грамматических знаний и богатства словарного запаса, а также для эффективной организации внимания в начале урока.

Два года назад мною был проведен эксперимент, который подтвердил, что игра – это эффективный способ повышения качества и продуктивности обучения иностранному языку. В двух параллельно обучающихся клас-

сах учебный материал подавался по-разному: в одном классе учащимся была предложена тренировка лексического материала в игровой форме, а в другом – материал изучался без использования игрового воздействия. В результате на самостоятельной работе, которая была предложена в конце изученной темы, было выяснено, что класс, во время обучения, которого использовались игры, усвоил материал намного лучше. Также следует заметить, что обучающимся запомнились те лексические конструкции, которые были использованы в соответствующих играх. При ответе на вопрос, почему запомнился данный материал, преобладал ответ «понравилось» или «было интересно».

В ходе эксперимента я использовала тему «Числительные». В качестве исходного материала было использовано поле с цифровым обозначением числительного, а также отдельные карточки, на которых числительное было написано словом. Учеников я поделила случайным образом на 3 группы и каждая группа получила набор карточек. На игру отводилось около 3-минут, в течение которых каждый из участников команды по очереди вытаскивал из закрытой стопки карточку с числительным-словом, озвучивал его, после чего вся группа быстро искала предложенное числительное в цифровом обозначении. Стоит отметить такой важный момент, как лимит времени: это заставляет учащихся мобилизоваться и является дополнительным мотивирующим фактором. На этапе контроля учащимся было предложено прочитать соответствующие числительные. В итоге не только удалось запомнить числительные на слух, прочитать их, но и зрительно запомнить форму их написания, а также активизировать учащихся после монотонной формы работы.

Другой вид учебной игры с карточками является домино. Данная игра популярна не только среди младших школьников, но и среди учеников старших классов. Карточки можно сделать самостоятельно, а также приобрести в таком знаменитом всему миру интернет-магазине как Aliexpress. Это игра эффективна также тем, что помогает тренировать не только лексический, но грамматический и фонетический материал. В качестве примера я приведу карточки, сделанные для тренировки грамматического материала, а именно множественное и единственное число имен существительных. Тренировка данного правила в игровой форме позволила учащимся правильно образовать множественное число, но и запоминать их написание, особенно исключений.

Хорошие результаты были достигнуты и при использовании такой известной игры, как «Мемори». Игра состоит из двух парных картинок или надписей. Задача обучающегося – найти пару соответствий из большого

количества перевернутых неинформативной стороной карточек [1, с. 79]. Данная игра использовалась при изучении темы «Достопримечательности Лондона» в 7 классе. Обучающиеся должны были найти пару одинаковых достопримечательностей Лондона и назвать их. Сложность состояла в том, что готовых карточек я не нашла, и пришлось делать их самостоятельно. Но активное участие детей в данной игре и последующий затем вопрос «когда мы будем играть опять?» только вдохновил меня на создание подобных игр. Игра проводилась в группах по 3 человека, время выполнения составляло 15 минут. В качестве контроля ученикам было предложены увеличенные копии изображенных на картинках достопримечательностей и рассказать ту информацию, которую они прочитали в тексте. Таким образом удалось обсудить прочитанный текст и сделать материал узнаваемым.

Другим известным видом игр являются игры на говорение. В 4 классе очень популярной игрой является «A Clothes Shop». При помощи этой игры дети повторяют цвета, грамматическую конструкцию «Have you got...?», а также учат новую лексику по теме одежда. Для игры можно использовать настоящую одежду или игрушечную, я же для экономии места использую бумажную. На доске при помощи магнитов закрепляется бумажная одежда. Она обязательно должна быть цветной и яркой. Учитель является продавцом, а дети, соответственно, покупатели. В начале игры учитель может сам спрашивать «What colour sweater do you want? The black or the green one?» Когда дети повторяют названия цветов, учитель останавливается на вопросе «What colour sweater do you want?». И теперь ученик называет сам цвет выбранной одежды. Например: «The green sweater, please» [2, с. 27].

В старших классах на уроках английского языка я часто ввожу такую разновидность игры, как интервью. При этом в зависимости от заданной темы, можно использовать не только на начальном этапе обучения. При изучении в 11 классе темы «Job» я практикую такое интервью как беседа с работодателем. В процессе интервью, учащиеся использовали устойчивые сочетания, новые грамматические конструкции. Во время диалога учащимся разрешалось делать заметки. На этапе контроля им предлагалось рассказать трудовую биографию своего партнера по интервью. С помощью этого школьники заучили фразы для интервью в контексте и использовали такую грамматическую тему как «Условные предложения».

Примером игры на письмо может послужить игра «Unbelievable story». Учащиеся делятся на группы по 3-4 человека, им предлагается тема для истории. Каждый ученик должен написать по 2 предложения по данной теме и через определенное время передать свой лист другому участнику группы, после чего каждый должен продолжить ту историю, которая ока-

залась перед ним. Данная игра помогает не только тренировать грамматические и лексические конструкции, но и скорость реакции на английском языке.

Таким образом, игра выполняет все задачи учебной деятельности: обучающую, развивающую и воспитательную. Она помогает развивать общие способности учащихся, т.е. их память, внимание, восприятие, воображение. А также, что немаловажно, воспитывает учащихся.

Список литературы

1. Пучкова, Ю. Я. Игры на уроках английского языка : метод. пособие / Ю. Я. Колесникова. – М.: Астрель ; Профиздат, 2005. – 79 с.
2. Федорова, Г. Н. Игры на уроках английского языка : пособие для учителя / Г. Н. Федорова. – М. ; Ростов-на-Дону : Март, 2005. – 27 с.