

Я. А. Колосова

Гомельский государственный университет им. Ф. Скорины, Республика Беларусь, г. Гомель
Научный руководитель: А. С. Леменкова

МЕСТО ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ОБУЧЕНИИ ИНОСТРАННОМУ ЯЗЫКУ

Об эффективности использования игровых приемов в учебном процессе известно давно. Игра, как таковая, носит развлекательный характер, а ее применение в учебном процессе не только раскрывает творческие способности учеников, но и пробуждает у них интерес к изучению самого предмета.

Игровой прием является отличным средством повышения мотивации и позволяет вовлечь каждого ученика в учебный процесс независимо от возраста и уровня интеллектуальных способностей. Игра не ассоциируется у детей с получением отметок, поэтому они ведут себя более раскрепощенно и непринужденно и не боятся при ответе совершать ошибки.

Игра, особенно у младших школьников, является самым любимым видом деятельности, поэтому на игровых уроках им интереснее и легче изучать материал и запоминать его. А если от количества выученного зависит победа в игре, то повышается мотивация выучить больше, чтобы достичь наивысшего результата самостоятельно [1, с. 200]. В случае ошибочного ответа учащиеся стремятся найти верный ответ, а это стимулирует учащихся узнавать новый материал.

Ведь «...Игра выступает как деятельность, имеющая ближайшее отношение к потребностной сфере ребенка...» (Эльконин Д. Б.). Ученики осуществляют свою речевую деятельность на иностранном языке, проигрывая ситуации, созданные учителем, и, тем самым, усваивают различную иноязычный материал, который они смогут использовать в повседневной жизни [2, с. 323]. Например, находясь в другой стране, спросить дорогу, узнать время, сходить в магазин и др. Проигрывание таких ситуаций на уроке поможет учащимся общаться с людьми, говорящими на этом языке, и понимать их.

Игра всегда вызывает положительные эмоции, создает доброжелательную атмосферу, сплачивает коллектив. Ролевые игры позволяют ученикам представить себя в другой социальной роли (например: врач, продавец, родитель, герой произведения или мультфильма), тем самым постепенно меняется форма работы с учитель-класс на ученик-ученик или ученик-класс [3, с. 14].

Примерами игр могут служить разыгрывание сценок, песни, «поле чудес», игра на ассоциации и многие другие. Рассмотрим несколько из них.

1. Учащиеся делятся на группы по 2 человека. Представьте ситуации и проиграйте диалоги: а) спросите дорогу от школы к магазину; б) спросите у прохожего время; с) обсудите последний просмотренный вами фильм.

2. Круглый стол. Представьте себя героем вашего любимого мультфильма. Опишите себя, но не называйте. Задача остальных учащихся угадать, кто вы.

3. Загадочный персонаж. Учитель пишет на листе бумаги имя человека, известного всем участникам игры, и дает ученикам задание: при помощи вопросов отгадать, о ком идет речь. При этом, учитель отвечает только *Oui* или *Non*. Таким образом, вопросы учеников должны начинаться с «*Est-ce que*». Например:

Ученики: – *Est-ce que c'est une femme?*

Учитель: – *Oui*. Ученики: – *Est-ce qu'elle est blonde?*

Учитель: – *Non*.

Ученик, правильно назвавший имя, становится ведущим игры и в свою очередь пишет имя известного человека.

Таким образом, без игр уроки были бы скучными и монотонными, что значительно снизило бы желание учащихся изучать язык. И поэтому игра является мощным средством для

повышения мотивации у учащихся к предмету и повышению уровня знаний, а смена форм работы не только заинтересует учеников, но и придаст урокам живость и контраст.

Список литературы

1. *Выготский Л. С.* Психология развития ребенка. М.: Изд-во Смысл, Изд-во Эксмо, 2004. 512 с.
2. *Эльконин Д. Б.* Психология игры. М.: Гуманит. изд. центр ВЛАДОС, 1999. 360 с.
3. *Сухомлин Я. А.* Игровой метод обучения иностранному языку [Электронный ресурс]. URL: <https://infourok.ru/igrovoy-metod-v-obuchenii-inostrannomu-yaziku-1687348.html> (дата обращения 25.02.2020).