

ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ НА УРОКАХ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА

Бочкарева Т.А. Email: Bochkareva682@scientifictext.ru

*Бочкарева Татьяна Александровна – учитель английского языка,
Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение
Средняя общеобразовательная школа № 102, г. Краснодар*

Аннотация: в статье описаны теоретические аспекты использования игровой технологии на уроках английского языка в общеобразовательной школе, приведена классификация игр по дидактической направленности и по типу. Автор кратко анализирует данную технологию с точки зрения психологии, делает акцент на эффективности и педагогической целесообразности использования игры на разных этапах уроков. В качестве примера в статье приводится командная игра состязательного типа на запоминание слов, которую можно использовать при изучении любой темы для развития словарного запаса обучающихся.

Ключевые слова: английский язык, игровая технология, игра, разновидности игр, речевая деятельность, игровая деятельность.

GAME TECHNOLOGY IN ENGLISH LESSONS

Bochkareva T.A.

*Bochkareva Tatyana Alexandrovna - English Teacher,
MUNICIPAL AUTONOMOUS EDUCATIONAL INSTITUTION
SECONDARY SCHOOL OF GENERAL EDUCATION № 102, KRASNODAR*

Abstract: the article describes the theoretical aspects of the use of gaming technology in English classes in a comprehensive school, provides a classification of games by didactic orientation and type. The author briefly analyzes this technology from the point of view of psychology, focuses on the effectiveness and pedagogical feasibility of using the game at different stages of the lessons. As an example, the article gives an adversarial team game for memorizing words, which can be used to study any topic for the development of vocabulary of students.

Keywords: English, game technology, game, varieties of games, speech activity, game activity.

УДК 372.881.111.1

Игровые технологии играют огромную роль в обучении иностранному языку. Игра увлекает детей, формирует у них интерес к предмету, делает сложный материал более доступным. Обучение становится эффективным, если ученики активно вовлечены в процесс. Есть разные способы стимулировать детей к активности, но самыми эффективными являются игра и творчество. Интересные задания и занимательные упражнения, игры, рифмовки помогут детям усвоить языковой материал, овладеть навыками устной речи на доступном им уровне [1, с. 49]. В настоящее время игры являются неотъемлемой частью обучения английскому языку. Деятельность учащихся по запоминанию, повторению, закреплению или усвоению информации становится увлекательной, если на помощь приходит игра. Еще одной положительной стороной игры является то, что она дает возможность применить полученные знания на практике, что также способствует повышению интереса учащихся к изучению английского языка.

С помощью игр можно совершенствовать навыки учащихся по всем видам речевой деятельности. Игры могут использоваться в начале урока для активизации познавательной деятельности, в конце урока – в качестве закрепления нового материала, после контрольной работы для снятия напряжения, для смены видов деятельности на уроке. Одним из преимуществ игр является их коммуникативная составляющая. Игры можно проводить между командами, в группах, в целом классе. Во всех случаях осуществляется тесное взаимодействие обучающихся, которое учит их сотрудничать, соревноваться, не проявляя агрессии, уметь проигрывать, брать на себя ответственность. Использование игр на уроках помогает увлечь ребят иностранным языком, создает ситуацию успеха.

Игры способствуют решению различных задач: создание психологической готовности детей к речевому общению на английском языке; закрепление, повторение языкового материала; тренировка в выборе нужного речевого варианта.

Игры можно разделить на несколько категорий: лексические, грамматические, фонетические, орфографические, творческие.

По типу игры можно разделить на 2 группы:

- 1) состязательные (игроки или команды соревнуются между собой);
- 2) коллективные (цель игры достигается совместными усилиями).

Различных игр существует огромное количество. В настоящее время не составит труда найти интересную игру на специальных образовательных сайтах в интернете, в методической литературе или среди цифровых ресурсов. Да и сам учитель может творчески подойти к вопросу использования игр и придумать различные интересные игровые задания для учащихся.

Приведу пример командной состязательной игры, которая ставит своей целью расширение словарного запаса учащихся, а также может служить способом проверки знания слов, заданных для запоминания по той или иной теме.

Например, при изучении тем, связанных с продуктами или едой, можно нарисовать на доске мелом две большие корзины. Класс разделить на две группы. В первую корзину дети должны «положить» овощи, в другую – фрукты. Участники двух команд по очереди подходят к доске и вписывают одно слово в свою корзину. Можно дать командам определенное время и проверить, какая команда за это время внесет больше слов [2]. Игру можно сделать более красочной, если использовать интерактивную доску, которую также разделить на две части с изображением красивых корзин, и дети специальными маркерами могут вписывать в них слова. Можно и упростить игру, не используя рисунков, а просто разделить доску на две части. Но без яркости, красочности и своеобразных спецэффектов игра утратит часть своей привлекательности. Поэтому нужно стараться при использовании игровых технологий на уроках пользоваться возможностями современного цифрового оборудования. Современные электронные ресурсы облегчают труд учителя, делают игровые технологии доступными, интересными, увлекательными, помогающими добиваться планируемых результатов.

Игра – источник познавательной деятельности ребенка, который находится в самих детях, в их функциональной тенденции к активности и развитию. При организации игр учитель должен учитывать психологические методы развития детей: в играх все дети должны побывать ведущими, чтобы приобрести элементарные организаторские умения, необходимые для осуществления руководства совместной игровой деятельностью [1, с. 51].

Игра на уроке английского языка дает возможность детям развивать навыки аудирования, монологической и диалогической речи, навыков чтения и письма, активизирует учебно-познавательную деятельность учащихся и значительно повышает интерес к предмету. А ведь задача каждого учителя – сделать свой предмет любимым.

Однако необходимо заметить, что игра не должна стать самоцелью. Если игры используются только как средство увеселения, развлечения, разрядки, отдыха, то польза от них минимальна. Такие функции у игры есть, но они не ведущие, не главные. К сожалению, об этом иногда забывают. Игра – это лишь оболочка, форма, содержанием и назначением ее должно быть учение, в нашем случае – овладение видами речевой деятельности как средством общения [3, с. 204, 205].

Современные игровые технологии на должны превратиться в бессмысленное развлечение, но должны разумно, методично и эффективно решать задачи по достижению обучающимися планируемых результатов, которые требует сегодня от школы федеральный государственный образовательный стандарт.

Список литературы / References

1. Лукьянчикова Н.В. Обучение иностранному языку на начальном этапе обучения. // Начальная школа, 2001. № 11. С. 49–51.
2. Идеи для уроков английского языка. [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://ideas4el.ru/igry-i-uprazhneniya/> (дата обращения: 19.02.2020).
3. Пассов Е.И. Урок иностранного языка в средней школе. 2-е изд., дораб. М.: Просвещение, 1988. 223 с. (Библиотека учителя иностранного языка).