

ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ КАК УСЛОВИЕ ПОВЫШЕНИЯ МОТИВАЦИИ К ОБУЧЕНИЮ ИНОСТРАННОМУ ЯЗЫКУ НА ПЕРВОМ ЭТАПЕ ОБУЧЕНИЯ

Яскевич Кристина Леонидовна

Государственное учреждение образования

«Средняя школа № 38 г. Могилёва»

(г. Могилёв, Беларусь)

*В статье описано практическое применение игровых технологий на уроках
английского языка*

Ключевые слова: игра, мотивация, стимул, общение.

The article describes the practical application of game technologies in English lessons.

Keywords: game, motivation, incentive, communication

Именно на первых этапах обучения ребенка иностранному языку игра является лучшим способом усвоения материала.

Игра – мощный стимул к овладению иностранным языком и эффективный прием в арсенале преподавателя иностранного языка. Игра помогает учителю иностранного языка превратить достаточно сложный процесс обучения в увлекательное и любимое занятие.

Игра на уроке воспитывает культуру общения и формирует умение работать в коллективе, а ее умелое использование на уроках вызывает у учащихся готовность и желание играть и общаться.

Игра полезна практически каждому ученику. Бывает так, что слабоуспевающий ученик может стать первым в игре, поскольку она способствует закреплению языковых явлений в памяти, поддержанию интереса и активности учащихся, возникновению желания общаться на иностранном языке [1].

Важно, чтобы участники получали удовлетворение от осознания того, что они в состоянии общаться на иностранном языке.

Ниже предлагаются примеры игр, которые можно использовать на уроках иностранного языка. Некоторые рассматриваются в качестве физкультминуток в младших классах.

Лексические игры:

1) «Меняемся местами». Дети становятся в круг. В руках у них карточки с изображением животных, цифр, цветов или любые другие слова по теме. Учитель называет две карточки. Дети, имеющие эти карточки, быстро меняются местами. Для создания атмосферы, можно включить веселую музыку. В этой игре нет победителей.

2) «Голодный монстр». Веселая игра на отработку слов по темам. Раздаём детям карточки со словами и ставим их в круг. В центре круга учитель (в роле монстра) говорит: I'm very hungry! I want to eat (I like)... (называет слово с карточки). Ребенок с такой карточкой должен выбежать из круга, чтобы монстр его не поймал.

3) Следующая игра подходит для работы в группах. На доске крепятся карточки с уже изученными словами (можно картинки, а можно – слова). У доски стоят по одному ребенку из каждой команды. Учитель называет слово. Тот участник, который первым дотронется до нужной карточки, зарабатывает для своей команды балл. Можно усложнить игру и добавить грамматическую конструкцию: I've got (a cat), I can (swim) и т. д.

4) «Дополни фразу и повтори предыдущую». Ученики говорят фразу «My mom went to town and bought...» (Моя мама пошла в город и купила...). Первый ученик придумывает слово. Следующий ученик повторяет фразу и дополняет её своим словом. Цепочку заканчивает первый ученик, повторив все слова своих одноклассников.

Грамматические игры:

1) «Угадай». Игра на закрепление общих вопросов. Ведущий загадывает какой-либо предмет, находящийся в классе. Пытаясь угадать предмет, ученики задают только общие вопросы, на которые ведущий отвечает «да» или «нет». Например: Is it a thing? Is it on the wall? Can I see it? Can I eat it? Is it white? Побеждает команда, которая отгадает предмет, задав меньшее количество вопросов.

2) Игра на отработку глагола can. Необходимы два сета карточек: один с животными, другой – с изображениями действий. Стопки лежат картинками вниз. Ученик тянет по одной карточке из каждой стопки. Учитель задаёт вопрос. Например: Can a cat dance? Ребенок думает над ответом. Можно отвечать как утвердительно, так и отрицательно. Можно даже фантазировать и ответить на этот вопрос: «Yes, it can. A cat can dance». Детям весело и интересно.

3) «Прятки». Игра на отработку предлогов места. На доске висит картинка дома. Один ребенок «прячется» на этой картинке, выбрав место, которое называет учителю. Дети ищут его, задавая вопросы: «Are you in the wardrobe? Are you under the bed?». Тот, кто отгадал, прячется следующим.

4) «Допрос». Игра на закрепление навыка постановки вопросов. Класс делится на две команды по 5-7 человек в каждой. Один игрок составляет столько вопросов, сколько игроков в его команде, исключая его самого. Вопросы должны относиться к какой-то определенной теме. Затем он шепотом задает вопросы своим товарищам и записывает их ответы. Объединив все ответы, игрок записывает получившуюся историю. Когда все готово, он зачитывает историю всему классу. Потом то же самое проделывают по очереди все игроки команды. Примечание: Каждый игрок слышит только вопрос, адресованный ему самому, и не знает, о чем спрашивали его товарищей. Например:

1 -й ученик: “What do you want?”

2-й ученик: “I want I car.”

1-й ученик: “Why do you want it?”

3-й ученик: “Because it’s delicious.”

1-й ученик: “What will you do with it?”

4-й ученик: "I'll sleep with it."

1-й ученик: "Where will you put it?"

5-й ученик: "I'll put it in the bathtub."

1-й ученик: "How much does it cost?"

6-й ученик: "It costs a million dollars."

1-й ученик: "What will you do with it after that?"

7-й ученик: "I'll eat it."

Орфографические, фонетические игры:

1) «Буквы рассыпались». Учитель пишет крупными буквами на листе бумаги слово и, не показывая его, разрезает на буквы, говоря: «Было у меня слово. Оно рассыпалось на буквы». Затем показывает буквы и рассыпает их на столе: «Кто быстрее догадается, какое это было слово?» Выигрывает тот, кто первый правильно запишет слово. Выигравший придумывает свое слово, сообщает учителю или пишет сам, разрезает его и показывает всем рассыпанные буквы. Действие повторяется.

2) «Телеграмма». Учитель просит учеников записать на листочке любое слово по теме, затем начинает игру и произносит своё слово, называя каждую букву отдельно, а ученик должен угадать и назвать это слово. Затем дети продолжают игру по цепочке.

Как учитель, я стараюсь привить детям интерес к изучаемому языку. А чувство равенства, атмосфера увлеченности, ощущение посильности заданий во время игр – все это дает возможность ученикам преодолеть стеснительность, снижает боязнь ошибок, и благотворно сказывается на результатах обучения.

Литература

1. Ерастова, М. А. Эффективность применения игровых технологий на уроке иностранного языка [Электронный ресурс] / М. А. Ерастова. – Режим доступа: <https://znanio.ru/media/statya-effektivnost-primeneniya-igrovyyh-tehnologij-na-urokah-inostrannogo-yazyka-2630624>. – Дата доступа: 20.03.2021.