

УДК 37.091.33-027.22:79-057.874

К. А. Есманчик

**ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОВЫХ ПРИЕМОВ
НА МЛАДШЕМ ЭТАПЕ СРЕДНЕЙ ШКОЛЫ**

Игровые приемы являются неотъемлемой частью обучения иностранным языкам на младшем этапе средней школы. Они подразумевают способы взаимодействия педагога и детей с целью развития сюжетного игрового замысла. Автор считает, что для

РЕПОЗИТОРИЙ ГГУ ИМЕНИ Ф. СКОРИНЫ

успешного применения игровых приемов необходимо придерживаться поставленных задач и выполнять соответствующие игровые действия, нацеленные на развитие и обучение детей.

В плане обучения на младшем этапе школы, игра лидирует по уровню своей продуктивности, а также является ведущей линией развития в младшем школьном возрасте. В этом возрасте возникают своеобразные потребности, побуждения, очень важные для всего развития ребенка и непосредственно приводящие к игре [1].

Игровые приемы различаются в зависимости от целей, задач и условий, поставленных педагогом, но игровые приемы, несмотря на их универсальность, необходимо чередовать с остальными элементами урока. Рекомендуется использовать 2–3 игровых приема в рамках одного занятия (45 минут).

Существует шесть основных целей использования игры на уроках иностранного языка:

- 1) формирование и развитие навыков в соответствии с поставленной целью;
- 2) формирование и развитие речевых умений (диалогической и монологической речи);
- 3) развитие языковой догадки и лексических навыков;
- 4) познание (в сфере формирования собственно языка);
- 5) формирование и развитие необходимых умений и способностей, а также психических функций;
- 6) развитие памяти (запоминание нового материала) [2, с. 107–108].

На основе труда Шмакова С. А. «Ее величество игра» мы можем выделить четыре основные черты, присущие большинству игр:

- 1) наличие правил (прямых или косвенных), а также их соблюдение для логической и временной последовательности развития игры, а также отражающих ее содержание;
- 2) эмоциональная окраска деятельности, которая увлекает детей учебным процессом (переживаемые соперничество, конкуренция, аттракция и т. п. являются чувственной природой игры и создают необходимое эмоциональное напряжение);
- 3) в значительной мере творческий характер игры, позволяющий импровизировать и формирующий так называемое «поле для творчества»;
- 4) деятельность оперирует интересам ребенка и его личным желанием участвовать в процессе; довольствие и интерес проявляется непосредственно к игре, а не только к результату [3, с. 67–94].

Кроме того, мы можем выделить основные элементы игрового процесса:

- 1) роли, выбранные самими учениками и развиваемые ими в процессе игры;
- 2) действия в формате игры как средство реализации выбранных ранее ролей;
- 3) замена некоторых реальных предметов и вещей на условные «игровые» модели (однако стоит отметить, что при наличии возможности не производить подобную замену, ее стоит избегать);
- 4) реальные (вне игровые) отношения между участниками игры;
- 5) содержательный элемент (сюжет) игры, определяющий область действительности, которая будет условно воспроизведена в игре.

Ниже приводятся примеры игр, которые могут быть использованы на уроке иностранного языка на младшем этапе.

1. Игра-разрядка (warming-up activity).

Цель: введение новой лексики, проговаривание новых слов в типичных ситуациях, эмоциональная и физическая разрядка, развитие памяти.

Суть игры: учитель становится на свободное место и произносит фразу в структуре *I like football, but I don't like tennis*, при этом, говоря *like* уводит руку вправо, а *don't like* – влево. Задача учащихся – повторить эти же действия, став рядом с учителем, но

выразить свое мнение. Для усложнения и повышения внимательности, помимо выражения своего мнения, ученики могут также повторять фразы, сказанные другими учениками, то есть тот, кто будет отвечать вторым после выражения своего мнения, должен будет добавить мнение предыдущего ученика; третий – второго и первого.

Эта игра универсальна и может подойти к любой теме, а также не занимает много времени.

2. Игра-упражнение «Вставьте букву».

Цель: повторение графического образа слова.

Суть игры: преподаватель пишет на доске слова из активного словаря учащихся, преднамеренно пропуская одну или несколько букв. Учащиеся должны вставить пропущенные буквы.

Например:

shoulders – sh_lders,

knees – kn_es,

fingers – f_ng_rs,

mouth – m_th.

Игра может проводиться как на доске, так и индивидуально каждым учащимся на листочке. Вместо доски может использоваться раздаточный материал. Помимо этого, для дополнительной стимуляции можно ввести соревновательный элемент: *кто быстрее и правильнее выполнит задание, тот...*

3. Ограниченно подвижная игра.

Цель: развитие языковой догадки, формирование лексических навыков.

Суть игры: преподаватель показывает картинки с различными изображениями, при этом произнося вслух, обозначая изображенное на них в формате *This is a cat*, ученикам необходимо хлопать в ладоши, когда изображенное будет соответствовать теме «Животные», в противном случае хлопать нельзя. Тот, кто не хлопнул вовремя или сделал это лишний раз, выбывает из игры.

Можно видоизменить задачу, показывая только правильные изображения, однако не всегда правильно назвать изображенное на них. Например: показать изображение с собакой, но сказать *This is a cat*, ученики должны хлопать, только если фраза и картинка совпадают, в противном случае называть правильную фразу.

3. Подвижная игра на тему «Части тела».

Цель: развитие языковой догадки, формирование лексических навыков.

Суть игры: ученики занимают свободное место в аудитории, им предстоит выполнять команды на английском языке в формате «Touch your face! Touch your nose! Hands up!» и т. д.

Минусом игры является тот факт, что применить ее можно только к данной конкретной теме, однако после изучения лексики, можно ее использовать в качестве «пятиминутки», которые необходимо проводить примерно до шестого класса.

4. Игра «Поменяйтесь местами».

Цель: закрепление языкового материала, эмоциональная и физическая зарядка.

Суть игры: ученики становятся в круг, и каждый из них берет в руки изображения животных. Учитель называет пару животных и те, у кого они в руках, должны поменяться местами. Игра проводится в быстром темпе. Спустя некоторое время картинки в руках детей можно поменять.

Игровые приемы крайне разнообразны и из-за этого универсальны, что позволяет использовать их на разных этапах обучения. Успешность их применения в младшей школе и на младшем этапе средней школы обусловлена склонностью детей именно к этому виду работы. Наиболее удачными считаются игры, сочетающие в себе как подвижные элементы, так и соревновательные. На последующих этапах игровые приемы также присутствуют, однако видоизменяются и приобретают более текстовый формат.

Литература

- 1 Выготский, Л. С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка /Л. С. Выготский // Психологический журнал. – 1933. – № 1. – С. 1–11.
- 2 Бим, И. Л. Подход к системе упражнений с позиции иерархии целей и задач / И. Л. Бим // ИЯШ. – 1985. – № 5. – С. 106–111.
- 3 Шмаков, С. А. Ее величество – игра / С. А. Шмаков // МИП "НВ МАГИСТР". – М. : 1992. – 160 с.

РЕПОЗИТОРИЙ ГГУ ИМЕНИ Ф. СКОРИНЫ