

Макаренко Полина Антоновна

студентка

Институт филологии, журналистики

и межкультурной коммуникации

ФГАОУ ВО «Южный федеральный университет»

г. Ростов-на-Дону, Ростовская область

DOI 10.21661/r-113301

ИГРА. РАЗВИВАЮЩИЕ И ФОРМИРУЮЩИЕ ВОЗМОЖНОСТИ ИГРЫ НА УРОКАХ ИНОСТРАННОГО ЯЗЫКА

Аннотация: в данной статье анализируются особенности игровой деятельности на уроках иностранного языка. Автор на примере урока английского языка показывает, как во время игры у ребенка формируются и развиваются, корректируются и улучшаются разные психологические свойства, как зарождается интерес к чтению иностранной литературы и изучению истории страны языка.

Ключевые слова: игровая деятельность, воображение, фантазия, продуктивное мышление, творческая активность.

В наше время изучение английского языка очень актуально. Его считают языком профессионального общения в разных сферах деятельности. При обучении ему учителя используют разнообразные пути и способы формирования всех аспектов речевой деятельности: аудирования, говорения, чтения, письма. Внедрению в процесс обучения способствует стимуляция познавательной деятельности наряду с традиционными занятиями и игровыми технологиями. Педагоги с давних времен обращали особое внимание на эффективность игр в процессе обучения. Ведь игра – это возможность самовыражения, самоопределения, самопроверки, самоосуществления. Игра в педагогическом контексте относится к интерактивным технологиям развития творческой активности личности [4–9], так как стимулирует воображение, фантазию и развивает способность мыслить продук-

тивно и креативно. При этом учитель может диагностировать и познавать ребенка в процессе игры, ободрять и одобрять. Во время игры у ребенка могут формироваться, корректироваться и улучшаться разные психологические свойства. Но несмотря на то, что технология игрового обучения изучена достаточно, в практике преподавания иностранного языка она используется не так активно, как хотелось бы, поэтому проблема использования игровых технологий, а именно, ролевой игры в обучении, рассматривается нами как актуальная, требующая анализа.

Одна из важнейших задач, существующих в методике преподавания иностранного языка – это организация обучения с использованием игровых технологий. Игра – это организованное занятие, которое требует напряжения эмоциональных и умственных сил. Благодаря игре у детей образуется потребность в поиске путей применения накопленных знаний к жизни, а также развивается творческая сторона личности. Игра развивает широкий взгляд на мир, она способствует улучшению памяти, оказывает влияние на развитие эмоционально-волевой стороны личности, учит умению организовать свою деятельность и контролировать эмоции. С социально-психологической точки зрения, польза игры состоит в том, что она помогает преодолеть боязнь говорения на иностранном (и родном) языке и формирует в сознании человека этические нормы, культуру общения. В процессе игры зарождается интерес к чтению иностранной литературы и изучению истории страны языка. Она формирует способность анализировать свои действия и поступки окружающих, принимать самостоятельные решения, побуждает оптимизировать собственные знания. Игра по своей природе очень близка к реальной жизни, а иногда и неотделима от нее (теория Э. Берна). Игра, благодаря дилемме – придуманной проблеме и реальным усилиям по ее решению – моделирует социокультурный контекст, дает возможность проигрывать различные варианты поведения в той или иной ситуации, позволяет скорректировать и затем снова проиграть то, что в жизни трудно или совсем невозможно исправить (межкультурный конфликт или межкультурный шок), «в игре можно

проигрывать снова и снова, вырабатывая стратегии, необходимые для избегания данного конфликта» [1]

Как правило, всеми необходимыми обучающими функциями обладают ролевые игры, которые часто затруднительны для учащихся. Следует согласиться с И.В. Жуковой, что «наиболее актуально использование ролевых игр на уроках иностранного языка, что объясняется особенностями данного предмета, главная цель которого – обучение языку как средству общения» [2]. В процессе игры происходит взаимодействие всех участников, и создаются условия релевантности речевой активности. Ролевая игра имеет большое значение в развитии детского восприятия мира, которое является одной из основных деятельности ребенка, особенно в младшем школьном возрасте.

Ролевая игра заняла свою нишу в методике преподавания. Упражнения типа «чтение по ролям» или «инсценировка диалога» имеют свое конкретное место среди методических приемов, ведь в процессе драматизации одновременно происходит более полное осознание смысла текста и более вдумчивое восприятие языкового материала. Однако, драматизация содержит не все признаки ролевой игры, а лишь некоторые из них. На настоящий момент идея использования ролевого поведения получила подкрепление со стороны теории, название которой «теория ролей», разработанной и изученной социопсихологами и социологами» [3]. Сторонники этой теории утверждают, что связь личности с окружающей средой проявляется в том, что личность «играет» в своей жизни не одну роль: например, в семье – роль родителя, вне семьи – роль учителя, в кругу друзей – друга и т. д. Эти роли в обществе определяют речевое и неречевое поведение человека. Предполагается, что в роли родителя человек будет принимать участие в воспитании детей, в роли учителя он будет передавать свои знания младшим поколениям, в роли друга проявит готовность выслушать, поддержать и просто создать компанию.

