Игровой метод в обучении иностранному языку: из опыта работы

Основная функция педагогической деятельности состоит не просто в передаче знаний, а в создании проблемно-познавательных ситуаций и управлении процессом познавательной деятельности учащихся.

Игра стала не только самостоятельным видом деятельности, но и универсальным её инструментом практически во всех сферах общественной жизни. В ней моделируются жизненные ситуации, закрепляются свойства, качества, состояния, способности, необходимые личности для выполнения социальных, профессиональных и творческих функций.

**Игровая деятельность выполняет следующие функции**:

**- развлекательную** (развлечь, доставить удовольствие, воодушевить, пробудить интерес);

**- коммуникативную** (освоение диалектики общения);

**- диагностическую** (выявление отклонений от нормативного поведения, самопознание в процессе игры);

**- игротерапевтическую** (преодоление различных трудностей, возникающих в других видах жизнедеятельностей);

**- самореализации** (проявление способностей и скрытых возможностей);

**- социализации** (включение в систему общественных отношений);

**- эстетическая** (наслаждение, которое испытывается от игры).

*В современной школе игровая деятельность используется в следующих случаях:*

*В качестве самостоятельного метода для освоения определённой темы;*

*В качестве целого урока или его части (введения, объяснения, закрепления, контроля или упражнения);*

Возможно использование игры при организации внеклассного мероприятия.

При использовании игрового метода обучения задача учителя состоит, прежде всего в том, чтобы организовать познавательную деятельность учащихся, , особенно творческие.

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 собственной деятельности практики, в процессе которой усваивается до 90% информации;

- игра-свободная деятельность, дающая возможность выбора, самовыражения, самоопределения и саморазвития для её участников;

***- игра имеет определённый результат и стимулирует учащегося к достижению цели и осознанию пути достижения цели;***

***- в игре команды или отдельные ученики изначально равны (нет плохих и хороших учеников: есть только играющие);*** результат зависит только от игрока, уровня его подготовленности, способностей, выдержки, умений, характера;

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

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

Использование игрового метода обучения способствует выполнению важных методических задач, таких как:

- создание психологической готовности учащихся к речевому общению;

- обеспечение естественной необходимости многократного повторения ими языкового материала;

- тренировку учащихся в выборе нужного речевого варианта, что является подготовкой к ситуативной спонтанной речи вообще.

***По виду деятельности игры делятся на:***

***- физические (двигательные);***

***- интеллектуальные (умственные);***

***- трудовые;***

***- социальные;***

***- психологические***.

По характеру педагогического процесса выделяются следующие группы игр:

- обучающие, тренировочные, контролирующие, обобщающие;

- познавательные, воспитательные, развивающие;

- репродуктивные, продуктивные, творческие;

- коммуникативные, диагностические, профориентационные, психотехнические;

По характеру игровой методики игры можно разделить на:

- предметные;

- сюжетные;

- ролевые;

- деловые;

- имитационные;

- игры-драматизации.

Игры могут быть грамматические, лексические, фонетические, орфографические. Все они способствуют формированию речевых навыков.

Использование игры на уроке направлено на повышение мотивации к изучению и для усовершенствования процесса обучению говорения.

Всё больший интерес вызывает использование ролевых игр на уроке для моделирования реальной ситуации общения. Используя ролевую игру, мы прививаем учащимся определённые нормы отношений,

**Ролевая игра формирует у школьников способность сыграть роль другого человека, увидеть себя с позиции партнера по общению.**

Технология игры состоит из следующих этапов:

этап подготовки (разработка сценария, составление плана проведения игры, общее проведение игры, характерные особенности действующих лиц);

этап объяснения (введение в игру, ориентация участников, определение режима работы, формулировка главной цели урока, обоснование постановки проблемы и выбора ситуации, работа с текстами, психологическая подготовка учащихся);

этап проведения (процесс игры);

этап анализа и обобщения (анализ, рефлексия, оценка и самооценка работы, выводы и обобщения, рекомендации).

Использование игр на различных ступенях обучения не только помогает в изучении иностранного языка, но и выполняет определённую роль в переходе учащегося на новую, более высокую ступень психического развития.

Литература

1. Артёмов В.А. Психология обучения иностранным языкам.-М.: Просвещение, 1969.-278 с.

2. Берн Э. Игры, в которые играют люди.-М., 1998.-198 с.

3. Гальскова Н.Д, Никитенко З.Н. Организация учебного процесса по иностранному языку в начальной школе//Иностранные языки в школе.-1994.-№1.-С. 17-45.

4.Занько С.Ф., Тюнников Ю.С., ., Тюнникова С.М. Игра и учение: Теория, практика и перспективы игрового общения.-М., 1992.-Ч.I. II.-231 с.

5. Зимняя И.А. Психология обучения иностранным языкам в школе.-М.: Посвещение, 1991.-223 с.

6. Игры-обучение, тенинг, досуг…/Под ред. В.В. Петрусинского.-М., 1994.-198 с.

7. Конышева А.В. Игровой метод в обучении иностранному языку. – СПб.:КАРО, Мн.: Издательство «Четыре четверти»,2006.-192 с.

