«Использование игровых технологий на уроках

(на уроках английского языка)».

Подготовила: Бишева Евгения Васильевна

Дата: 30.10.2012г.

«В игре человек испытывает такое наслаждение от свободного обнаружения своих способностей, какое художник испытывает во время творчества»

Ф. Шиллер

Игра как одно из удивительнейших явлений человеческой жизни привлекала к себе внимание философов и исследователей всех эпох. Уже Платон считал игру одним из полезнейших занятий, а Аристотель видел в игре источник душевного равновесия, гармонии души и тела. Определенные этапы развития обусловили негативное отношение к игре и сделали почти невозможной направленность теоретической мысли на исследование этой деятельности. Однако с последней трети XIX века интерес к игровой деятельности появляется вновь, появляются первые научные теории игры.

Игра начинает рассматриваться как важное средство тренировки навыков, необходимых для психофизического и личностного развития, как первичная форма приобщения человека к социуму , а также как один из способов формирования способности к обучению и воспитанию чувства ответственности за свои поступки и свою группу. В психологической концепции игра определяется как деятельность, предмет и мотив которой лежат в самом процессе её осуществления. По мнению Д.Б.Эльконина , «человеческая игра- это такая деятельность, в которой воссоздаются социальные отношения между людьми вне условий непосредственно утилитарной деятельности». [14, С.25]. Таким образом ученый полагает, что игра социальна по своей природе и непосредственному насыщению и спроецирована на отражение мира взрослых. Называя игру «арифметикой социальных отношений», Эльконин трактует игру как деятельность, возникающую на определенном этапе, как одну из ведущих форм развития психических функций и способов познания ребёнком мира взрослых. В «Большой советской энциклопедии» игра рассматривается как «занятие, не имеющее практической цели и служащее для развлечения и забавы, а также применения на практике некоторых искусств (игра на сцене, игра на музыкальном инструменте)» [5, С.58].В методике преподавания иностранного языка существует свой подход к определению понятия «игры.

Игра рассматривается как «ситуативно-вариативное упражнение, где создается возможность многократного повторения речевого образца в условиях максимально приближенных к реальному речевому общению с присущими ему признаками – эмоциональностью, спонтанностью, целенаправленностью речевого воздействия» [33, С. 5]. В ходе деятельности ребенка возникает « противоречие между бурным развитием у него потребности в действии с предметами, с одной стороны, и развитием осуществляющих эти действия операций (то есть способов действия) – с другой. Это противоречие может разрешиться у ребенка только в одном единственном типе деятельности, а именно в игровой деятельности, в игре» [23, С.15]. В книге Е.И. Пассова, доктора педагогических наук, «Урок иностранного языка в школе» мы встречаем следующее определение игры: «…Игра – это: 1) деятельность 2) мотивированность, отсутствие принуждения 3) индивидуализированная деятельность, глубоко личная 4) обучение и воспитание в коллективе и через коллектив, 5) развитие психических функций и способностей, 6) «учение с увлечением». Игра – мощный стимул к овладению иностранным языком и эффективный прием в арсенале преподавателя иностранного языка, «универсальное средство, помогающее учителю иностранного языка превратить достаточно сложный процесс обучения в увлекательное и любимое учащимися занятие». [27, С.38]. Учебная игра воспитывает культуру общения и формирует умение работать в коллективе и с коллективом. Всё это определяет функции учебной игры как средства психилогического, социально-педагогического воздействия на личность.

Психологическое влияние игры проявляется в интеллектуальном росте обучаемых. Педагогически и психологически продуманное использование её на занятиях обеспечивает развитие потребности в мыслительной деятельности. Игра - это эффективный способ повышения качества и продуктивности обучения иностранному языку. Их использование даёт хорошие результаты, повышает интерес ребят к уроку, позволяет сконцентрировать их внимание на главном - овладении речевыми навыками в процессе естественной ситуации, общения во время игры. Игры помогают детям стать творческими личностями, учат творчески относиться к любому делу. Совместные творческие игры сближают и взрослых, и детей. В этом – один из главнейших принципов эффективного воспитания. Опыт многих учителей показывает, что без игровых действий закрепление в памяти ребенка иностранной лексики происходит менее эффективно и требует чрезмерного умственного напряжения, что нежелательно. Игра, введенная в учебный процесс на занятиях по иностранному языку, в качестве одного из приемов обучения, должна быть интересной, несложной и оживленной, способствовать накоплению нового языкового материала и закреплению ранее полученных знаний. Следует учитывать, что игровой процесс намного облегчает процесс учебный; более того, умело разработанная игра неотделима от учения. В зависимости от условий, целей и задач, поставленных преподавателем иностранного языка, игра должна чередоваться с другими видами работы. При этом важно приучать детей разграничивать игру и учебное занятие.

