

ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ И ПРИКЛАДНЫЕ АСПЕКТЫ МЕТОДИКИ ПРЕПОДАВАНИЯ ИНОСТРАННЫХ ЯЗЫКОВ

УДК 37.091.33-027.22:796:811.111

Е. В. Антоненко
(ГУО «Гимназия № 10 г. Гомеля»)

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОВОГО МЕТОДА ОБУЧЕНИЯ НА УРОКАХ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА

В данной статье рассмотрены различные приёмы игрового метода обучения на уроках английского языка как средства развития коммуникативных навыков у учащихся I и II ступени общего среднего образования. Проанализирована необходимость внедрения комплекса различного вида игр для повышения мотивации учащихся. Отмечены проблемы, связанные с практической реализацией игрового метода обучения и его высокая результативность.

Выбор темы данной статьи обусловлен её актуальностью в жизни современной школы. Коммуникативный подход и игровой метод обучения являются техниками позитивного преподавания иностранного языка. Современные подходы к обучению иностранным языкам требуют ситуативного, контекстового и коммуникативного подходов к изучению грамматических структур, что и осуществляется в процессе игры, когда создаётся конкретная ситуация, приближенная или соответствующая действительности и вызывающая тем самым определенный интерес. Преподавание иностранного языка не только может, но и должно быть увлекательным. Поэтому игровой метод повышает мотивацию учащихся к обучению: выступить лучше других, улучшить свой результат. Наш мозг устроен так, что положительные эмоции, которые мы испытываем во время игры, делают учение более лёгким и естественным.

Игровой метод – это уход от скуки, рутины, которые часто сопровождают образовательный процесс. Это обучение через действие. Язык изучается, если он используется в ситуациях, в процессе коммуникации [1, с. 2]. Чувство равенства, атмосфера радости, ощущение посильности заданий благотворно сказываются на результатах обучения. Незаметно

усваивается языковой материал, возникает чувство удовлетворения [2, с. 27]. Таким образом, можно сделать вывод, что в процессе реализации игрового метода обучения обеспечивается естественная необходимость многократного повторения учащимися языкового материала и создаются условия для выбора нужного речевого варианта и ситуативной спонтанности. В современной школе игровая деятельность используется в качестве целого урока или его части в виде закрепления, упражнения или во внеклассных мероприятиях. Коммуникативность игрового метода заключается в том, что он воссоздаёт подобие реального общения на основе образцов диалогов и монологов [3, с. 5].

Место игры на уроке и отводимое игре время зависит от подготовки учащихся, изучаемого материала, целей и условий урока. Если игра используется для тренировки при первичном закреплении материала, то ей можно отвести 15–20 минут урока. В дальнейшем та же игра может проводиться в течение 5 минут для повторения пройденного материала или для разрядки на уроке.

Ролевая игра развивает творческие способности. Задача учителя – отобрать необходимые ситуации-иллюстрации и ситуации-проблемы на конкретном материале, подготовить карточки-задания для каждого, подобрать группы учащихся и распределить роли, определить вопрос, по которому учащиеся должны высказывать свою точку зрения, продумать предполагаемые ответы и реплики, проявлять к учащимся интерес и внимание во время проведения игры. Отрицательными моментами ролевых игр являются высокая трудоёмкость подготовки учителя к уроку, а также трудности с заменой участников игры. Положительные стороны ролевых игр – осознания принадлежности её участников к коллективу, развитие логического мышления, способности к поиску ответов на поставленные вопросы, речевой этикет и умение общаться друг с другом.