8. Колесникова О.А. Ролевые игры в обучении иностранным языкам//Иностранные языки в школе.-№4, 1989.С. 14-16.

9. Конышева А.В. Современные методы обучения английскому языку.-Мн.: ТетраСистемс,2003.-175 с.

А вы знали, что. Приятная и оживленная атмосфера играет важную роль при изучении английского. И чтобы создать такую обстановку, следует иногда вносить разнообразие в занятия и играть в интересные игры. Причем не имеет значения, для кого ведутся уроки: для детей или же взрослых. Ведь каждому будет интересно заниматься такой активностью.

**1. Гонка слов (Word race).** Это отличная игра для закрепления слов, которые вы изучали на прошлом уроке. Такие грамматические игры на уроках английского языка позволяют оживить обстановку и сделать урок более веселым. Причем игра подходит для студентов любого возраста и уровня. Правила игры: Ученики делятся на две команды; Доска делится на две половины и сверху обозначается тема состязания; Затем студенты начинают записывать по одному слову в соответствии с темой; Одно слово, один бал. Побеждает команда, написавшая самое большое количество слов на доске за отведенное время.

**2. Саймон говорит (Simon says).** Очень популярная игра в США среди младших учеников. Такие игры для детей на уроке английского языка настолько увлекательны, что ученики хотят провести за ними как можно больше времени, даже в ущерб основным занятиям. Как играть в «Simon says»: Один человек принимает роль Саймона и становится лицом к участникам. Затем Саймон говорит предложение на английском и остальные выполняют задания. К примеру: Simon says put your hand on the left shoulder of your classmate. Чтобы подловить игроков иногда следует упускать фразу «Simon says». В этом случае тот, кто совершает действие, выбывает из игры. Побеждает последний оставшийся. Чтобы усложнить задачу следует постепенно ускорять темп и давать более сложные задачи.

**3. Правда или ложь (Truth or lie)**

Студенты пишут на листке три предложения о себе. Одно из них является правдой, остальные два – ложью. Студентам разрешается задавать вопросы касательно утверждений. И в итоге необходимо определить, что правда, а что ложь. Игра позволяет не только развить навыки грамматики, но также узнать больше о студентах. Чем более сложные и личные утверждения вы будете писать, тем интереснее вам будет играть. К примеру, можно придумать следующие утверждения: I like fried fish. I was at library with my friend yesterday. I’m going to make a tattoo.

**4. Не смеяться, не улыбаться! (Don’t laugh, don’t smile)**

Загадывают любой предмет. Учитель задает вопросы типа:

What do (did, will, does) you (your friend) eat (for dinner)?

Where do you usually sleep?

Who is your best friend?

Who has helped you?

Студент отвечает, не улыбаясь, с помощью этого слова: “I ate (eat) a dog”, “A ball is my best friend.”

Учитель дает свои смешные комментарии к ответу (можно на русском): “Теперь понятно, почему все собаки сбежали из нашего города.”, или что-то подобное. Не должен смеяться только тот, кто отвечает, а чем больше будут смеяться другие, тем веселее. Темп вопросов не снижать, максимум вопросов. Добиваться быстрых ответов, уменьшая коммуникационный лаг (время между заданием вопроса и началом ответа).

Рекомендации: В эту игру можно играть бесконечно долго, отрабатывая практически все лексические и особенно грамматические темы, но, делая перерывы, чтобы у студента не было привыкания к одной игре. Можно также меняться: студент задает вопросы, учитель с группой отвечает. Можно также задавать вопросы на смесь времен, но предварительно необходимо объяснить, что ответ должен быть в том же времени, что и вопрос.

**5. Crosses and spots**

Для этой игры можно использовать карту, или просто разложить слова на карточках или картинках 3\*3. Играя соблюдать принцип постепенности. Играющий накрывает место фишкой, если:

* Назвал слово по-английски;
* Перевел его на русский;
* Дал 3 формы глагола (если это тема Past Ind.);
* Составил простое предложение, например “I like horses.”;
* Дал предложение с расширением: “I like to eat. for dinner.”, “There is a TVset in the corner of the room.”;
* Составил предложение в 3-м лице единственного числа, или в Present Cont.;
* Составил вопрос (общий, специальный);
* Составил отрицание;
* Составил усложненное предложение с if, when, because, например “He is strong, because he doesmorning exercises every day.”

Рекомендации: “Crosses and spots” применимы только для студентов, которые уверенно могут играть в эту игру на русском языке, и которые безболезненно относятся к собственному проигрышу. Игра применима на любом этапе для поднятия эмоционального тона студента.

**6. Пазлы.** Отличная игра, нацеленная на командную работу. Она подходит для повторения времен, фраз, оттачивания навыков чтения и т.д. Как играть в пазлы? На бумаге пишутся 3-5 предложений разным цветом; Затем лист разрезается так, чтобы разделить все фразы; Слова перемешиваются и складываются в шапку; Класс делится на 2-3 команды и каждая поочередно собирает предложения; Побеждает та команда, которая быстрее сложит все слова в правильном порядке, чтобы получились исходные предложения.