Игра всегда предполагает принятие решений - как поступить, что сказать, как выиграть. Желание решить эти вопросы убыстряет мыслительную деятельность играющих. А если ребёнок будет думать на иностранном языке? Для них игра прежде всего - увлекательное занятие. В игре все равны. Она посильна даже слабым ученикам. Чувство равенства, атмосфера увлечённости и радости, ощущение посильности заданий - всё это даёт возможность ребятам преодолеть стеснительность, мешающую свободно употреблять в речи слова чужого языка и благотворно сказывается на результатах обучения. Традиции современной школы неразрывно связаны с игровой деятельностью ребенка на всех этапах его обучения в школе. Игра занимает очень важное место в жизни школьников и является для него средством познания действительности. Исходя из особенностей психологического развития школьников, одна из которых состоит в преобладании эмоциональной сферы над интеллектуальной, нельзя не оценивать потенциальных возможностей игры как эмоционального фактора. Планируя свои уроки, я думаю не только о том, чтобы ученики запомнили новые слова, ту или иную структуру, но и стремлюсь создать все возможности для развития индивидуальности каждого ребёнка. Чтобы поддержать интерес детей к своему предмету, стараюсь понять, какие приёмы работы могут увлечь ребят. Мы, учителя иностранного языка, постоянно ищем резервы повышения качества и эффективности обучения иностранному языку. Считаю, что наша главная задача - добиваться того, чтобы не пропадал интерес к изучению иностранного языка. Все мы знаем, что играть – весело, однако некоторые считают, что веселье – единственный смысл игр и в них нет никакой педагогической ценности. Заблуждение! Игры – это активный (и веселый) способ достичь многих образовательных целей. Например, можно использовать игры, чтобы закрепить только что пройденный материал. Спустя дни, недели и даже месяцы после того, как был пройден некий материал, игра – это приятный способ повторить пройденное. Конечно, для учащихся учебная игра остается развлечением, тренировка отодвигается на второй план. Для учителя же любая учебная игра – это, прежде всего упражнение. Каждый учитель всегда точно и четко представляет себе, какую учебную цель преследует та или иная игра. Однако ему ни в коем случае не следует показывать учащимся, что его больше интересует второй план, он должен смеяться и радоваться вместе с учениками, подчеркивая тем самым, что его волнует игровой смысл упражнения, а не учебный. Если учитель раскроет ученикам свой второй план, игра превратиться в обычное упражнение. Американский психолог Д. Мид увидел в игре обобщённую модель формирования того, что психологи называют «самостоятельностью» - человека - собирание своего «я». Игра - это сфера самовыражения, самоопределения, самопроверки, самоосуществления. Игра – отличный способ подстегнуть учеников, заставить их активно работать на уроке, когда приходится заниматься менее приятными вещами. После трудного устного упражнения или другого утомительного занятия веселая игра – это идеальная возможность расслабиться. Игры помогают снять скованность, особенно если исключить из них элемент соревнования или свести его к минимуму. Застенчивый и слабый ученик почувствует себя более уверенно и будет участвовать в игре активнее, если цель игры – просто повеселиться, а н е считать очки и выигрывать. Хотя элемент соревнования часто добавляет оживление и повышает активность, именно он создает большое психологическое давление на учеников, они боятся не справиться с заданием, что выводит из игры застенчивых и отстающих.

Всегда во время работы на уроке есть моменты, когда внимание учеников рассеивается. Тогда любая спонтанная игра повышает внимание детей, оживляет и улучшает восприятие учебного материала. Игра дает возможность учителю исправлять ошибки учеников быстро по ходу дела, не давая им глубоко закрепиться в памяти. Учащиеся обычно лучше запоминают то, что им приятно делать. Поэтому игры дают возможность глубоко и надолго запомнить материал. Игры усиливают мотивацию к учению. Ученики очень активны во время игры, потому что никто не хочет, чтобы из-за него приятное времяпрепровождение быстро закончилось. Следовательно, игры заставляют их бороться. Использование игр на уроках иностранного языка помогает учителю глубже раскрыть личностный потенциал каждого ученика, его положительные личные качества (трудолюбие, активность, самостоятельность, инициативность, умение работать в сотрудничестве и т.д.), сохранить и укрепить учебную мотивацию. Давайте запомним все – и учителя, и воспитатели, и родители – что точно так же, как взрослый человек обязан работать, ребенку необходима игра. Ни для кого не секрет, что игровые технологии обладают средствами, активизирующими деятельность учащихся.

Использование обучающих игр на уроках и внеклассных занятиях по английскому языку способствуют выполнению важных методических задач: . - созданию психологической готовности учащихся к речевому общению;

- обеспечению естественной потребности многократного повторения языкового материала;

- тренировке учащихся в выборе нужного речевого варианта.

Игры позволяют учитывать возрастные особенности учащихся, их интересы, выступает как эффективное средство создания мотива к иноязычному общению, способствуют реализации деятельного подхода в обучении иностранному языку. Игра дает возможность не только совершенствовать, но и приобретать новые знания, так как соперничество и стремление к победе заставляет думать, вспоминать пройденное и запоминать все новое. Игры помогают развивать память, внимание, логическое мышление.