На протяжении последних пяти лет работы нами были успешно использованы на уроках английского языка различные коммуникативные игры при обучении лексической и грамматической стороне речи. В рамках данной статьи мы ограничимся примерами следующих видов коммуникативных игр, которые считаем наиболее эффективными: 1) структурные игры (с использованием грамматических структур); 2) лексические игры (в которых главное внимание сфокусировано на активной лексике урока); 3) ролевые игры; 4) игры-дискуссии. Структурные игры обеспечивают опыт употребления определённых грамматических структур и используются в нашей практике для всех возрастных групп. Например, игра «Что в моём мешочке?» с использованием структуры *there is, there are*. У двух

игроков по мешочку с картинками или предметами. Игроки по очереди задают друг другу вопросы, пытаясь угадать его содержимое. Например, «Что в мешочке сегодня?», «Какого это цвета?», «Это большое или маленькое?». Или игра «Кто я? Как меня зовут?», где каждый представляет себя каким-либо известным человеком. Учащиеся придумывают 3 предложения об этом человеке (например, *I lived in... about... years ago. I was a king / queen / poet*). Остальные ученики угадывают. Как вариант можно проводить так: учитель даёт учащимся задание расспросить о работе, о стране, в которой этот человек живёт.

Приведем пример лексических игр. Игра по теме «Покупки» в 6-м классе проводится по принципу снежного кома. Первый учащийся говорит: «Вчера я ходил на рынок с...и там мы купили...» или: «Моя сестра только что пошла на рынок. Что она собирается купить?» Каждый учащийся повторяет сказанное и добавляет своё. Игра по теме «Путешествия»: первый учащийся начинает предложение, другие повторяют и дополняют. Например, «Я собираюсь за границу, и я беру с собой...». Игра «Кофейник» для закрепления слов по темам «Еда», «Одежда» или повторения глаголов движения. В процессе игры учитель или учащийся загадывают предмет (в игре он именуется кофейником) и другие учащиеся задают вопросы типа: «Где ты хранишь свой “кофейник”?» «Из чего сделан твой «кофейник», можно ли его есть?» [4, с. 7].

Учащимся также будут интересны следующие игры-дискуссии: «Найди дорогу», «Найди картинку» и «Задай вопрос». В игре «Найди дорогу» используется карта города. Цель игры: добраться из одного места в другое, следуя по определённому маршруту. Тренировка лексики может варьироваться и быть разной степени сложности. Один из учеников объясняет маршрут, другой следует по нему и называет конец маршрута. Игру «Найди картинку» можно проводить в парах или малых группах. Каждая пара получает 3–4 картинки, лучше, если они похожи. Два человека описывают одну картинку. Другая пара учащихся должна угадать, какая картинка описывается. Грамматическая структура – *The Present Continuous*. Можно задавать вопросы, требующие ответа да-нет. В игре «Задай вопросы» учитель произносит, например, такое утвердительное предложение: «Вчера вечером я прекрасно провела время» или «Я собираюсь в отпуск на следующей неделе». Ученики задают уточняющие вопросы типа: «Куда вы ездили (поедете), с кем?», «Куда вы ходили вчера вечером?» При изучении темы «СМИ» можно провести такую игру, как «Вот это новость!» [5, с. 8], где ребята в малых группах представляют себя телевизионными продюсерами, которые должны подготовить 30-минутные

программы новостей. Они получают газетные вырезки и в группе должны отобрать интересные новости, решить, в каком порядке они будут представлены и как долго будет длиться та или иная новость. В конце каждая группа должна рассказать о своём выборе. На уроках в 10-м классе после того, как учащиеся изучили материалы о туризме в Индонезии, можно предложить ролевую игру «*Негативные аспекты туризма на острове Бали*». Эта игра длится 25 минут. Ученики получают следующие роли: турист, владелец местного отеля, представитель местного населения, представитель органов власти, туроператор, журналист. На уроке в 9-м классе, посвященном теме: «*Здоровье – превыше всего*», можно провести следующую ролевую игру, затрагивающую проблему продолжительности жизни. Ребята обсуждают эту актуальную тему от лица ведущего ТВ программы, представителя министерства, врача, корреспондента журнала «Здоровье» и обычного жителя города. Игра длится 20 минут и может быть проведена во второй половине урока.

