

Роль игр в обучении английскому языку

Л.Р.Фаткуллина

учитель английского языка

Игра является инструментом преподавания, который активизирует мыслительную деятельность учащихся, позволяет сделать учебный процесс привлекательнее и интереснее, заставляет волноваться и переживать, что является стимулом к овладению иностранным языком.

Игра — правильный способ привлечь обучающихся к работе, заставить их активно участвовать в учебном процессе. Увлекательная и познавательная игра — это наилучшая возможность начать урок с повторения, либо расслабиться после выполнения тяжелых заданий. Игра помогает снять скованность, если исключить из нее элемент соревнования или свести его к минимуму. При всем при этом, элемент соревнования часто добавляют оживление и повышает активность обучающихся. Быстрая, спонтанная игра повышает внимание, оживляет, улучшает восприятие. Игра позволяет учителю исправлять ошибки обучающихся быстро, по ходу урока, не дав им глубоко закрепиться в памяти. Школьники обычно лучше запоминают материал в процессе игры. К тому же игры позволяют закреплять получаемую информацию глубоко и надолго в памяти.

Дидактические игры помогают не только активизировать речемыслительную деятельность обучающихся, с их помощью педагог воссоздает атмосферу коммуникации, приближенную к реальной ситуации общения. С помощью игр педагог погружает школьников в данную атмосферу, делая учебный процесс привлекательным и интересным, оказывая эмоциональное воздействие на обучающихся. Применение дидактической игры на уроке английского языка сможет помочь педагогу разнообразить деятельность обучающихся. Дидактическая игра позволяет успешно реализовывать как методические, так и психологические задачи, такие как:

- помощь обучающимся в психологической подготовке к речевой деятельности, коммуникации;
- предоставление обучающимся возможности многократного повторения ими языкового материала в естественной среде;
- тренировка обучающихся в выборе уместного речевого варианта, которая является естественной подготовкой к реальной и спонтанной ситуации общения;
- создание «разряженной» атмосферы, в которой отсутствуют усталость и напряженность.

Игровые действия должны опираться на знания, умения и навыки, которые были приобретены на занятиях. Они помогут обеспечить обучающимся возможность принимать

рациональные, эффективные решения, при этом оценивая себя и окружающих с критической точки зрения. При использовании педагогом дидактической игры для активизации познавательной активности, должен соблюдаться ряд условий, которые позволяют вызвать у обучающихся интерес к знаниям:

- наличие у обучающихся уже приобретенного объема знаний по иностранному языку;
- наличие навыков учебно-игровой деятельности;
- понимание целей и задач игры;
- соответствие компонентов и параметров игры возрастным психологическим особенностям обучающихся;
- осознание обучающимися учебной значимости данной дидактической игры;
- наличие рефлексии;
- школьник по завершении игры должен осознавать новые знания, которые он получил в ходе игры, т. е., «что нового узнал?».

Принимая во внимание характерные особенности дидактической игры и потенциал ее использования на уроках, стоит сказать, что дидактическая игра является огромным стимулом к изучению иностранного языка и эффективным методическим приемом. Использование данного вида игр на уроках иностранного языка повышает готовность обучающихся играть и коммуницировать, дает возможность обучающимся выразить свою собственную точку зрения. Кроме того, использование дидактических игр в процессе обучения иностранному языку развивает культуру общения и навыки работы в коллективе. Все это позволяет охарактеризовать игру как психологическое, социально-психологическое и педагогическое явление.

Игровую деятельность можно применять на начальных этапах урока-warming up, не только на основном этапе урока. Можно вводить игровые элементы и при проверке домашнего задания. Это поможет вовлечь всех учащихся в работу, а также разнообразить ход урока.

Так, например, в начале урока можно настроить учащихся на активную деятельность, используя игру BALL GAME. Учитель берет мячик и со словами «Answer my questions!» задает вопрос и кидает его одному из учащихся, ученик отвечает на вопрос и кидает мяч назад учителю. Примерные вопросы и ответы:

- Where do you live? – I live in a house; – Where does a crocodile live? – It lives in a river; - Can you skate? -Yes. I can;
- Can a horse swim? – Yes, it can; - What colour is your pencil-box? - It is blue and red; Do you like winter? - Yes, I do.

Мяч можно использовать таким же образом для запоминания множественного числа существительных - исключений. Учитель кидает мяч и произносит: - A mouse. Ученик должен ответить: - mice. Ответивший неправильно выбывает из игры.

Данную игру можно так же использовать при изучении темы «Антонимы».

Игра ВОЛШЕБНЫЙ КУБИК. Научить задавать вопросы можно с использованием «волшебного» кубика, на гранях которого написаны вопросительные слова: Who? What? Where? When? How? Why?

Учитель кидает кубик на парту ученика. Ученик должен составить вопрос с вопросительным словом, который выпал и попросить ответить на свой вопрос любого ученика. И так, учащиеся по очереди кидают кубик, составляют вопросы и просят ответить на вопрос других учащихся.

Например, - Who lives in the zoo? - A tiger does;

-What colour is your pen? - It is red; - When is your birthday? - It's on the 14th of January.

Так быстро и весело проходит этап урока, на котором очень часто детям скучно. Дидактическая задача данного этапа (речевая зарядка) -подготовить учащихся к активной учебно-познавательной деятельности на основном этапе урока.

