

Инноватика в современном образовании: от идеи до практики

Антоненко Ольга Андреевна,

учитель английского языка

МБОУ «Средняя общеобразовательная школа №6»

города Новокузнецка

ОБУЧЕНИЕ АНГЛИЙСКОМУ ЯЗЫКУ С ПОМОЩЬЮ ИГРОВЫХ МЕТОДИЧЕСКИХ ПРИЕМОВ В УСЛОВИЯХ РЕАЛИЗАЦИИ ФГОС НОО И ООО

Аннотация. Задача педагога состоит в том, чтобы приложить максимум педагогических ситуаций, которые позволят реализовать стремление ребёнка к активной познавательной деятельности. Педагог постоянно совершенствует процесс обучения, позволяя детям эффективно и качественно усваивать программный материал. Важно использовать игровые элементы на уроках, они позволяют углубить знания учащихся и повысить интерес к предмету. Организуя жизнь детей в игре, педагог формирует не только игровые отношения, но и реальные, закрепляя полезные привычки в нормы поведения детей в разных условиях.

Ключевые слова: игра, игровые технологии, организация педагогического процесса, учебно-познавательный процесс, развитие коммуникативных навыков, лексические игры, фонетические игры, грамматические игры.

В условиях возрастающих требований к уровню усвоения иностранного языка в рамках школьной программы, зафиксированных Федеральными государственными образовательными стандартами, мы ищем формы и методы работы, позволяющие добиваться хороших результатов на уроке. Особенность уроков, основанных на требованиях ФГОС НОО и ООО, заключается в системно-деятельном подходе к усвоению знаний. Если во время традиционного урока результаты обучения представляются в виде готовых знаний, то при современном уроке должны быть реальные действия, направленные на поиск и усвоение знаний.

Используемые в настоящее время нетрадиционные формы организации учебно-познавательной деятельности многообразны. Предлагаю рассмотреть одну из них – игру. Многие учителя-предметники считают, что игра – это развлечение,

Иноватика в современном образовании: от идеи до практики

а вот обучение – это труд. Необходимо помнить, что игра – один из видов деятельности, а, следовательно, будет способствовать процессу обучения.

Проблема применения игровых технологий в образовательном процессе в педагогической теории и практики не нова. Разработкой теории игры, ее методологических основ, выяснением ее социальной природы, значением для развития, обучаемого в отечественной педагогике занимались Л. С. Выготский, А.Н. Леонтьев, Д.Б. Эльконин и др.

Одним из первых обратил внимание на феномен игры Ф. Шиллер. Он рассматривал игру как один из действенных факторов формирования мировоззрения человека. Шиллер считал, что человек в игре и посредством игры творит себя и мир, в котором живет, что человеком можно стать, только играя. [3].

На мой взгляд, наиболее полное определение представлено у В.С. Кукушина. Он считает, что игра – это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складываются и совершенствуется самоуправление поведением. Значение игровой технологии невозможно исчерпать и оценить развлекательно-рекреативными возможностями. В том и состоит ее феномен, что являясь развлечением, отдыхом, она способна перерасти в обучение, в творчество, в терапию, в модель типа человеческих отношений и проявлений в труде, воспитании. [5]

Понятие «игровые технологии» включает достаточно обширную группу приемов организации педагогического процесса в форме разных педагогических игр. В отличие от игр вообще, педагогическая игра обладает существенным признаком – четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью. Игровая форма занятий создается на уроках при помощи игровых приемов и ситуаций, выступающих как средство побуждения, стимулирования к учебной деятельности. [1]

Реализация игровых приёмов и ситуаций при урочной форме занятий происходит по таким основным направлениям: дидактическая цель ставится перед уча-

Иноватика в современном образовании: от идеи до практики

щимися в форме игровой задачи; учебная деятельность подчиняется правилам игры; учебный материал используется в качестве её средства, в учебную деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую; успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом [5].

