

Аксёнова Йолдыз Гумеровна

учитель

МАОУ «Лицей №131»

г. Казань, Республика Татарстан

ЭФФЕКТИВНОЕ ИСПОЛЬЗОВАНИЕ СОВРЕМЕННЫХ ГАДЖЕТОВ НА УРОКАХ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА (ИЗ ОПЫТА РАБОТЫ ПЕДАГОГА)

Аннотация: цель статьи – показать эффективность применения современных мобильных телефонов в процессе изучения иностранного языка в игровой форме. Благодаря игре «Шляпа» (Hat), предлагаемой нами, учебный процесс станет более активным и увлекательным для учащихся. Простая, но занимательная игра с использованием гаджета повысит мотивацию ребенка к изучению иностранного языка. Более того, процесс игры подарит ребенку много положительных эмоций, благодаря чему будет создана ситуация успеха, и мы сможем добиться эффективного закрепления знаний по лексике и грамматике. Групповая языковая игра «Шляпа» — один из примеров использования новой технологии азартного изучения английского языка.

Ключевые слова: игра, изучение иностранного языка, гаджеты, универсальное web-приложение hat, современные информационные и игровые технологии на уроке английского языка.

Общеизвестен факт, что игра – это поле деятельности, в которой учащиеся легко вступают в общение со сверстниками и находят общий язык. Использование игровых моментов дает возможность незаметного усваивания языкового материала, а вместе с этим повышается самооценка и мотивация, возникает чувство удовлетворения. С точки зрения словесного материала, игра – это не что иное, как речевое упражнение. На уроках иностранного языка особенно важно использовать игры на формирование коммуникативных навыков. Языковая игра «Шляпа», которую мы предлагаем использовать на уроке английского с помощью мобильного телефона, помогает преодолеть так называемый «языковой барьер» и превратить обычный учебный процесс в увлекательное занятие.

К сожалению, сегодня мы часто слышим и читаем больше отрицательных отзывов в адрес сотовых телефонов – негативное влияние на здоровье, появление зависимости от гаджетов, недостаток живого общения и т. д. Взрослые постоянно говорят и спорят о чрезмерном использовании сотовых телефонов детьми. Однако, одна из задач нашей работы – показать эффективность применения телефона в процессе изучения иностранного языка. К тому же мы предлагаем уместное использование современного гаджета наряду с игровыми технологиями. Как известно, игра – один из самых сильных мотивирующих факторов, который удовлетворяет потребность школьников в новизне изучаемого материала и разнообразии выполняемых упражнений. Более того, благодаря игре у нас появляются широкие возможности сделать учебный процесс более активным. Используя игровые моменты, учителю удастся активизировать стремление ребят к контакту друг с другом и учителем, создать условия равенства в речевом партнерстве, тем самым разрушить так называемый «барьер» между учителем и учеником. Робким, неуверенным в себе учащимся игра поможет говорить и преодолеть барьер неуверенности. Возможно, именно в игре ученик раскроется с новой стороны.

Как показывают исследования, один из самых мощных барьеров на пути становления творческих способностей – это страх ошибки. Однако, используя мобильный телефон на уроках английского языка, мы можем исключить такую возможность: телефон не проявит негативные эмоции и не станет ругать ребенка за неудачу, а, наоборот, поможет исправить ошибки и похвалит за успешно выполненную работу. Следовательно, личностное развитие ребенка не нарушается, и мотивация к изучению английского языка значительно повышается, что является огромным стимулом к успеху в дальнейшем.

Что же такое «Шляпа»? Каковы правила предлагаемой нами игры? «Шляпа» – это простая, но очень увлекательная игра со словами, к которой мало кто из игравших останется равнодушным. Это игра на владение языком, эрудицию, скорость мышления, легкость общения, точность слов и словарный запас. Принцип игры построен таким образом, что в нее будет интересно играть и

взрослым людям с интеллектуальным уровнем знаний, и детям старше 12 лет. К тому же, процесс игры наполнен позитивом и положительными эмоциями. Эта игра развивает общительность и умение изъясняться грамотно и понятно, так чтобы тебя понимали, что очень важно по жизни. Сегодня, когда современные подростки привыкли к виртуальному общению, подобные игры помогут им понять, что живое общение со сверстниками не заменит ни один современный гаджет.