Лексические игры. Цели: тренировать учащихся в употреблении лексики в ситуациях, приближенных к естественной обстановке; активизировать речемыслительную деятельность учащихся; развивать речевую реакцию учащихся. Во время устного вводного курса школьники знакомятся с большим количеством лексических единиц.

В качестве warming up можно провести игру «HUGMAN».

Это классическая и очень популярная по всему миру игра. Один из учащихся загадывает какое-то слово и обозначает количество букв на доске. В сторонке рисует виселицу без человека. Ученики отгадывают скрытое по буквам слово. Если они называют неправильную букву —ведущий рисует на виселице часть тела человека. Во время игры возможны 6 попыток. Выиграть нужно, прежде чем человек будет нарисован полностью.

Большую помощь в освоении новой лексики оказывает игра в "TEACHER". Ученик в роли учителя задает вопросы ученикам, показывая картинки с изображениями, на которые те отвечают.

Например, -What season is it? -It is summer.

-Is this an ice-cream? No, it is not. It is a cake.

Игра «A MAGIC BAG». Для освоения лексики по теме «школьные принадлежности» можно взять мешок или пакет. Положить в него школьные принадлежности. Учитель загадывает один предмет. Учащиеся пытаются угадать: -Is that a ruler? -Is that a text book?

Угадавший ученик загадывает следующий предмет. Игра продолжается до тех пор, пока не будут названы все предметы.

Игру с мешочком можно использовать при прохождении темы «принадлежность». Учитель проходит по рядам и просит каждого ученика положить в мешок что-нибудь из школьных принадлежностей. Затем достает один предмет и задает вопрос: «Who's pen is this?» Учащиеся отвечают: -It's Mark's pen, -It's Sasha's pen. Если не угадали, хозяин ручки говорит: - It's my pen. Игра продолжается, пока не найдутся хозяева всех собранных принадлежностей.

Игра SEASONS. Учитель предлагает кому-то из учеников задумать какое-либо время года и описать его, не называя. Например: It is hot. It is green, blue, yellow. Children play in the park. They swim. Учащиеся пытаются отгадать: Is it spring? Is it summer? Выигрывает тот, кто правильно назвал время года.

Игра ZOO. Один из учащихся описывает обитателя зоопарка. Например: It is big. It is brown. It is strong. It can run and swim. It likes fish. Ученики задают вопросы: Is it a hippo? Is it a bear? Тот, кто не угадал, выбывает из игры.

Для запоминания слов по определенной тематике можно сыграть в игру СНЕЖНЫЙ КОМ. Игра требует внимательности, поэтому все ученики включаются в нее.

Например, учитель говорит: -I like honey. Учащиеся по цепочке произносят то же самое и добавляют свое слово. Каждый следующий участник проговаривает все сказанные предыдущими участниками слова и добавляет свое. В конце игры должно получиться огромное предложение.

Эту игру можно использовать для запоминания глаголов. Например, учитель говорит: - I can skate. В конце игры получается примерно такое предложение: I can skate, ski, ride a bike, play computer games, write, read, draw, swim, dance and sing.

С данной лексикой можно выполнять игру-команды. Один из учеников либо просит выполнить действие, либо командует. Выполняются только просьбы со словом «please». Например, - sing, please! Если кто-либо выполняет команду, тот выбывает из игры.

ИГРА С КАРТОЧКАМИ. Для запоминания прилагательных учащимся предлагается следующая игра. Учитель называет прилагательные и показывает карточки с иллюстрацией и лексикой, например, long, short, fast, small, big, hot, warm, cold и т.д. Учащиеся повторяют за учителем. После этого учитель прикрепляет карточки к доске и учащиеся стараются запомнить, какие прилагательные используются в игре. Учитель раздает учащимся по одной из этих карточек, каждый запоминает свое прилагательное и кладет обратной стороной на парту. Учащиеся стараются угадать слово и задают вопросы сначала одному ученику: -Is it «small»? Is it «long»? Ученик отвечает: -No, it is not, - Yes,

it is. Карточка с угаданным прилагательным прикрепляется к доске. Далее угадывают следующее прилагательное. Данная игра на внимательность вызывает большой интерес у учащихся начальных классов.

При изучении тем «Профессии», «Животные» можно использовать игру MIMS.

Это интересная и забавная игра, которая поможет развлечь атмосферу в классе. Один ученик загадывает слово и показывает его остальным ученикам жестами. При этом миму нельзя произносить какие-либо фразы, а другие учащиеся могут говорить слово только на английском.

Чтобы учащиеся запомнили цвета играем в игру COLOURS. Учитель дает команды: - Touch yellow!, - touch red! Учащиеся дотрагиваются до предметов с этими цветами, которые находятся поблизости. Тот, кто не успел, выбывает.

ЛИТЕРАТУРА

1. Маслыко Е.А., Бабинская П.К. и др. Настольная книга преподавателя иностранного языка. Минск, 1999.
2. Негневицкая Е.И. Иностранный язык для самых маленьких: вчера, сегодня, завтра // Иностранные языки в школе, 1987. – № 6.
3. Ноусиайнен М.С., Воскресенская Г.С. Игра – конкурс на английском языке. // Иностранные языки в школе, 1980. – № 6.
4. Пассов Е.И. Урок иностранного языка в средней школе. М., 1989.
5. Селевко Г.К. Современные образовательные технологии. М., 1998.