Ролевая игра – это одновременно игровая, речевая и учебная деятельности. По мнению учащихся, это деятельность, в процессе которой они играют разные роли, когда всё достаточно интересно и не так трудно, как на традиционном

уроке. Очень часто ученики не осознают учебный характер игры. С позиций учителя ролевая игра рассматривается как форма обучения диалогическому общению. Цель игры для учителя – формирование и развитие языковых навыков и умений учащихся. Ролевой игрой можно легко управлять, ее учебный характер определяется учителем совершенно ясно.

В подтверждение вышесказанному, было решено провести эксперимент в частной языковой школе «English Today» в г. Батайске, где я работаю. Класс состоял из 8 человек примерно одного возраста (9–10 лет) и уровня языка (A1), я разделила обучающихся по парам, учитывая способности каждого из них. Суть игры заключалась в том, чтобы разыграть диалог между местным жителем и туристом, который потерялся и не знает, как найти дорогу к определенному месту в городе. Изначально дети прочитали несколько аналогичных диалогов в учебнике, чтобы иметь представление о том, что им самим нужно будет сделать. Они познакомились с необходимым вокабуляром: местами в городе: library (библиотека), gym (спортзал), museum (музей), memorial (памятник) и т. д., предлогами места: next to (рядом), in front of (напротив) и т. п. Все новые слова были переведены и записаны совместно с учителем, после чего ребятам предоставлялась возможность отработать новую тему в более увлекательной и необычной для них форме. На роль «англичан» были предложены ребята, обладающие экстравертным типом характера, они же, более активные и быстро схватывающие новую тему. Это были Аня, Егор, Ваня и Арианна. В роли «туристов» выступили Антон, Ренат, Рома и Стёпа. Уже разделив учеников по парам, я дала им 10 минут для того, чтобы сочинить свой собственный диалог и проработать его несколько раз. В процессе работы, я проверяла черновики и исправляла ошибки для того, чтобы дети не заучивали свои роли с неправильным порядком слов или грамматическими ошибками. По истечении данного времени, ребята стали в парах по очереди поигрывать перед всеми свой диалог. Вот пример одного из них:

Tourist: Excuse me, sir! Could you help me?

(Турист: Извините, сэр! Не могли бы Вы мне помочь?)

Englishman: Yes, sure!

(Англичанин: Да, конечно!)

T.: I'm looking for The Historical museum. How can I get there?

(Я ищу исторический музей. Как я могу туда добраться?)

EM: Well, you should go straight on, then turn left on Chelsea street and there's the museum next to the cinema.

(Вам следует идти прямо, затем повернуть налево на Челси стрит и там рядом с кинотеатром находится музей.)

T.: Thank you so much!

(Большое спасибо!)

Интересно отметить следующую деталь: некоторые подошли к заданию по-настоящему творчески, составив не только диалоги, но и показав себя с артистичной стороны. Например, Егор, в паре со Стёпой превратился в истинного английского джентльмена, используя надлежащую вежливость и манеру поведения. А Ваня, в паре с Ромой, вдохновившись образом Егора, успел вырезать себе из бумаги усы и подыграл, представив себя тоже джентльменом. Безусловно, этот небольшой театр сыграл положительный эффект на уроке, так как ребята оживились, каждая пара старалась выступить лучше другой, а придуманные ребятами актерские приемы повеселили всех и разрядили атмосферу урока.

В результате проделанной работы, я пришла к следующим выводам: игровые технологии на уроках английского языка, а именно ролевые игры, имеют большое значение в стимуляции мотивации учебно-познавательной деятельности учащихся; методологическая ценность применения игр на уроках английского языка состоит в том, что игровая методика формирует у ребенка воображение и фантазию, развивает сознание, создает представление о межличностных отношениях. У ребенка возникает осмысленная ориентация в собственных переживаниях, он стремится обобщить их. На основе всего этого у него могут быть сформированы навыки культурного поведения, что позволяет ему эффективно включаться в коллективную и индивидуальную деятельность. Таким образом,

игру следует рассматривать, как основной подход к ребенку при изучении иностранного языка, ведь именно она позволяет эффективно использовать методику и максимально раскрыть потенциал ребенка.

Список литературы

1. Берн Э. Игры, в которые играют люди / Э. Берн. – М.: Прогресс, 1988. – 400 с.
2. Жукова И.В. Дидактические игры на уроках английского языка / И.В. Жукова // Первое сентября. Английский язык. – 2006. – №7. – С. 40.
3. Новикова Е.А. Роль игры на уроках английского языка на начальном этапе обучения. – М., 2014. – С. 73–73.
4. Петренко М.А. Генезис диалогического подхода в науке и образовании // Известия Российского государственного педагогического университета им. А.И. Герцена. – 2008. – №81. – С. 242–251.
5. Петренко М.А. Педагогическая интеракция как средство формирования эмоционального интеллекта в высшем образовании // Известия Южного федерального университета. Педагогические науки. – 2016. – №4. – С. 81–87.
6. Петренко М.А. Культурно-исторические модели интеракции в образовании / М.А. Петренко // Академический вестник Института образования взрослых Российской академии образования. Человек и образование. – 2009. – №3 (20). – С. 107–113.
7. Petrenko M.A. Theoretic bases of pedagogical interaction. Procedia // Social and Behavioral Sciences. – 2015. – T. 214. – C. 407–413.
8. Petrenko M.A. The developmental interactive technology of students' creative activity // Open Science Journal of Education. – 2015. – №3. – C. 43–47.
9. Petrenko M.A. The professional consciousness development model // Open Science Journal of Education. – 2014. – T. 2. – №6. – C. 66–72.