При использовании игровых технологий на уроках необходимо соблюдение следующих условий: соответствие игры учебно-воспитательным целям урока; доступность для учащихся данного возраста; умеренность в использовании игр на уроках.

Можно выделить такие виды уроков с использованием игровых технологий: ролевые игры на уроке; игровая организация учебного процесса с использованием игровых заданий (урок - соревнование, урок - конкурс, урок - путешествие, урок - КВН); игровая организация учебного процесса с использованием заданий, которые обычно предлагаются на традиционном уроке; использование игры на определённом этапе урока (начало, середина, конец; знакомство с новым материалом, закрепление знаний, умений, навыков, повторение и систематизация изученного); различные виды внеклассной работы (КВН, экскурсии, вечера, олимпиады и т.п.), которые могут проводиться между учащимися разных классов одной параллели. [2]

Игровые технологии занимают важное место в учебно-воспитательном процессе, так как не только способствуют воспитанию познавательных интересов и активизации деятельности учащихся, но и выполняют ряд других функций: правильно организованная с учётом специфики материала игра тренирует память, помогает учащимся выработать речевые умения и навыки; игра стимулирует умственную деятельность учащихся, развивает внимание и познавательный интерес к предмету; игра - один из приёмов преодоления пассивности учеников. [3]

В своей работе я часто использую универсальные игры на закрепление изученной темы. Основная цель этих игр - сделать изучаемый материал интересным и понятным детям. В этих играх часто используется приём преобразования ин-

Иноватика в современном образовании: от идеи до практики

формации, перевод терминов и теорий на язык, понятный детям, приём сравнения незнакомого с чем-нибудь известным, активно задействуются популярные в ученической среде образы.

Примеры универсальных игр для закрепления изученного материала: игра «Картинки» заключается в соотнесении картинки и перевода слов между собой; игра «Непонятная цепочка» представляет собой несколько слов, записанные в одну линию без пробела, ребятам нужно найти все слова; в игре «Волшебный квадрат» учащиеся находят слова, спрятанные среди множества букв в квадрате. [6]

Цель лексических игр – тренировка речевых навыков и расширение словарного запаса учащихся. Основная задача данных игр: закрепление и актуализация изученного лексического материала, развитие навыков спонтанной речи.

Примеры лексических игр: игра «В поисках мистера ИКС» - один из учащихся описывает внешность одного из предложенных героев, задача остальных – догадаться о ком идёт речь; в игре «Список покупок» ученики получают карточки с продуктами, а также список продуктов, которые им необходимо приобрести, для этого они передвигаются по классу в поисках нужных товаров, задавая одноклассникам вопросы, чтобы выяснить, есть ли у них данный продукт.

На своих уроках в начальной школе я часто использую мяч для повторения изученной лексики. Игра заключается в том, что учитель бросает мяч любому из учеников, называя русское слово, а ребенок в свою очередь должен вернуть учителю мяч, назвав английский эквивалент. Пожалуй, одно из самых важных достоинств данной игры – это то, что задействованы абсолютно все дети, как активные, так и не очень.

А вот и прием на закрепление фонетических навыков, игра «Кубики», суть которой достаточно проста, на гранях кубиков напечатаны гласные и согласные звуки. Ребенок бросает кубик и называет любое слово, в котором есть этот звук. Упражнение хорошо тренирует память, а так же закрепляет фонетические навыки.

Иноватика в современном образовании: от идеи до практики

Основной задачей и целью грамматических игр является закрепление изученного грамматического материала и его возможность использовать на практике. Рассмотрим примеры грамматических игр.

Игра «What do you like?» пользуется большой любовью у учеников. Ход игры таков, учитель начинает цепочку с вопроса: What do you like? (Можно выбрать любую тему: игрушки, животные, предметы, еда и т. д.). Ученик, которому адресован вопрос, к примеру, отвечает: I like bananas. Затем он задает тот же вопрос соседу по парте, и так далее по цепочке, пока все ребята не зададут вопрос и не дадут ответ. Кстати, последний ученик может задать вопрос учителю, и, таким образом, цепочка замкнется. Затем учитель выбирает любого ученика, и задает классу вопрос: What does Kate like? Ребята обдумывают, вспоминают, и первый поднявший руку дает ответ. Если ученик отвечает правильно, следующий вопрос учитель задает о нем.

