

Конторина Ирина Владимировна

учитель английского языка

ГБОУ СОШ №106 Приморского района Санкт-Петербурга

г. Санкт-Петербург

ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ НА УРОКАХ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА

Аннотация: в своей статье автор поднимает вопросы: что такое игровые технологии? Имеют ли игровые технологии здоровьесберегающий характер? На каком этапе урока лучше использовать игры?

Ключевые слова: педагогика, английский язык, иностранные языки, методика преподавания английского языка в школе, игровые технологии.

Что такое игровые технологии?

Педагогическая технология (от греческого *techné* – искусство, мастерство + *логия*) – это совокупность педагогических методов и приемов, применение которых на практике гарантирует эффективный результат.

Игровой – связанный с игрой.

Игра – вид непродуктивной деятельности, мотив которой заключается не в ее результатах, а в самом процессе. Игра имеет большое значение в воспитании, обучении и развитии детей.

Обобщая, можно сказать, что игровые технологии – это рекомендации по проведению на уроках и во внеурочное время игр, которые оказывают обучающее, развивающее и воспитывающее влияние на детей. Игра – основной вид деятельности ребенка. Дети просто играют, не замечая, что они обучаются [3, с. 75–80].

Имеют ли игровые технологии здоровьесберегающий характер?

Гигиенисты определили, что иностранный язык является вторым по трудности предметом после математики. Что такое трудность предмета и как связать ее с принципами здоровьесбережения учащихся? Трудность предмета зависит от природных данных ребенка, его развития. Что для одного ребенка трудно, для другого может быть просто. По исследованиям гигиенистов труд-

ность предмета определяется уровнем успеваемости, в то время как утомительность урока характеризуется изменением работоспособности. Следовательно, именно утомительность урока больше влияет на здоровье учащихся. И если до сих пор не выработано объективных критериев для определения трудности предмета (она зависит от способностей ребенка), то большинство авторов приходят к выводу, что именно утомительность предмета влияет на функциональное состояние и работоспособность ребенка. Разрабатываемые и применяемые педагогические технологии, в основном, помогают учащимся овладевать все возрастающим объемом информации за счет умения выделить главное, учат самостоятельному отбору нужной информации. Такое обучение не несет здоровьесберегающего характера, так как оно сопряжено с высокой интенсивностью интеллектуальной работы.

Для придания процессу обучения здоровьесберегающего характера необходимо:

1. Мотивировать учащихся.

2. Ввести в структуру урока оздоровительно-развивающие компоненты. Позволяющие детям обучаться без ущерба для здоровья при хорошем уровне усвоения знаний.

3. Уменьшить стрессогенность процесса обучения путем введения педагогических оздоровительных технологий в целях коррекции психоэмоциональной устойчивости учащихся.

4. Результаты обучения должны иметь минимум негативных последствий. Для этого в учебном процессе должны быть созданы надлежащие условия, которые сочетали бы в себе процесс обучения и оздоровления учащихся и представляли собой единое целое.

Посмотрим, насколько игровые технологии соответствуют этим требованиям. Дети очень любят играть, следовательно, игра мотивирует их к изучению иностранного языка. Во время игры дети многократно повторяют одни и те же фразы и структуры, не задумываясь о том, что они учатся в процессе игры. Значит, игра может считаться оздоровительно – развивающим компонентом. Игра

не наносит вреда здоровью ребенка, так как не является стрессогенным фактором, наоборот, она улучшает психоэмоциональное состояние учащихся. Поэтому с полным основанием можно отнести игру к здоровьесберегающим технологиям [1, с. 56–57].

Игры

Игра – это деятельность, имеющая правила, цель и элемент развлечения. Все игры можно разделить на две большие группы:

- 1) игры – состязания, где каждый стремится первым добиться цели;
- 2) командные игры, где игроки (команда) работают совместно, чтобы достичь цели.

Игры на английском языке можно разбить на две дальнейшие категории:

1) лексико-грамматические игры, где цель игры состоит в правильном употреблении лексических единиц или /и грамматических структур. В этих играх может быть только один правильный ответ, например, только один набор карточек и только одно верное слово для заполнения пропуска в предложении.

2) коммуникативные игры. Где цель игры решение головоломки или дополнение картинки, а язык используется лишь как средство. Такие игры имеют более свободную структуру, где игроки могут использовать весь свой языковой запас для достижения цели.

Игры на иностранном языке служат не только как средство запоминания и непринудительного многократного повторения материала, но и дают простор для свободного использования языка. Используя игры на уроке, учитель может диагностировать пробелы в знаниях учащихся и организовать повторение пропущенного материала.

На каком этапе урока лучше использовать игры?

В принципе игры можно использовать на любом этапе урока после того, как необходимый для игры материал уже введен. *Игры служат для отработки и закрепления, а не для введения или объяснения нового материала.*

Рассмотрим структуру здоровьесберегающего урока.

Таблица 1

Части урока	Время, мин.	Содержание	Приемы, средства, методы
Вводная	6–8	Орг. момент – 1–2 мин. Игры на развитие памяти, внимания, подведение всех учащихся к требуемому уровню умственной работоспособности, кинезиологический компонент для лучшего вработывания.	Используются игры, исходя из содержания учебного материала основной части. Упражнения могут предлагаться в наглядном виде (для визуального восприятия). В словесной форме (для аудиального восприятия), в виде схем, рисунков (для развития воображения, сосредоточенности).
Основная	30–32	Основной учебный материал. Обучение ведется в основном в высоком темпе.	Наряду с фронтальными методами используются групповая работа, работа в парах постоянного и сменного составов, создание проблемных ситуаций, мозгового штурма. Индивидуального подхода. Дифференцированных заданий, игр, тренингов.
Заключительная	7–8	Орг. момент – 1–2 мин. Для записи и пояснения д/з. Игры на снятие зрительной, умственной, статической усталости. Игры на обобщение и развитие коммуникативных качеств. Кинезиологический компонент для снятия статического и психоэмоционального напряжения.	В зависимости от возраста учащихся необходимо применять средства двигательной активности (игры за партами, ритмические игры), игры на развитие коммуникативных навыков, развития интереса к предмету.