Использование игрового метода обучения способствует выполнению важных методических задач, таких как: 1) Создание психологической готовности учащихся к речевому общению; 2) Обеспечение естественной необходимости многократного повторения ими языкового материала; 3) Тренировку учащихся в выборе нужного речевого варианта, что является подготовкой к ситуативной спонтанности речи вообще.

Реализация игровых приемов и ситуаций при урочной форме занятий происходит по основным направлениям:

1) Дидактическая цель ставится перед учащимся в форме игровой задачи;

2) Учебная деятельность подчиняется правилам игры;

3) Учебный материал используется в качестве ее средства, в учебную деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую;

4) Успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.

Выделяются три серии игр:

Серия «А» включает игры для отработки операционной структуры лексических единиц.

Приложение 1

1. Это игры для повторения ЛЕ. «Кто быстрее вспомнит названия животных и птиц, которые начинаются со следующих букв: р, h, г, с....?» Побеждает тот, кто называет больше слов. (В работе приводятся только единичные примеры, т.к. для удобства пользования материалом в дальнейшей работе, я сделала подборку игр на отдельных листах в приложении). e.g. Pig,parrot,puma,pelican,etc.

Приложение 2

Игры для сочетания ЛЕ между собой и их правильного грамматического оформления. «Говорят ли так?» Школьникам предлагаются картинки с изображением волка, лисы, зайца, свиньи... Они должны сказать как можно больше словосочетаний с данными словами: a hungry wolf, wolf a big brown wolf, wolf runs,a grey wolf,an angry wolf, Серия игр «Б» имеет целью подготовить учащихся к пониманию слов при аудировании.

Серия игр «В» отрабатывает отдельные операции в структуре лексических навыков чтения. «Найти секретные буквы» Игра проводится по принципу телеигры «Поле чудес». За каждую правильно указанную букву ученик получает жетон. А– – – – – 1 – (Australia) или «Кто быстрее составит пословицы и расскажет их?» Важно, чтобы каждый ученик в классе принял участие в работе с игровыми упражнениями. Тренировка и применение нового лексического материала в форме игры позволяет предотвратить процесс забывания активного словаря.

В любой вид деятельности на уроке иностранного языка можно внести элемент игры, и тогда даже самое скучное занятие приобретает увлекательную форму. Например, грамматический урок обычно не вызывает у ребят энтузиазма, но если включить в него какие-то грамматические игры, то он пройдет интересно и без особого напряжения. Учащиеся на таких уроках легко и просто усваивают необходимые грамматические структуры. Это происходит от того, что игра направлена на усвоение грамматической стороны речи, а не системы языка.

Приложение 3.

Например, грамматическая тема «Разделительные вопросы» обычно представляет большую трудность для учащихся. Помощь оказывает в этом случае игра «Whose tail is it?»

Рисуем различных животных (со съемными хвостами). Должно быть несколько тигров, собак и т.д. На туловище животного напишем повествовательное предложение, а на хвосте соответствующий краткий общий вопрос. The tiger likes sweets, doesn't it? Etc. Затем, хвосты отделяются от туловища и перемешиваются, а грустные звери без хвостов ждут своего спасителя. Им может стать один из участников или целая команда, которая вернет зверю его хвост.

Итак, вышеописанные формы игры являются как бы подготовкой к более серьезной ролевой игре. Практически все учебное время в ролевой игре отведено на речевую практику, при этом не только говорящий, но и слушающий максимально активны, т.к. он должен понять и запомнить реплику партнера, соотнести ее с ситуацией и правильно отреагировать на нее.

Игра сюжетно-ролевая (ролевая, творческая) — согласно взглядам ведущих отечественных психологов (А.В. Запорожца, Д.Б. Эльконина и др.), ведущая деятельность дошкольного возраста. Игра сюжетно-ролевая в развернутом виде представляет собой деятельность, в которой дети берут на себя роли взрослых и в обобщенной форме в специально создаваемых игровых условиях воспроизводят деятельность взрослых и отношения между ними. Она выступает как деятельность, в которой происходит ориентация ребенка в самых общих смыслах человеческой деятельности. Содержанием игры сюжетно-ролевой являются отношения между людьми, осуществляемые через взаимное манипулирование с предметами. В сюжете такой игры воспроизводится какая-либо форма деятельности взрослых. Сюжеты очень разнообразны и изменяются в зависимости от конкретных условий жизни ребенка и расширения его кругозора. Особенностью игровой ситуации является игровое использование предметов, при котором значение одного предмета переносится на другой и его используют в соответствии с новым значением. Игра сюжетно-ролевая разворачивается обычно в группе детей, которая поддерживает выполнение ребенком взятой на себя роли. Играющие дети испытывают глубокие эмоциональные переживания, связанные с содержанием выполняемых ролей, качеством выполнения роли каждым ребенком и теми реальными отношениями, которые сложились между вступающими в игру детьми.. Вместе с тем, всеми психологами подчеркивается огромное значение сюжетно-ролевой игры для психического развития ребенка.