Особый интерес у учеников вызывает игра «*Неиспорченный телефон*» в 3-4 классе на закрепление лексики. Её задача – максимально точно передать друг другу английское слово или фразу по теме. Одна команда выходит к доске, вторая наблюдает. Учитель говорит шепотом первому ученику слово или словосочетание. Ученик должен шепотом назвать его максимально чётко и правильно следующему игроку. Последний называет это слово и его перевод. Побеждает та команда, которая чётче и фонетически правильнее произнесёт слово и его перевод. Ученикам 4-го класса будет интересна игра на исчисляемые и неисчисляемые существительные. Класс делится на пары. Каждая пара получает набор карточек с названиями продуктов, которые нужно распределить на две стопки – исчисляемые и неисчисляемые существительные. Затем учащимся раздаются карточки с изображением кухни. Нужно мысленно выбрать 6–8 наименований продуктов и нарисовать их вразброс на картинке. Каждый игрок затем описывает картинку своему партнёру. *There's a banana in the flower vase. There's some flower on the floor.* Партнёр, следуя инструкциям соседа по парте, должен нарисовать на своей карточке описанные продукты в соответствующем месте.

Однако при всей привлекательности и эффективности игрового метода нужно соблюдать чувство меры, иначе игры утомят учащихся и потеряют свежесть эмоционального воздействия. Успех использования игр зависит от атмосферы на уроке, доверительности и непринуждённости общения учителя с учащимися. Можно выделить несколько рекомендаций. Так, не всегда та или иная игра может

оказаться удачной, поэтому задача учителя выбрать наиболее оптимальную игру и правильно решить, на каком этапе образовательного процесса ее использовать. На наш взгляд, для этапа тренировки и первичного закрепления материала наиболее эффективно использовать игру по типу «снежный ком», а вот для закрепления материала – ролевые игры и игры с более обширными диалогическими и монологическими высказываниями. Необходимо учитывать возраст учащихся, их уровень владения языком, их заинтересованность в игре, учитывать пространство аудитории, наличие необходимого оборудования, продолжительность игры. Проведение игры нужно тщательно спланировать: продумать цель, процедуру достижения, на уроке чётко и понятно объяснить, в чём заключается игра и её правила. Правила игры следует объяснять по-английски, тем самым ребята изучат важную лексику, процесс объяснения можно сопроводить мимикой и жестами. Опыт показывает, что часто бывает полезным устроить небольшую демонстрацию до начала игры с 2–3 обучаемыми. Это поможет предотвратить возможные недоразумения и позволит игре с самого начала идти гладко. Задача учителя – следить во время игры, чтобы правила неукоснительно соблюдались и учащиеся не переходили на русский язык; держать ситуацию под контролем; следить, чтобы все учащиеся были вовлечены в выполнение задания, чтобы ответственные лица не диктовали другим, что им следует делать. Группы и пары желательно иногда перемешивать, равномерно распределять сильных и слабых игроков. Если кто-то не хочет играть, не принуждать, а дать хотя бы роль наблюдателя или судьи. Если игра провалилась, учителю нужно просто принять тот факт, что в этот конкретный момент для этой конкретной аудитории она не подошла, и быстро сменить вид деятельности. Необходимо отметить высокую результативность применения игрового метода обучения, что отражается на динамике роста среднего балла учащихся, победах на олимпиадах и конкурсах.

Список использованной литературы

1. Lee, W. R. Language teaching games and contests / W. R. Lee. – Oxford : Oxford University Press, 1990. – 208 p.
2. Конышева, А. В. Современные методы обучения английскому языку / А. В. Конышева. – Минск: Тетрасистем, 2005. – 176 с.
3. Бабинская, П. М. Коммуникативно ориентированное обучение иностранному языку / П. М. Бабинская // Замежныя мовы у Рэспубліцы Беларусь. – 2010. – № 4. – С. 3–7.

4. Кузьмина, И. «Волшебная палочка» на уроках английского языка / И. Кузьмина // English. – 2009. – № 13. – С. 6–8.

5. Hadfield, J. Elementary Communication games / J. Hadfield. – London: Pearson Education Limited, 1984. – 97 p.