Всё, что нужно для игры, – немножко свободного времени, словарный запас, бумажка, ручка, несколько товарищей и, конечно же, что-то похожее на шляпу (картуз, чепчик, колпак, бескозырка, цилиндр или панама). Сначала вы напишете на бумажках много слов и сложите их в шляпу. Потом по одному будете вытаскивать слова из шляпы и объяснять их своему партнёру.

Если же вы боитесь, что недостаточно хорошо знаете язык, но всё же хотите попробовать свои силы – не стоит переживать! В этой игре можно получить огромное удовольствие, даже не выигрывая! Как известно, игры помогают создать доброжелательную атмосферу, снять напряжение и усталость. Таким образом, лучше усваивается пройденный материал, и самое главное – поддерживается интерес к изучению английского языка. Более того, скучный учебный процесс превращается в интересное и увлекательное занятие для учащихся одновременно, что и является целью нашего исследования. Сегодня групповые игры часто применяются учителями английского языка на уроках в целях повышения эффективности обучения. Игры могут быть использованы с целью развития различных языковых навыков: грамматических, лексических, орфографических, разговорных. Одна из основных задач учителя иностранного языка – научить говорить учащегося и создать для него условия практического овладения языком. Предлагаемая нами языковая игра «Шляпа» (Hat) помогает пополнить словарный запас и закрепить его.

Важно отметить, что в этой игре комбинированно используются и игровые, и информационные технологии, что позволит сделать процесс обучения более эффективным и успешным. На современном этапе преподавания английского

языка использование новых информационных технологий – один из важнейших аспектов совершенствования и оптимизации учебного процесса, обогащения арсенала методических средств и приемов, которые позволяют разнообразить формы работы. Другими словами, у учителя есть отличная возможность сделать урок насыщенным, интересным и запоминающимся для учащихся.

Во-первых, в последнее время широкое распространение получило использование презентаций. Во-вторых, использование на уроках электронных учебников также является эффективным способом повышения интереса учащихся к изучению иностранного языка. В-третьих, многие учителя прибегают к помощи компьютерного тестирования. Этот способ контроля вызывает определенные эмоции учащихся, являя собой нетрадиционный вид контроля знаний. Мы считаем, что наряду с компьютерами, ноутбуками, проекторами и электронными учебниками использование мобильных телефонов на уроке иностранного языка поможет превратить обучение в занимательный процесс. Такой подход, несомненно, может дать большой положительный результат, так как создает благоприятные условия для успешной деятельности каждого ученика, вызывая у учащихся положительные эмоции. Кроме того, это оказывает положительное влияние на их учебную мотивацию. Только создавая ситуацию успеха, мы увидим огромное желание у учащихся двигаться вперед и заинтересуем их в дальнейшем обучении.

Безусловно, для этой игры нами была проделана большая подготовительная работа. Для начала, используя скриптовую библиотеку `jquery mobile`, было создано универсальное web-приложение *hat*. Вручную были отобраны слова по тематикам – с помощью толковых словарей английского языка мы разделили слова на восемь групп (Food, Animals, Food, Transport, Clothes, Household, Building, Sport). Создан раздел Help, куда в случае затруднения может обратиться игрок и вспомнить правила игры.

Правила языковой игры «Шляпа».

В игре в шляпу участвуют две или несколько пар игроков. В оригинальной версии игры в шляпу каждая команда участников придумывает слова, и игроки

пишут их на бумажках. Показывать бумажки никому нельзя. Используются только нарицательные существительные в именительном падеже и единственном числе. Слова для шляпы нужно стараться писать максимально крупно и разборчиво.

