



ISSN: 2158-7051

INTERNATIONAL
JOURNAL OF
RUSSIAN STUDIES

ISSUE NO. 7 (2018/1)

ПРИМЕНЕНИЕ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ПРЕПОДАВАНИИ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА УЧЕНИКАМ МЛАДШИХ КЛАССОВ

ЛЮБАВА ДЕЕВА*

Summary

The article is dedicated to the issue of teaching a foreign language for primary school pupils. We consider application of gaming technology as a unique method of modern teaching allowing students to get involved into the process of studying a foreign language, stimulate their cognitive activity and feel less stressed during the lessons. We conduct an experiment among primary school pupils and its results are presented in the article.

Key Words: Grammar games, gaming technology, teaching methods, teaching of a foreign language.

Давно известно, что использование игрового метода обладает особыми обучающими возможностями. Ученые, такие как А.С. Макаренко, М.Ф. Стронин, В.А. Сухомлинский, Д.Б. Эльконин [4], [5], занимающиеся методикой обучения иностранным языкам, справедливо обращали внимание на то, что игровая деятельность на уроке иностранного языка способствует не только организации процесса общения на этом языке, но его приближенности к естественной коммуникации. Игра развивает умственную и волевую активность. Она требует огромной концентрации внимания, тренирует память, развивает речь. Игровые упражнения увлекают даже самых пассивных и слабо подготовленных учеников, что положительно сказывается на их успеваемости. При использовании игрового метода задача учителя состоит, прежде всего, в том, чтобы стимулировать познавательную активность учащихся, в процессе которой развивались бы их способности, особенно творческие.

Игра всегда предполагает определенное напряжение эмоциональных и умственных

сил, а также умения принятия решения (как поступить, что сказать, как выиграть?). Желание решить эти вопросы интенсифицирует мыслительную деятельность играющих. Преимуществом также является тот факт, что в процессе игры ученик говорит на иностранном языке.

По мнению А.В. Коньшевой [3, с.41-42], использование игровых форм обучения делает учебно-воспитательный процесс более содержательным и более качественным, так как:

- игра втягивает в активную познавательную деятельность каждого учащегося в отдельности и всех вместе и, тем самым, является эффективным средством управления учебным процессом;

- обучение в игре осуществляется посредством самостоятельной деятельности учащихся, носящей характер особого вида практики, в процессе которой усваивается 90% информации;

- игра – это свободная деятельность, дающая возможность выбора, самовыражения, самоопределения и саморазвития для ее участников;

- игра имеет определенный результат и стимулирует учащегося к достижению цели (победе) и осознанию пути достижения цели;

- в игре команды или отдельные ученики изначально равны, а результат зависит от самого игрока, уровня его подготовленности, способностей, выдержки, умений, характера;

- состязательность – неотъемлемая часть игры – притягательна для учащихся; удовольствие, полученное от игры, создает комфортное состояние на уроках иностранного языка и усиливает желание изучать предмет;

- в игре всегда есть некое таинство: неполученный ответ, что активизирует мыслительную деятельность ученика, толкает на поиск ответа;

- игра занимает особое место в системе активного обучения: она синтетична, так как является одновременно и методом, и формой организации обучения, синтезируя в себе практически все методы активного обучения.

Нами были составлены и проведены 3 грамматические игры среди учеников 2 класса. Их цель – закрепление и отработка темы «Модальный глагол “can”» и его применение в английском языке». Закреплялся навык построения различных типов предложений с глаголом “can”. Перед началом каждой игры ученикам объяснялись правила, а в конце совместно подводились итоги. Мы пришли к следующим результатам:

Игра №1. «Отгадай-ка»

Условия игры: класс делится на 2 команды. К доске выходит один ученик. На доске находится формула-подсказка «Can you...?» и картинки с действиями (sing, jump, run, sleep и т.д.). Ученик загадывает одно действие (например, jump). Каждая команда по очереди задает вопрос “Can you sleep?” “Can you run?”, на что ученик отвечает “No, I can’t”. Команда, которая угадает и спросит “Can you jump?” (Ученик: “Yes, I can”), получает 1 фишку. Выигрывает та команда, у которой больше фишек.

Результаты игры: класс был поделен на 2 команды: 7 учащихся в одной команде, 7 учащихся – в другой. Деление на команды проходило таким способом, чтобы силы обеих команд были примерно равны.

В процессе игры каждый ребенок произносил слова: “Can you...”. Ребята по очереди угадывали, что задумал стоящий у доски из того, что нарисовано на картинке. Дети более «сильные» быстро и четко реагировали и отгадывали глагол, они перебирали слова быстро в голове и определяли, какое назвать следующим. Дети «слабее» долго формулировали вопрос,

трудность была в том, что они забывали, как произносится первый звук слова. Учитель предлагал подойти к картинке на доске и показать пальцем, и ученики вместе с учителем произносили слово, затем предложение.