Игра «Present Perfect VS Past Simple» (Употребление Настоящего Совершенного и Простого Прошедшего времени). Ученики делятся на группы по три - четыре человека. Каждой группе выдается игровое поле, где изображены какие-либо действия, карточки со словами-маркерами, фишки игроков, а также числовой игровой кубик. Далее, ученики поочередно кидают кубик, вытягивают слово-маркер, с которым необходимо составить предложение, определяют его время, составляют предложение, исходя из той клеточки, куда должна встать их фишка. Если предложение составлено правильно, то ученик закрепляет свою фишку на данной клеточке игрового поля. Если предложение составлено неверно, учащийся остается на исходной позиции. У каждого ученика по одной попытке на составление своего предложения. Повторять предложения друг друга нельзя. Далее, ход переходит следующему по порядку ученику. Игра может быть закончена, когда один из учеников пересекает «финишную» черту на игровом поле или продолжаться до того, как это сделает последний ученик.

Анализ результатов используемых в моей педагогической практике игровых методических приемов показывает, что происходит закрепление и улучшение

Иноватика в современном образовании: от идеи до практики

знаний, развитие интереса к моим урокам, развитие у учащихся навыков правильно и логично излагать свои мысли, умения находить оптимальные решения и т. д.

Исходя из своего педагогического опыта, могу сделать вывод, что дети любят игры на уроке, но не всегда выполняют правила. Чаще всего это бывает в групповой игре, где дети пытаются помочь друг другу. В этом случае я не прекращаю игровой процесс, но делаю более жесткими правила игры.

На протяжении всего процесса игры на уроке необходимо внимательно следить, чтобы не возникла конфликтная ситуация между детьми и не испортились взаимоотношения в классе.

Я считаю, что игра помогает учащимся развиваться в личностном плане. Это и умение сотрудничать со сверстниками, умение выслушать и принять мнение других и т.д. Задача педагога состоит в том, чтобы найти максимум педагогических ситуаций, в которых может быть реализовано стремление ребёнка к активной познавательной деятельности. Необходимо постоянно совершенствовать процесс обучения, позволяющий детям эффективно и качественно усваивать программный материал. Поэтому так важно использовать игровые элементы на уроках.

Ценность любой игры как воспитательного средства заключается в том, что, учитель через коллектив оказывает воздействие на каждого из детей. Организуя жизнь детей в игре, он формирует не только игровые отношения, но и реальные, закрепляя полезные привычки в нормы поведения детей в разных условиях и вне игры – таким образом, при правильном руководстве детьми игра становится школой воспитания.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

- 1. Бабанский, Ю.В. Методические основы оптимизации учебно-воспитательного процесса / Ю.В. Бабанский. – М., 2007. – 198 с.*
- 2. Грибова Ю. Ю. Игра как метод обучения // Молодой ученый. — 2014. — №12. — 267 с.*
- 3. Интернет – ресурс / Режим доступа / <http://pandia.ru/text/78/283/15433.php>.*
- 4. Интернет – ресурс / Режим доступа / <https://multiurok.ru/files/ighrovyie-tiekhnologhii-pri-izuchienii-inostrannog.html>.*

Иноватика в современном образовании: от идеи до практики

5. Михайленко Т. М. *Игровые технологии как вид педагогических технологий / Педагогика: традиции и инновации: материалы Междунар. науч. конф. (г. Челябинск, октябрь 2011 г.). Т. I. — Челябинск: Два комсомольца, 2011. —146 с.*
6. Степичев П.А. *Обучающие игры на уроке английского языка, 2-4 классы. — М.:ВАКО, 2017. — 32 с.*