Основные требования к ролевой игре

1. Игра должна вызывать у школьников интерес и желание хорошо выполнить задание, ее стоит проводить на основе ситуации адекватной реальной ситуации общения

2. Ролевая игра должна быть хорошо подготовлена с точки зрения, как содержания, так и формы, четко организована

3. Она должна быть принята всей группой

4. Игра непременно проводится в доброжелательной, творческой атмосфере. Чем свободнее чувствует себя ученик в ролевой игре, тем инициативнее он будет в общении. Со временем у него появится чувство уверенности в своих силах, в том, что он может использовать разные роли

5. Ролевая игра организуется так, чтобы учащиеся могли в активном ролевом общении максимально использовать отрабатываемый речевой материал.

Ролевая игра хороша и тем, что в ее процессе школьники не только произносят слова роли, но и выполняют соответствующее действие, которое своей естественностью помогает снять напряжение, которое обычно наступает в момент речи. Ролевая игра построена на диалогической речи учащихся.

Овладение диалогической речью осуществляется в три этапа:

1 Овладение диалогическими единицами.

2. Овладение микродиалогами.

3.Создание собственных диалогов различных функциональных типов.

Итак, можно сказать, что обучающие игры (лексические, грамматические, ролевые) являются сильным мотивирующим фактором в процессе обучения иностранному языку. Игра способствует закреплению языковых явлений в памяти, поддержанию интереса и активности учащихся, возникновению желания у учащихся общаться на иностранном языке.

Игры помогают учителю оживить урок, внести естественность в учебное общение на изучаемом иностранном языке, облегчить процесс усвоения языкового материала, сделать учебный труд интересным. Формы игр чрезвычайно разнообразны.. Это и приспособленные к учебным заданиям настольные игры, такие как лото или домино, и шарады, загадки и конкурсы. Это и сюжетно-ролевые игры, когда ученик воображает себя водителем автобуса или пассажиром, гидом или туристом, и мы присутствуем при импровизированном спектакле. Это и игра по заранее установленным правилам (прятки, фанты и др.), где между играющими происходит в том или ином виде соревнование.

Таким образом, игры могут быть и специфически лингвистическими: грамматическими, лексическими, фонетическими и орфографическими. Это так называемые «подготовительные игры», способствующие формированию речевых навыков [27, С.37]. Подобные игры могут сделать скучную работу, требующую многократного повторения одних и тех же структур, более интересной и увлекательной. С помощью игр можно развивать наблюдательность при описании предметов и явлений, активизировать внимание ,развивать навыки воспроизведения услышанного и многое другое.

Игры способствуют выполнению следующих методических задач [33, С.5]:

- создание психологической готовности детей к речевому общению;

- обеспечение естественной необходимости многократного повторения ими языкового материала; - тренировка учащихся в выборе нужного речевого варианта

Следовательно, можно говорить о том, что игра – универсальная форма дидактического взаимодействия с учеником.

1. Игра не обусловлена особыми учебными навыками (внимание, дисциплина, умение слушать).

2. Игра не знает возрастных границ.

3. Игра полиэтнична и может даже преодолевать языковой барьер.

4. Игра – более активная форма работы с учениками. Она позволяет играющим чувствовать себя субъектами процесса.

5. Игра подключает все каналы восприятия информации (и логику, и эмоции, и действия), а не опирается на одну лишь память и воспроизведение.

6. Игра есть сочетание теории и практики, а значит, является более объективным отражением действительности.

7. Наконец, игра более надежный способ усвоения знаний.

Место игр на уроке и отводимое игре время зависят от ряда факторов: подготовки учащихся, изучаемого материала, конкретных целей и условий урока и т. д. Например, если игра используется в качестве тренировочного упражнения при первичном закреплении, то ей можно отвести 20-25 минут урока. В дальнейшем та же игра может проводиться в течение 3-5 минут и служить повторением уже пройденного материала, а также разрядкой на уроке. Одна и та же игра может быть использована на различных этапах урока [33, С.6]. Все же стоит отметить, что игровая форма не всегда укладывается в пространство урока [34, С.26]. Во-первых, алгоритм процесса игры не совпадает с алгоритмом урока. Урок базируется на четырех этапах: актуализация усвоенных знаний, передача знаний, закрепление и оценивание. Игра развивается по-иному: организация игрового пространства (объяснение правил, организация команд), игровые действия (в ходе игры происходит и актуализация необходимых знаний, и тренировка необходимых навыков, и активное познание), подведение результатов(организация ситуации успеха) и анализ игры (теоретические выводы). Во-вторых, различен сам механизм получения знаний. На уроке ученики получают теоретические знания, чтобы потом обратить их в свой опыт, а в игре получают опыт, чтобы вывести из него теоретические знания. В-третьих, временные рамки урока четко соответствуют установкам психики: 5-10 минут на организацию устойчивого внимания при опросе, 15-20 минут устойчивого внимания на объяснение нового и 10-15 минут остаточного внимания на тренировку; а рамки игры соответствуют ее внутренней логике и времени физиологической утомляемости. В каждой игре интенсивность физиологических и психических процессов различна, и потому различно время их проведения. Однако следует помнить, что при всей привлекательности и эффективности игр необходимо соблюдать чувство меры, иначе они утомят учащихся и потеряют свежесть эмоционального воздействия.