Однако в нашей версии, вместо того чтобы придумывать слова самостоятельно, можно выбрать слова для шляпы из предложенной нами группы – слова на определенную тему (Animals, Clothes, Food, Household, Hobbies, Sport, etc.). У этого способа, на наш взгляд, есть два важных преимущества:

1. Вы сэкономите время.

Слова для игры заранее подготовлены, и благодаря фиксированному количеству ходов вы всегда будете знать, когда закончится игра. В рамках того времени, которое отводится на урок, это очень удобно.

2. Вы сэкономите собственные нервы.

Как показывает опыт, игроки часто спорят друг с другом, когда кто-то из них пишет неизвестное другим слово (например, из своей профессиональной области). Если вы выберете слова для шляпы с нашего приложения, такой проблемы у вас не возникнет. Мы вручную отобрали «хорошие» слова для игры в шляпу, используя толковые словари английского языка. И даже если какое-то слово вам в итоге не понравится, вы будете ругать не друг друга, а создателей игры. В отличие от оригинальной версии, в предложенной нами игре не появятся спорные и неприятные моменты для игроков.

Ход игры.

1. Просто выберите ту группу слов для шляпы, которая вам больше нравится, и нажмите кнопку с названием этой группы (Например, *Buildings*).

2. Введите количество ходов.

3. Зарегистрируйте команды.

4. Перед стартом каждого хода засекается время – обычно полминуты. Один из игроков команды начинает объяснять написанное на экране слово партнеру.

При объяснении нельзя:

1. Использовать однокоренные слова.

2. Называть переводы слова на иностранных языках.
3. Использовать жесты (в том числе показывать на предметы).
4. Называть напрямую слова, похожие по звучанию (например, *cook* вместо *book*).
5. Партнер выдвигает версии того, какое слово ему объясняют. Если он угадал слово, то игрок нажимает кнопку *Guess* и продолжает объяснять следующее слово. Ход длится, пока не закончится время.
6. Если игрок нарушил правила игры, нажимаем кнопку *Fail*.
7. После окончания хода телефон с игрой передается по кругу.
8. Победителем становится пара игроков, отгадавшая больше слов.

Таким образом, языковая игра «Шляпа» может стать огромным подспорьем для учителя иностранного языка. Не секрет, что учащиеся всегда ждут чего-то нового. Используемые из урока в урок средства и методы работы им давно знакомы и не вызывают интереса к работе. Однако, используя игру «Шляпа» («НАТ») на уроках иностранного языка, мы достигаем одновременно несколько целей:

1. Активное использование современных информационных и игровых технологий на уроке.
2. Используя эту игровую технологию, мы можем добиться эффективного закрепления знаний по лексике и грамматике.
3. Учащиеся работают в группах. В результате учащиеся получают возможность научиться сотрудничать в коллективе. Для социализации учащихся это крайне необходимо.
4. Групповая языковая игра «Шляпа» – один из примеров использования новой технологии азартного изучения английского языка.
5. Внедрение азартных технологий на занятии решает проблему мотивации учащихся.
6. Активная работа по закреплению лексического материала по данной теме.

7. Учимся говорить на иностранном языке – формирование коммуникативной компетенции.

8. Учимся слушать иностранную речь.

9. Повышаем мотивацию к изучению иностранного языка.

10. Преодолеваем «барьер» неуверенности.

В заключение хочется отметить, что использование игровых моментов в процессе изучения иностранного языка способствует активизации познавательной и творческой деятельности учеников, развивает их мышление и память, воспитывает инициативность. Кроме того, игра позволяет преодолеть скуку. В результате нашего исследования мы увидели, что языковая игра «Шляпа» развивает сообразительность и внимание, обогащает язык и закрепляет запас слов. «Шляпа» (Hat) – это довольно простая, но увлекательная игра в слова на скорость, эрудицию, точность изъяснения и словарный запас. Благодаря игре «Шляпа» мы можем помочь ученику вспомнить пройденный материал, активизировать лексику и пополнить свои знания. Тем самым он сможет свободно выражать свои мысли на иностранном языке. Присоединяйтесь к изучению языка в игровой форме!