**7. Мимы (Guess a word (an action) with pantomime)**

Можно работать с любой лексической темой - даже с прилагательными.

**8.Виселица (Hangman).** Hangman — это классические игры для уроков английского. Играть в виселицу лучше пять минут перед уроком и пять минут после, чтобы разогреться. Как играть: Один человек придумывает слово и рисует на доске количество букв, используя клетки (как в кроссворде); Студенты предлагают буквы, и если буква присутствует в слове, тогда ее записывают. Если же нет, то на доске рисуется часть виселицы и повешенного. Участники выигрывают тогда, когда успевают угадать слово до момента, как рисунок будет завершен.

**9. А вы знали, что.** Угадай слово (Hot Seat). Hot Seat помогает развить навык Speaking и фонетику английского. Такие лексические игры на уроках английского языка пользуются огромной популярностью среди учеников. Как играть в Hot Seat? Ученики делятся на две команды. Причем один садится лицом к классу и спиной к доске; На доске записывается группа слов для каждой команды; Затем ученики по одному садятся напротив студента на Hot Seat и пытаются ему помочь отгадать слово на доске; Можно описывать слово и предлагать синонимы, но нельзя называть его или же рисовать на бумаге; На каждого студента отведено время. Выигрывает та команда, которая первой отгадала все слова на доске.

**10. В чем моя проблема? (What’s my problem?)** Обучающие игры на уроках английского языка должны быть интересными, чтобы ученики вовлекались в процесс. «What’s my problem» является именно такой. Игра помогает расширить свой словарь и закрепить пройденную лексику. Как играть? На стикерах пишутся различные жизненные проблемы, а затем листочки в случайном порядке расклеиваются на спины студентов; Далее студенты общаются и спрашивают друг друга, куда мне обратиться и что мне нужно сделать, чтобы избавиться от этой проблемы. Но при этом вашему партнеру нельзя называть саму проблему. Студенту нужно на основе советов угадать, в чем именно заключается его проблема, написанная на спине. Это может быть любая вымышленная проблема со здоровьем, работой, семьей и т.д.

**11. Волшебный Мешочек**

Очень удобно преподавателю в своей комнате иметь коробку с разного рода предметами: шишка, старый подсвечник, кошелек, интересная шкатулка, игрушка из киндер-сюрприза… и что-угодно необычное, веселое. Эти вещи должны лежать в закрытой коробке и студент не должны их видеть. Перед занятием преподаватель может положить в пакет несколько предметов из этой коробки и предложить студентам, задавая вопросы по изучаемой ими грамматической теме, или изученным ранее грамматическим темам, отгадать эти предметы. Если преподаватель хочет закрепить определенную тему в утвердительных предложениях,он объясняет студенту задание, что они называют, что он делал вчера, прошлым летом, на каникулах, в отпуске с этим предметом « You cut it yesterday|last summer»,он отвечает «да» или «нет». Студент через время отгадывают предмет. Можно использовать эту игру на любом уровне, даже на первых темах «быть» (какой предмет - цвет, размер, материал, где находится обычно), кто его чаще имеет ( бабушка, девушка, ребенок ).Можно использовать такой вариант игры- один из студентов,не заглядывая в мешок, на ощупь описывает предмет. Другие студенты задают вопросы или дают утверждения относительно него, он отрицает или подтверждает. Акцент на игре, интересе, общении на английском, использовании конструкций, а не на том, что мы реально делаем с этим предметом в жизни.

**12. Отгадай, кто сказал?**

Эта игра используется во время изучения темы «Прямая – косвенная речь»

Один человек выходит из комнаты, другие (студенты и преподаватель) произносят по одной фразе и выбирают ведущего. Вышедший студент возвращается и ведущий ему говорит: « Кто-то сказал, что….» (и подставляет фразы, которые произносили участники, делая изменения, которые нужны при переводе из прямой в косвенную речь).

Студент, который вошел, отгадывает, кто что сказал, и озвучивает это: «Вася сказал, что…»

Это происходит очень весело, студенты стараются запутать вошедшего, придумывая такие фразы, которые по логике должны исходить от другого человека (известно, что Вася увлекается пением, а поэтому Петя говорит, что он любит петь. Так они пытаются сбить с толку).

Сначала работают только с утвердительными предложениями, затем усложняются задания: вопросительными и отрицательными предложениями. Точно так же поступают и с временами.

**13. Ball-game**

Два студента в комнате для практических занятий бросают друг другу мяч, добиваясь устранения задержки коммуникации. Задания могут быть разными: а) Перевод слов с русского на английский и наоборот по любой теме, б) Ответы на вопросы, в) Составление простого предложения с данным словом по данной грамматической теме, г) Составление подобного высказывания, и т.д.

Используемые источники:

http://www.ideas4el.ru/igry-i-uprazhneniya/

http://angliyskiyazik.ru/9-luchshih-igr-na-urokah-angliyskogo-yazyka/

https://www.englishdom.com/blog/igry-podvizhnye-igry/

http://begin-english.ru/article/igry-english/