

## ИГРА НА УРОКАХ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА

*Статья посвящена аспекту итогового контроля при применении игры на уроках английского языка. Показана роль значение различных игр в сформировании личности. Она может быть интересна для преподавателей английского языка, аспирантов и студентов.*

Игра, как известно, является ведущей формой деятельности учащихся. Не секрет, что многие выдающиеся педагоги справедливо обращали внимание на эффективность использования игр в процессе обучения. И это понятно. В игре проявляются особенно полно и порой неожиданно способности человека.

Данная тема чрезвычайно важна для глубокого ее изучения и особенно практического применения в вузах. Ее актуальность на современном этапе является очевидной, а с учетом новых веяний в системе образования, дающих простор преподавателям для новаторства и внедрения в жизнь собственных неоднородных идей и решений. И именно игра, как наиболее не стесненная условностями и различного рода рамками обрела, обучение.

Игра – особо организованное занятие, требующее напряжения эмоциональных и умственных сил. Игра всегда предполагает принятия решения – как поступить, что сказать, как выиграть? Желание решить эти вопросы обостряет мыслительную деятельность играющих. Но что касается учащихся, игра для них, прежде всего – увлекательное занятие. Этим-то она и привлекает учителей, в том числе и учителей иностранного языка. В игре все равны. Она доступна даже слабым студентам. Более того, слабый по языковой подготовке студент может стать первым в игре: находчивость и сообразительность здесь оказываются порой более важным, чем знание предмета. Чувство равенства, атмосфера увлеченности и радости, ощущение посильности заданий – все это дает возможность учащимся преодолеть стеснительность, мешающую свободно употреблять в речи чужого языка, и благотворно сказывается на результатах обучения. Незаметно усваивается языковой материал, а вместе с тем возникает чувство удовлетворения.

Игра представляет собой небольшую ситуацию, построение которой напоминает драматическое произведение со своим сюжетом, конфликтом и действующими лицами. В ходе игры ситуация проигрывается несколько раз и при этом каждый раз в новом варианте. Но вместе с тем ситуация игры – ситуация реальной жизни. Реальность ее определяется основным условием игры – соревнованием. Желание победить мобилизует мысль и энергию играющих, создает атмосферу эмоциональной напряженности.

Таким образом, мы рассматриваем игру как ситуативно-вариативное упражнение, где создается возможность для многократного повторения речевого образца в условиях, максимально приближенных к реальному речевому общению с присущими ему признаками – эмоциональностью, спонтанностью, целенаправленностью речевого воздействия.

Еще в XIX веке передавая часть интеллигенции, озабоченная воспитанием учащихся, призывала воспитателей и родителей в полном объеме использовать образовательную роль игры.

Советская (отечественная) педагогика рассматривает игру как важное средство воспитания и всестороннего развития учащихся. А.С. Макаренко утверждал: «Игра имеет важное значение в жизни учащихся, имеет то же значение, какое у взрослого имеет деятельность, работа, служба».

А.В.Запорожец считали, что, с одной стороны, игры еще не заняли надлежащего места в вузах, а с другой – «игру перегружают дидактизмом», регламентируют и контролируют каждый шаг и поступок учащихся». Причину этих недостатков А.В. Запорожец видит в непонимании многими преподавателями функции игры и ее значения в

развитии человеческой личности, в слабой разработанности общих проблем игровой деятельности учащихся.

«Один из путей решения этой проблемы, - заключала А.В.Запорожец, - ее комплексное исследование. Игра, близкая и простая для учащихся, представляет для науки схожую, многоликую проблему.

Игра – это лишь оболочка, форма, содержанием и назначением ее должно быть обучение, т.е. овладение видами речевой деятельности как средствами общения.

Игра – дело серьезное, а то, что игра – это серьезно, утверждает ее теоретики. Игра как ведущая деятельность у учащихся «определяет важнейшие перестройки и формирование новых качеств личности», что именно в игре студенты усваивают общественные функции, нормы поведения, что игра учит, изменяет, воспитывает, или, как говорил Л.С.Выготский, ведет за собой развитие.