Видим, что лучше всего использовать игры во вводной и заключительной частях урока [2, с. 12–37].

Во вводной части урока после выполнения упражнений на концентрацию внимания можно провести игры на тренировку памяти, игры для повторения лексического или грамматического материала предыдущих уроков. Особо следует подчеркнуть, что *игровая деятельность учащихся не оценивается, что позволяет детям раскрепоститься и раскрыться, не опасаясь плохой отметки.*

1. Игры на тренировку памяти.

1.1.

+	V/Vs
-	don't/doesn't V
?	do/does __ V?

Дети в течение минуты запоминают формулы, затем пишут их на листочках по памяти. Проводила на 4–5 уроках в 5 классе перед обобщением по теме Present Simple.

1.2.

Cloudy, foggy, chilly, rainy, snowy, windy, stormy, sunny, wet, warm, cold
--

Дается набор из 10 новых слов по теме, через полторы минуты слова закрываются, дети их пишут по памяти в конце тетради. С каждым разом число запомненных слов увеличивается. Каждый сравнивает свой сегодняшний результат с результатом прошлого дня. Проводила в шестых классах [4, с. 21–40].

2. Игры на повторение лексического материала.

2.1. Big dinner. Первый учащийся говорит: «For dinner I have soup». Второй учащийся повторяет фразу первого но добавляет свой продукт, например: «For dinner I have soup and bread». Все последующие учащиеся должны повторить фразу предыдущего и добавить что-то свое. Нельзя перепутать очередность называемых продуктов или пропустить что-либо. Побеждает тот, кто последним правильно назовет всю очередность блюд.

2.2. Draw a monster. Один учащийся по карточке описывает монстра, другие рисуют в тетради или на листочках, затем сравнивают с монстром с карточки.

3. Игры на повторение грамматического материала.

3.1. Grammar volleyball. Группа из четырех человек делится на две команды и получает четыре карточки с заготовками предложений типа.

3.2.

I/sit
He/eat

Игроки дополняют предложения нужным обстоятельством времени и ставят глагол в нужную форму по схеме: + Present Simple -> – Present Simple ->? Present Simple -> + Present Continuous -> – Present Continuous ->? Present Continuous.

Первый игрок первой команды составляет повествовательное предложение в Present Simple и «перебрасывает мяч» первому игроку второй команды. Тот составляет отрицательное предложение в Present Simple и «перебрасывает мяч» второму игроку первой команды. За каждое правильно составленное предложение команда получает один балл. Побеждает команда, набравшая большее количество баллов.

Проводила в 6 классе, обобщение времен Present Simple и Present Continuous.

3.3. Чего здесь только нет! Группе из четырех – пяти детей выдается картинка и каждому карточка с тремя существительными, глядя на картинку, дети составляют предложения there is/are some; there is/are not any.

Игра проводилась в пятом классе как тренировка выражений there is/are; some/any.

Таким образом, игры и упражнения во вводной части урока готовят детей к восприятию материала основной его части.

Задача упражнений в заключительной части урока – снятие усталости: зрительной, умственной, статической и психоэмоциональной.

В средней школе можно использовать коммуникационные игры, связанные с угадыванием, например, игра I have something in my bag. В непрозрачный полиэтиленовый пакет кладется какой-либо предмет (название которого дети знают) им предлагается задавать вопросы об этом предмете, тренирующие

определенную грамматическую структуру, например, can it/ is it made of? Задача детей догадаться, что это за предмет.

Для старших классов я часто применяю парную игру 2 трамвая. Соседи по парте как будто бы находятся в двух разных трамваях, стоящих друг напротив друга, мобильных телефонов у них нет, а нужно сообщить друг другу что-то важное. Оба записывают свою информацию на листочках, не показывая друг другу, и пытаются мимикой и жестами передать послание. Упражнения, где задействованы мимические мышцы лица, хорошо снимают статистическую нагрузку в воротниковой зоне.

Одно замечание. *Игры в заключительной части урока проводятся после объяснения домашнего задания и физкультминутки на снятие зрительной усталости.*

Игры в основной части урока должны быть связаны с изучаемой темой.

Например, при изучении темы семья, я проводила игру Wedding photo. Каждой паре учеников выдается одна «свадебная фотография» и семейное древо каждому. Один из учащихся член семьи жениха, а другой – невесты. Задача игры выяснить родственные отношения людей из чужой семьи [5, с. 25–30].

Список литературы

1. Сборник нормативных документов. Иностранный язык. Примерные программы по иностранным языкам / Сост. Э.Д. Днепров, А.Г. Аркадьев. – М.: Дрофа, 2008.

2. Примерные программы основного общего образования. Иностранный язык / Под рук. А.А. Кузнецова, М.В. Рыжакова, А.М. Кондакова. – М.: Просвещение, 2009.

3. Агапова Г. 50 рассказов на одну страницу: Учеб. пособие / Г. Агапова, Н. Агапова. – М.: Менеджер, 2000.

4. Аракин В.Д. Практический курс английского языка для II курса. – М.: Владос, 2007. Хведченя Л.В. Английский язык для поступающих в ВУЗы:

Учеб. Издание / Л.В. Хведченя, Р.В. Хорень. – Минск: Современная школа, 2009.