Любая игра имеет свои этапы [34, С.26]. Игра дает очевидные преимущества на всех этапах проведения дидактического взаимодействия.

I. Мотивация познавательной активности. Игра мотивирует ученика очень эффективно, ибо нацелена не на результат, а на процесс. Даже пассивный ученик быстро подключается к игре. Играть любят все, даже те, кто не любит учиться. Но в том-то и секрет, что, играя, они учатся, даже не зная об этом.

II. Активизация познавательных действий. В игре активны все, потому что участниками движет азарт. Дети могут играть часами, опрокидывая все представления о физиологической утомляемости. У преподавателя скорее возникнут проблемы с излишней активностью, нежели с обычной пассивностью.

III. Организация дисциплины. Правила игры сами определяют рамки необходимых запретов. Игроки и команды соблюдают их играя.

IV. Содержание преподавания. Выстраивая игру, учителю не приходиться беспокоиться о популяризации содержания материала, ибо игра содержательна настолько, насколько ее может понять каждый. Большинство игроведов называют это свойство игры «демократичностью». Игры на уроках позволяют одним усвоить материал на уровне предметных явлений, другим на уровне знаний., третьим на уровне логических выводов.

V. Оценка успешности. Оценка знаний и действий ученика на уроке – обязательный элемент, а в игре желательный. Но форма оценки в игре предпочтительна игровая.

В настоящее время игры и игровые моменты очень часто используются в практике преподавания иностранного языка, что и заставляет многих учителей-практиков выдвигать правила использования игры на уроках, давать ценные методические рекомендации, а также придумывать собственные оригинальные игры, следуя простому алгоритму [Травин, С.26]: необходимо понимать, что игра есть модель реального процесса в классе; вторым приемом изобретения игры является адаптация; третий эффективный прием в разработке игр – усложнение уже существующих дидактических игр.

Существуют следующие правила применения игр при обучении школьников иностранному языку [6, С.14-15]:

1. Прежде чем предложить игру, спросите сами себя: зачем нужна эта игра, что она дает. Игра ради игры – это потерянное время. Преподаватель всегда должен четко ставить перед собой дидактическую цель. Сообщать ее учащимся не нужно. Игра, конечно, имеет и свою, чисто игровую цель. Именно ее и поставьте перед учащимися.

2. Не пытайтесь одной игрой решить две задачи: отработать новый грамматический материал и выучить новые слова. Удовольствие от игры ученики, может, и получат, а вот пользы не будет. Определите, какая у вас главная цель. Ее и добивайтесь. Если вам нужно отработать новую грамматическую структуру, то лексика должна быть хорошо знакома. Если вашей задачей в данной игре является запоминание новых слов, то делать это нужно на хорошо усвоенном грамматическом материале.

При проведении игр учитель должен учитывать некоторые методические рекомендации [8, С.139]:

1) Подготовить методический материал в достаточном количестве;

2) Внимательно прочитать описание игры, сделать запись основных моментов, шагов. Продумать, как объяснить игру, предусмотреть свою помощь;

3) Решить, какую роль учитель возьмет на себя: наблюдателя, помощника, участника;

4) Продумать, как организовать обратную связь по окончании игры;

5) Делать пометки, комментарии, записи, замечания, вопросы, возникающие в ходе игры.

Таким образом, изучив роль игры в процессе обучения и рассмотрев необходимость применения дидактических игр на уроках английского языка можно сделать вывод о том, что воспитательная и развивающая ценность обучения в игровой форме заключается в содержании и направленности его на решении задач, поставленных педагогом. Игра – превосходный способ подстегнуть учеников, заставить их активно работать на уроке. После трудного устного упражнения или другого утомительного занятия веселая игра – это идеальная возможность расслабиться.

Мы приходим к выводу о том, что:

- использование на уроках по иностранному языку игр и игровых моментов, является важным методом для стимулирования мотивации учебно-познавательной деятельности школьников;

- независимо от того, насколько динамичен учитель, всегда есть моменты, когда внимание учеников рассеивается. Быстрая, спонтанная игра повышает внимание, оживляет, улучшает восприятие.