В итоге наиболее активными были те дети, у которых лучше память, мышление и внимание. Обе команды получили поровну фишек. Дети играли с удовольствием. Игра позволила разрядить обстановку и раскрепоститься детям. Благодаря повторению слов, ученики быстрее освоили вокабуляр.

Игра №2. «Составление предложений из слов с глаголом “can”»

Условия игры: класс делится на 2 команды. Для каждой команды на доске прикреплены слова. Их задача – составить из слов предложения. Балл получает та команда, которая составила предложение правильно и опередила соперников. Если предложение составлено неправильно у обеих команд, то ни одна из них не получает балл. Игру можно организовать в виде эстафеты, когда выходит по одному человеку от команды. Важно, чтобы все дети приняли участие в игре.

Результаты игры: класс был поделен на 2 команды: 7 учащихся в одной команде, 7 учащихся - в другой. Деление на команды проходило таким способом, чтобы силы обеих команд были примерно равны.

Ребятам были розданы карточки со словами. Старт был дан одновременно. Наиболее активными были «сильные» дети, они взяли на себя основную инициативу, более «слабые» дети тоже не остались в стороне и усиленно поддерживали свою команду. Обе команды в первом раунде сделали одинаковую ошибку, неправильно поставили слово. Но после подсказки что, необходимо обратить внимание на порядок слов в вопросительном предложении в английском языке, дети быстро сориентировались и исправили ошибки. Затем все вместе перевели предложения.

Последующие раунды не вызвали затруднений у ребят. Полезным оказалось равное распределение сил, т.е. в каждой команде было поровну «сильных» детей. Это сделало игру более занимательной и усилило соревновательный дух между командами.

Игра №3 «Комментатор»

Условия игры: класс делится на 2 команды. Учащиеся из каждой команды по очереди выполняют действия и комментируют их, например: “I can sit”, “I can swim”, “I can read books”. Выигрывает та команда, которая последней сделала свой комментарий.

Результаты игры: класс был поделен на 2 команды: 7 учащихся в одной команде, 7 учащихся - в другой. Деление на команды проходило таким способом, чтобы силы обеих команд были примерно равны.

Игра была посылна даже «слабым» ученикам. Чувство равенства, атмосфера увлеченности и радости, ощущение посылности заданий – все это давало возможность ребятам преодолеть стеснительность, мешающую свободно употреблять в речи слова чужого языка, что благотворно сказалось на результатах и дало возможность повторить пройденный материал.

В этой игре все дети приняли участие, каждый произносил слова и показывал действие. Ребята должны были выбрать движение и слово с экрана. «Сильные» дети быстро и четко выполняли задание, «слабые» дети не знали как произносится слово, им помогала команда. Но зато после выполнения задания, ребенок чувствовал себя удовлетворенным тем, что он может владеть иностранной речью.

Проведя небольшой опрос среди учеников, мы поняли, что из всех игр им больше всех понравилась последняя, т.к. в ней много двигательной активности и она похожа на

«физкультминутку». Но двум девочкам-«отличницам», командирам команд, понравилось задание по составлению предложений. На наш взгляд, это задание наиболее сложное. Однако и оно нашло признание среди учеников.

Как мы видим, применение игровых технологий и методов на уроке иностранного языка в начальных классах весьма эффективно. Они способствуют интенсификации мыслительной деятельности учеников, стимуляции познавательной активности, а также, развитию коммуникативных навыков на иностранном языке, воспитанию важных личностных качеств, таких как вежливость, внимательность, готовность к сотрудничеству и др. Немаловажным является тот факт, что применение игр на уроке снимает психологическую напряженность даже самых пассивных учеников и делает каждый урок незабываемым и увлекательным.

Разработанный нами комплекс упражнений, эффективность которого подтверждена экспериментальным путем, носит универсальный характер и может быть применен при соответствующей корректировке на начальном этапе обучения грамматике для учащихся других возрастных групп.

Библиография

- Зимняя, И. А. Психология обучения иностранным языкам в школе: Б-ка учителя иностр. яз. / И.А. Зимняя. – М.: Просвещение, 1991. – 222 с.
- Колкер, Я. М., Практическая методика обучения иностранному языку: Учеб. пособие / Я.М. Колкер, Е.С. Устинова, Т.М. Еналиева. – М.: Издательский центр «Академия», 2001. – 264 с.
- Коньшева, А. В., Английский язык. Современные методы обучения. 2007. - 352 с.
- Стронин, М. Ф., Обучающие игры на уроках английского языка. М., 1994. - 231 с
- Эльконин, Д. Б., Психология игры. - М.: Педагогика 1978. - 304 с.

*Любава Деева - yubava.deeva.94@mail.ru