

Список цитируемых источников

1. Сысов, П. В. Методика обучения иностранному языку с использованием новых информационно-коммуникационных интернет-технологий : учеб.-метод. пособие для учителей, аспирантов и студентов / П. В. Сысов, М. Н. Евстигнеев. — Ростов н/Д : Феникс ; М. : Глосса-Пресс, 2010. — 182 с. — Сер. «Настольная книга преподавателя иностранных языков».
2. Пединициативы. Идеи. Проекты. Решения [Электронный ресурс] // Сайт многопрофильного лицея № 1 г. Магнитогорска. — Режим доступа: <http://magliceu.u-education.ru/?q=node/52>. — Дата доступа: 20.03.2017.

УДК 811.112

О. А. Павлюкович

Учреждение образования «Полесский государственный университет», Пинск

ОБУЧАЮЩИЕ ИГРЫ НА УРОКАХ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА КАК СРЕДСТВО СТИМУЛИРОВАНИЯ ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ УЧАЩИХСЯ

Введение. Важным психологическим фактором при изучении любого предмета является интерес обучаемого к этому предмету. Познавательный интерес — это стимул, способствующий повышению активности учащихся, совершенствованию их умений и навыков. Поэтому постоянная забота о развитии познавательного интереса является одной из основных обязанностей учителя.

Для формирования познавательного интереса учащихся имеет значение целый ряд факторов: правильная организация учебного процесса, взаимопонимание между учителем и классом, учет индивидуальных особенностей учащихся, воспитание у них убеждения в необходимости получения знаний, использование различных форм работы.

Урок английского языка является основной формой обучения, поскольку на уроке ученик получает возможность пользоваться языком как средством общения. Поэтому целесообразным, на наш взгляд, является организация обучения на основе обучающих игр.

Планируя работу, каждый учитель решает проблему, как сделать свой урок интересным, увлекательным и обеспечить развитие познавательных интересов, творческой и мыслительной активности учащихся. Исходя из этого нами была сформулирована цель исследования — использовать обучающие игры как средство стимулирования познавательной активности учащихся на уроках английского языка. Для достижения данной цели были поставлены следующие задачи: раскрыть теоретические основы игровой технологии и ее роль в формировании познавательной деятельности учащихся на уроках английского языка, применить обучающие игры для развития умственных и личных качеств учеников, разработать дидактический материал для реализации игровых технологий на уроках английского языка.

Основная часть. В основе игры лежит определенный вид деятельности, который включает угадывание, обмен информацией, дискуссию с достижением компромиссного решения и др. Игры следует классифицировать на соревновательные и нацеленные на сотрудничество, совместную работу. При обучении иностранному языку второй тип игр предпочтительнее, поскольку необходимость соревноваться и ограниченность во времени, на наш взгляд, мешают сосредоточиться на том, чтобы правильно использовать языковые формы.

Подробную классификацию игр по основному виду деятельности предложила английский педагог Дж. Хэдфилд, которая выделила: 1) игры, нацеленные на получение информации; 2) игры-загадки; 3) поисковые игры; 4) игры на совмещение; 5) игры на достижение компромисса; 6) игры, нацеленные на обмен и спор; 7) игры-комбинирование; 8) игры с расстановкой; 9) игры с карточками и игровым полем; 10) игры-проблемы; 11) головоломки; 12) ролевые игры; 13) игры-стимуляции и др. [1].

Далее мы рассмотрим некоторые виды игр. Речь будет идти преимущественно об играх для учеников старших классов, хотя некоторые из них могут быть адаптированы в других условиях.

Игра «Языки». Тема: Страны, национальности, общие вопросы.

Представленный вариант развивающей игры на уроках для старшеклассников в соответствии с программой по страноведению или курсу делового английского. Для подготовки к проведению игры необходимо распечатать список стран и их государственных языков. На уроке диалог с участниками игры может выглядеть так:

Учитель: Do you speak Australian in Australia?

Игрок А: No, they speak English.

Учитель: Yes, they do. Игрок А получает 1 очко.

Учитель: Do they speak Brazilian in Brazil?

Игрок В: Yes, they do.

Учитель: No, they don't.

Игрок С: Do they speak Spanish?

Учитель: No, they don't.

Игрок D: They speak Portuguese.

Учитель: Yes, they do. Игрок D получает 1 очко.

В финале заработанные баллы подсчитываются, определяется победитель игры.

Игра «Эпитеты». Тема: Прилагательные.

Для подготовки к проведению игры следует подобрать текст, содержащий какое-нибудь описание, соответствующий уровню владения языком учащимися. (Удалите из текста все прилагательные, а на их место вставьте пробелы. Сделайте копии текста по количеству участников игры.) В классе игроки заполняют пробелы подходящими по смыслу прилагательными. Когда все ученики будут готовы, они зачитывают по предложению. После того как совместная версия будет озвучена, учитель читает оригинал. В это время участники игры отмечают в своих текстах совпадения. Побеждает игрок, угадавший наибольшее количество прилагательных.

Игра «Чемодан». Тема: Одежда, страны, множественное число существительных.

Игра не требует предварительной подготовки. В классе учащиеся выбирают одну из пройденных стран, не называя её. Затем игроки пишут список вещей, которые они взяли бы с собой для двухнедельной поездки в эту страну. Когда все участники игры готовы, между ними завязывается, например, такой разговор:

Игрок А: I put in my suitcase a hat, five T-shirts... и т. д.

Игрок В: Are you going to Brazil?

Игрок А: No, I'm not.

Игрок С: Are you going to Australia?

Игрок А: Yes, I am.

Таким образом, Игрок С стал победителем первого раунда, заработав при этом одно очко. Теперь он зачитывает свой список, первый вопрос ему задаёт Игрок D и т. д. Игра продолжается до тех пор, пока каждый участник не огласит свой список. В финале полученные баллы суммируются, определяется победитель игры.

Игра «Праздничное время». Тема: Сложноподчиненные предложения.

Игра не требует предварительной подготовки. На доске написано: "New Year is the time, when...". Учитель продолжает эту фразу, а участники игры следуют примеру.

Учитель: New Year is the time, when I get in touch with all my friends.

Игрок А: New Year is the time, when there are a lot of lovely decorations everywhere.

Игрок В: New Year is the time, when I visit my relatives ... и т. д.

Участник, не сумевший вставить подходящее предложение, выбывает из игры, которая длится до тех пор, пока в ней не останется один победитель.

Игра «Образ жизни». Тема: Герундий.

Для проведения этой игры требуется монета. На уроке ученики по очереди подбрасывают монету. Если выпадает «орёл», то участник игры называет привычку, которая является составляющей здорового образа жизни, например: "Going to bed early!". Если выпадает «решка», то игрок называет привычку, характерную для нездорового образа жизни, допустим: "Drinking a lot of coffee!". Участник, не сумевший высказаться, покидает игру, которая длится до тех пор, пока в ней не останется один победитель.

Заключение. Игра, используемая в учебном процессе на уроках по английскому языку в качестве одного из приемов обучения, должна быть интересной, несложной и оживленной, способствовать накоплению языкового материала и закреплению ранее полученных знаний. Следует учитывать, что игровой процесс облегчает процесс обучения; более того, умело разработанная игра неотделима от учения.

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, не давая им 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. Использование игр на уроках английского 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.

Список цитируемых источников

1. *Hadfield, J. Elementary, Intermediate, Advanced Communication Games / J. Hadfield // Harlow Longman. — Harlow, 2002. — 112 p.*