- игры помогают снять скованность, особенно если исключить из них элемент соревнования или свести его к минимуму. Застенчивый и слабый ученик почувствует себя более уверенно и будет участвовать в игре активнее, если цель игры – просто повеселиться, а не считать очки и выигрывать. Хотя элемент соревнования часто добавляет оживление и повышает активность, именно он создает большое психологическое давление на учеников, они боятся не справиться с заданием, что выводит из игры застенчивых и отстающих;

- нами в данной работе опытным путем (опираясь на результаты педагогической практики) была доказана методологическая ценность применения игр на уроках иностранного языка, заключающаяся в том, что участие в игре формирует у ребенка ряд психических новообразований. Это воображение и сознание, которые позволяют ему переносить свойства одних вещей на другие; формирование характера человеческих отношений, которые придают определенное значение тому или иному действию отдельного человека. У школьника возникает осмысленная ориентация в собственных переживаниях, ребенок 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; методологические и методические выводы были подтверждены на практических занятиях в период прохождения педагогической практики.

Таким образом, нами на практике была доказана эффективность применения игровых методов на занятиях по иностранному языку для стимулирования мотивации учебно-познавательной деятельности школьников.

Список использованной литературы.

1. Алесина, Е.В. Учебные игры на уроках английского языка / Е.В. Алесина // Иностранные языки в школе. – 1987. - № 4. – С.66-67;

2. Английский язык. 5-6 классы: игровые технологии на уроках / авт.-сост. Т.В. Пукина. – Волгоград: Учитель, 2009. – 143с.;

3. Арзамасцева, Н.И. Организация и использование игр при формировании у учащихся иноязычных грамматических навыков: учебно-методическое пособие / Н.И. Арзамасцева, О.А., Игнатова. – Йошкар-Ола: МГПИ им. Н.К. Крупской, 2007. – 28с.;

4. Барашкова, Е.А. Не все дети талантливые, но все способные/ Е.А. Барашкова// English – 2005. - № 9. – С. 14-15; 5. Большая советская энциклопедия/ Гл. ред. А. М. Прохоров. – 3-е изд. – М.: Сов. Э11.

5. Бочарова, Л.Н. Игры на уроках английского языка на начальной и средней ступенях обучения / Л.Н. Бочарова // Иностранные языки в школе. – 1996. - № 3. – С.50-55;нциклопедия, 1974. – 631 с.;

6. Гальскова, Н.Д., Гез, Н.И. Теория обучения иностранным языкам. Лингводидактика и методика / Н.Д. Гальскова, Н.И. Гез – М.: Издательский центр « Академия», 2005. – 336 с.;

7. Денисова, Л.Г. Использование игровых элементов на начальном этапе обучения

8. Изучаем английский играя. 5-6 классы / авт-сост. И.В.Голышкина, З.А. Ефанова. – Волгоград: Учитель, 2007. –С. 93-96;английскому языку / Л.Г. Денисова // Иностранные языки в школе. – 1984. - № 4. – С.82-85;

9. Жучкова, И.В. Дидактические игры на уроках английского языка/ И.В. Жучкова // English. - 10. Кувшинов, В.И. Игры на занятиях английским языком / В.И. Кувшинов // Иностранные языки в школе. – 1993. - № 2. – С. 26-28;

11. Пассов, Е.И. Урок иностранного языка в средней школе / Е.И. Пассов. – М., 1991. – 223 с.;

12. Пономаренко, О.В. Что наш урок? Игра! / О.В. Пономаренко // Коммуникативная методика. – 2004. - № 5. – С.36-37;

13. Стронин, М.Ф. Обучающие игры на уроке английского языка / М.Ф. Стронин – М.: Просвещение, 1984. – 112 с.;

14. Эльконин, Д.Б. Психология игры / Д.Б. Эльконин. – М.: Просвещение, 1987. – 350 с.

Приложение

Лексические игры

1. "Кто убежал?

Учащимся предлагается картинка, на которой изображены животные. Они рассматривают ее в течении 1-1,5 минут. Затем им показывают другую картинку, на которой есть некоторые животные из тех, что были на первой картинке. Ученики должны сказать, кто убежал.

2 "Кошка мяукает, собака лает, а тигр?"

На листке бумаги (доске) записаны названия животных и рядом глаголы a dog mews a tiger barks a cat growls

3. "Кто быстрее назовет животных и расскажет о них?" Учащимся представляется серия картинок с изображением различных животных. Они называют животных и рассказывают о них. Побеждает тот, кто назовет большее количество животных и подробнее расскажет о них. Ex. This is a fox. It is not big. It is red. It is clever. It is wild. The fox eats hens and hares. 4. "Найди рифму" Учащиеся слушают четверостишие, наприм A frog is green А parrot is bright A fox is orange A hare is ... . (white) 6. "Chainword" Учитель пишет на доске любое слово Затем участники игры по очереди пишут слова, первая буква которых является последней буквой предыдущего слова. Каждое слово ученики переводят на русский язык (устно). Слова по цепочке не повторяются.

