

*Инновационные и активные методы обучения и воспитания
в условиях реализации ФГОС*

Доброгорская Александра Алексеевна,

студентка 4 курса,

АРГУ им. К. Жубанова,

факультет иностранных языков,

г. Актобе, Актюбинская область, Казахстан

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР НА УРОКАХ ИНОСТРАННОГО ЯЗЫКА В НАЧАЛЬНЫХ КЛАССАХ

Аннотация. В данной статье говорится о преимуществе использования компьютерных игр на уроках иностранного языка, рассматривается применение игр на уроке.

Ключевые слова: игра, компьютерная игра, обучающая компьютерная игра, мотивация учеников, иностранный язык, игровая форма обучения.

Еще в древности люди использовали игру как основное средство передачи опыта от одного поколения к другому. Многие известные педагоги уделяли особое внимание играм в процессе обучения. А. С. Макаренко говорил: «Игра имеет важное значение в жизни ребёнка, имеет то же значение, какое у взрослого имеет деятельность, работа, служба. Каков ребёнок в игре, таков во многом он будет в работе, когда вырастет...».[3,11с.] В современном мире компьютерные технологии активно проникают во все сферы социальной жизни общества. Большинство учителей начинают понимать, что компьютерные технологии являются мощнейшим ключом к познанию мира. Поэтому наряду с традиционными играми на уроках начинают использоваться компьютерные игры.

Игровая форма обучения – это неотъемлемая часть современного подхода к обучению иностранным языкам младших школьников. Обучающая компьютерная игра служит для закрепления и усвоения школьного материала, а также развития личности ребенка. Компьютерная игра позволяет

Инновационные и активные методы обучения и воспитания в условиях реализации ФГОС

малышам усваивать новый материал легко и быстро, а главное повышает мотивацию учеников к дальнейшему изучению иностранного языка. Кроме того, использование компьютерных игр на уроке облегчает задачу учителям и позволяет преподнести материал в новом виде с применением ярких цветов, музыки и графики. Таким образом, компьютерные игры позволяют учителю активировать сразу три вида восприятия учеников: визуальный, слуховой и кинестетический. Одним из весомых преимуществ компьютерной игры является поэтапность усложнения задач и эта «этапность» не позволяет перейти ученикам на следующий уровень без выполнения предыдущего. Также многие игры содержат элемент неожиданности, могут возникать новые персонажи и новые ситуации, что не даст ребенку потерять интерес к игре.

Работая на компьютере, учащиеся получают возможность довести решение коммуникативно-познавательной задачи до конца, опираясь на необходимую помощь, а если учесть, что это будет проходить в виде игры, то результат овладения иностранным языком не заставит себя долго ждать [2,14с.].

Но, несмотря на большое количество преимуществ у использования компьютерных игр есть и определенные недостатки. Например, применение их на отдельных уроках не всегда разумно, поскольку для достижения результата учителю иногда необходимы только отдельные элементы, а не вся игра в целом.[4,102с.]

Для примера хочу привести игры, которые я использовала во время своей практики в средней школе.

Первая игра это Word Confusion одна из самых полезных игр, которая подходит как для младших школьников, так и для учеников постарше. Детям дается предложение, в котором пропущено одно слово, и два варианта ответа. Необходимо выбрать подходящее по смыслу слово. Эта уникальная игра

Инновационные и активные методы обучения и воспитания в условиях реализации ФГОС

научит правильно использовать слова, которые часто путают в английском языке, например: there и their, sea и see, advise и advice, desert и dessert, и т. д.

Игра The Plural Girls помогает ученикам запомнить, как пишутся английские существительные во множественном числе. Можно играть в 2 разных формах: выбрать правильное слово из двух вариантов или написать самостоятельно слово во множественном числе.

Следующая известная многим классическая игра Hangman. Здесь ученикам необходимо отгадать слово, скрытое по буквам по теме прошедшего материала. Принадлежность слова к выбранной теме, количество букв в слове, а также открываемые буквы - все это должно навести детей на мысль о правильном ответе. Во время игры возможны 6 неправильных ответов. При каждом неправильном ответе (букве) к человечку на виселице будет добавляться часть тела. Когда он будет полностью нарисован, ученик проигрывает. Ученик выигрывает, если отгадает все буквы в слове прежде, чем виселица будет нарисована полностью. Всем победителям начисляются призовые баллы, которые учитываются в таблице рекордов. Также для большего интереса и конкурентности можно поощрять детей сладкими призами.

Grammar Gorillas помогает детям разобраться с частями речи. В игре дают предложение и предлагают выбрать определенную часть речи. Выполнили задание правильно – угрюмую гориллу осчастливят бананом, неверно – обезьяна останется голодной. В игре есть уровни сложности, так что можно использовать и для старших классов.

Использование компьютерных игр помогает осуществить личностно-ориентированный подход к обучению, организовать учебный процесс с учетом индивидуальных способностей каждого ученика.

Таким образом, можно отметить, что использование компьютерных игр на уроках иностранного языка положительно сказывается на учебном

Инновационные и активные методы обучения и воспитания в условиях реализации ФГОС

процессе и на детях в целом. У детей повышается интерес и мотивация к изучению иностранного языка, компьютерная игра. С использованием компьютерных игр на уроках преподаватели могут раскрыть своих учеников с совершенно неожиданных сторон.

Также компьютерные игры не только дают толчок индивидуальной деятельности детей и их творческим жилкам, но и являются средством объединения детей в групповых играх, способствующих их коммуникации[1,69 с.]

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

- 1. Белавина И.Г. Восприятие ребенком компьютера и компьютерных игр // Вопросы психологии. – №3. – 1993.*
- 2. Бовтенко М. А. Компьютерная лингводидактика: Учебное пособие. – М.: Изд. Флинта: Наука, 2005.*
- 3. Макаренко А.С. Лекции о воспитании детей. – М.: Государственное учебно-педагогическое издательство Министерства Просвещения РСФСР, 1940.*
- 4. Шаронов А.М. На рубеже столетия. – Школа, 2006.*