Ex. boy – yard – door – red – desk– know – white... Выбывают из игры те, кто не смог в отведенное время (5-10 сек.) вспомнить нужное слово. 7. "Looksharp" – позволяет повторить лексику. Проходит в быстром темпе, участие принимают все. Учитель предлагает одному из учеников палочку и называет любое слово, представляющее собой ту или иную часть речи или относящееся к какой-либо теме. Ученик называет другое слово по заданной теме и передает палочку другому. Учащийся, последним назвавший предмет, выигрывает. Нарушивший правила игры выбывает из нее или платит штраф (стихотворение). Ex. sleep – get up – play – draw – read... a desk – a book – a lesson – our teacher... 8. "Кто больше?"

За определенное время (5 мин.) надо написать на листках как можно больше слов, используя только буквы сложного слова, написанного на доске. Ex. examination, constitution.

9. "Crossword"

На доске написано по вертикали сложное слово, каждая буква которого может быть включена в одно из слов кроссворда по горизонтали(слова по горизонтали будут относиться, например, к какой-либо теме). school room boy sport cross crossword word floor record friend 10. "Пестрый домик" – назвать цвета предметов. Класс делится на две команды. Учащиеся строят красивые яркие домики для Винни-Пуха и Карлсона, которые следят за тем, чтобы ребята правильно называли цвет каждого "кирпичика". Если ученик допустил ошибку, он лишается права положить свой "кирпичик". Выигрывает команда, первая построившая домик. This brick is red. This brick is brown. Etc. 11. "Составь фоторобот" – учит описывать внешность человека. Класс делится на три команды, каждая из которых – отделение полиции. С помощью считалки выбираются трое ведущих. Они обращаются в полицию с просьбой отыскать пропавшего друга..., описывают внешность, а дети делают соответствующие рисунки. Если рисунок соответствует описанию, считается, что пропавший найден. Ex. I can't find my sister. She is ten. She is a schoolgirl. She is not tall. Her hair is dark. Her eyes are blue. She has a red hat on and a white hat on.

12 "Любимые герои сказок".

Учитель говорит, что в гости к ребятам пришли персонажи сказок. Но увидеть их можно только отгадав, кто они. Учащиеся по очереди описывают героев разных сказок. Если дети угадали, им показывают соответствующие картинки. Ex. This is a girl. She is a small girl. She has a nice dress and a red hat on. She h'as a grandmother. She often goes to see her. Грамматические игры

1. "TheGate" – на повторение и закрепление всех видов вопросительных предложений. Двое сильных учеников ("привратники") становятся перед классом, соединив руки и образуя "ворота". Остальные участники игры по очереди подходят к "привратникам" и задают им вопросы на определенную структуру. В зависимости от правильности вопроса, следует ответ: "The door is open (shut)". Учащемуся, неправильно задавшему вопрос, можно сделать еще одну попытку. Ex. Are you going to .. .(do smth)? What are you going to do in (on, at)? 2. "Guessit" – на закрепление общих вопросов. Ведущий загадывает какой-либо предмет, находящийся в классе. Пытаясь угадать предмет, ученики задают только общие вопросы, на которые ведущий отвечает "да" или "нет" (число вопросов ограничено). Побеждает команда, которая отгадает предмет, задав меньшее количество вопросов. E x. Is it a thing? Is it on the wall? Can I see it? Can I eat it? Is it white? 3. "20 Questions" – для среднего и старшего этапов обучения. Как и в предыдущей игре, специальные вопросы исключаются. Типы вопросов расширяются, но так, чтобы на них можно было ответить только "да" или "нет". Впервые приступая к игре, учитель объясняет цель, условия, ход игры. Он может предложить учащимся примерные варианты вопросов. Ex. Object number 1 is a human being. Is it a man or a woman? Is he (she) alive or dead? Is he present here? He (she) is a pupil (teacher), isn't he (she)? Do you know him (her) in person? Is he (she) your relative (friend)? Etc . "Кругосветное путешествие" – закрепляется конструкция There is/are и отрабатывается навык употребления артиклей. "Путешествие" может проходить по классу или по тематической картинке. Учитель начинает игру: "There is a blackboard on the wall in front of the pupils". Дальше описание продолжают ученики: "Near the blackboard there is a door...". Тот, кто ошибся, покидает корабль. .6."Что ты рисуешь?" – Present Continuous. У каждого ученика – лист бумаги и карандаш. Он отгадывает, что рисует сосед по парте, задавая вопросы: – Are you drawing a horse? – No, I'm not drawing a horse. – Are you drawing a pig?... 8. "Конкурс красоты" – при изучении притяжательного падежа существительных. Для этого ребята приносят в класс куклы. У каждой куклы есть имя, оно пишется на карточке и прикрепляется к одежде. Затем каждый ученик оценивает стрижку (наряд) и пишет свое мнение на листочке. I like Ann's hair-cut. I like Kate's dress. Кукла, получившая наибольшее количество карточек, награждается.

II. Ролевые игры

1. "На ярмарке"

Оборудование: кусочки ткани, образцы материалов, визитные карточки. Класс делится на 2 группы. Члены одной группы – представители торговых фирм, другая группа – промышленные предприятия. У каждого на груди визитка с указанием имени и названием фирмы или предприятия. Представители фирмы ведут диалоги с представителями предприятий, делают заказы. Побеждает тот, кто сделает больше продаж. Ex. – Good morning! I'm mister Black. I'm from London. – Nice to see you. – I'd like some cotton for dresses. – What colour? – Here you are. This is a very good cotton. It's quite bright. And these are some dresses made of this cotton. Do you like them? – Yes, I do. I'll take two hundred meters. – Fine!

2. "Модницы"

Оборудование: куклы с набором платьев. Игра проводится в парах. Школьники учатся вести беседу об одежде. – Do you like my new dress? – Yes, I do. It's really nice. What is it made of? – Cotton. Do you like cotton things? – No, I don't. I prefer things made of wool. They are very warm. – I've got some dresses made of wool. But I wear them only in winter. And what about you? – I have a nice coat. It is made out of wool too. 3. "Покупки"

На первых партах располагаются отделы продуктового магазина. Каждый ряд получает задание купить все продукты к обеду, завтраку и ужину. Затем представитель каждого ряда делает покупку. Побеждает тот, кто покупает все необходимое. Ex. – Good afternoon! I want to buy some meat for soap. – Here is some good beef. Will you take it? – Yes, I will. How much does it coast? – 80 roubles a kilo. – All right. I take it.

4. "Покупка билетов"

Оборудование: окошко кассы, билеты, карта. Учитель исполняет роль кассира. Учащиеся делятся на 2 группы и выбирают кратчайший маршрут до намеченного пункта. Затем представитель каждой группы покупает билеты. Побеждает тот, кто четко объяснится с кассиром и купит билеты. Ex. – Good morning. I need 5 tickets to Rostov. Return, please. – When do you need them for? – For the 16th of June. – Do you want a sleeper? – Yes, a sleeper, please. – 1 thousand roubles. – Here they are. Thank you.

4. "Покупка билетов"

Оборудование: окошко кассы, билеты, карта. Учитель исполняет роль кассира. Учащиеся делятся на 2 группы и выбирают кратчайший маршрут до намеченного пункта. Затем представитель каждой группы покупает билеты. Побеждает тот, кто четко объяснится с кассиром и купит билеты. Ex. – Good morning. I need 5 tickets to Rostov. Return, please. – When do you need them for? – For the 16th of June. – Do you want a sleeper? – Yes, a sleeper, please. – 1 thousand roubles. – Here they are. Thank you.

5. "Что, где, когда?"

Оборудование: волчок, конверты с вопросами, портреты писателей (поэтов). Класс делится на 2 команды, которые по очереди садятся за стол. Игра проводится по аналогии с известной телепередачей. Каждая команда получает конверт, в который вложена фотография известного человека и вопрос "Что вы знаете об этом человеке?" Жюри определяет правильность ответов, подсчитывает количество баллов.

Paired letters (Парные буквы) Цель: Расширить активный словарь. Закрепить навык говорить по буквам. Необходимый материал: ручка, бумага и словарь у каждого ученика. Проектор или доска. Описание: Учащимся показывают таблицу, и тот, кто составит больше всех слов с помощью данных пар букв, тот и выиграл. LI BI EA SO YE AT YI OW LL KI TI KN NG FE BL OP CK ST RO ME CA IN SI AR LO Вот несколько таких слов, которые можно составить с помощью пар букв из таблицы: liar, strong, yellow, rock, know, fellow, stop, star, yell, sill, feat, fear. Советы: Я обычно устанавливаю ограничение по времени – 5 минут. Когда я знакомлю класс с игрой, то разрешаю играть парами, чтобы облегчить задачу. За каждый использованный слог я насчитываю команде по 2 балла.

Tic – Tac – Frequency (крестики – нолики с наречиями) Уровень: Повторить наречия частоты. Цель: Повторить наречия частоты. Необходимый материал: Приведенная ниже таблица, нарисованная на доске или на проекторе. Описание: Класс делится на две команды (команду Х и команду О). Игрок из команды Х выбирает ячейку в таблице и использует стоящее в ней наречие в своем предложении. Если предложение составлено правильно. Команда Х занимает эту ячейку. Если игрок допускает ошибку, ячейка остается свободной и вступает в игру команда О. Она выбирает ячейку и составляет свое предложение с наречием, чтобы в конечном итоге занять три ячейки по горизонтали, вертикали или диагонали.

sometimes often always generally never seldom occasionally rarely usually