Главным элементом игры является игровая роль, не столь важно какая; важно, чтобы она помогала воспроизводить разнообразные человеческие отношения, существующие в жизни. Только если вычленишь и положить в основу игры отношения между людьми, она станет содержательной и полезной. Что касается развивающего значения игры, то оно заложено в самой ее природе, ибо игра – это всегда эмоции, а там где эмоции, там активность, там внимание и воображение, там работает мышление.

Таким образом, игра – это:

- деятельность (речевая);
- мотивированность, отсутствие принуждения;
- индивидуализированная деятельность, глубоко личная;
- обучение и воспитание в коллективе и через коллектив;
- развитие психических функций и способностей;
- «учение с увлечением».

Хотелось бы выделить цели использования игр на уроках иностранного языка.

Основных целей шесть:

- 1) формирование определенных навыков;
- 2) развитие определенных речевых умений;
- 3) обучение уметь общаться;
- 4) развитие необходимых способностей и психических функций;
- 5) познание (в сфере становления собственно языка);
- 6) запоминание речевого материала.

Игра является, как показывает опыт педагогов и теоретиков, одним из эффективных приемов обучения, использование которого делает иностранный язык любимым предметом учащихся.

Применение игры для развития навыков устной иноязычной речи – еще недостаточно изученная область педагогики. Не всякая игра (пусть самая живая и интересная) подходит для этой цели. Поэтому выбор нужной игры – одна из первоклассных задач преподавателя иностранного языка. Этот выбор должен проводиться с учетом целенаправленности игры, возможности постепенного ее усложнения и лексического наполнения. Отобранные для занятия игры отличаются от обычных игр тем, что фактор воображения, фантазия ребенка, вымышленные ситуации отходят как бы на задний план, а доминантой становятся наблюдение и внимание. Учитывая специфику игры в процессе обучения студентов иностранному языку, преподаватель руководит ходом игры и контролирует его.

Игра – драматизация на занятиях по иностранному языку дает возможность студентам усвоить необходимые слова и выражения. Порой на первый план выступают элементы "чистого" обучения, иногда же в центре внимания находится игра.

Необходимость постановки вопроса о месте игры в процессе обучения иностранному языку в младших классах я считаю, объясняется, прежде всего, тем, что некоторые преподаватели и методисты рассматривают игру как основной прием для расширения словарного запаса и как чуть ли не единственный путь к формированию

навыков устной речи.

Известно, что длительное время педагоги считали дидактические игры основной формой обучения в школьных учреждениях. Однако позже было доказано, что никакая игра не может заменить организованного обучения. По мнению Е.И. Удальцовой, в связи с введением организованного обучения меняется роль и место дидактической игры в педпроцессе. Последняя, хоть и потеряла свое ведущее значение, остается, тем не менее "одним из средств закрепления, уточнения и расширения тех знаний, которые дети получают на занятиях".

Опыт 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 (спокойная дидактическая, подвижная или ограниченно подвижная) должна чередоваться с другими видами работы. При этом важно приучать детей разграничивать игру и учебное занятие.

Таким образом подводя итоги 1 главы нашего исследования, основываясь на выше сказанном можно утверждать, что игра как средство гарантирующее позитивное эмоциональное состояние, повышает трудоспособность и заинтересованность педагогов и учащихся, в отличии от монотонного исполнения определенных заданий, что приводит к полусонной обстановке в классе.

В целом, на всех этапах развития личности, игра воспринимается как интересное, яркое, необходимое для ее жизнедеятельности занятие и чем старше, тем больше он чувствует развивающее и воспитывающее значение игры. Но, как упоминалось ранее, не стоит увлекаться, помня о том, что игра, несмотря на все ее положительные моменты, это только средство, метод учебной работы, а целью остается освоение материала и приобретение знаний.

Говоря о разновидностях игр, необходимо заметить, что данный вопрос относится к разряду проблемных. Каждый педагог или исследователь подходит к данной теме с позиции основанных на личном опыте обучения детей, например, иностранному языку.

Однако, изучив соответствующую литературу, можно выделить две основные группы познавательно – развлекательных игр. Во-первых, подготовительные игры, основной целью которых является формирование речевых навыков. Данная группа игр, подразделенная на несколько видов, из которых наиболее интересными и полезными в практическом применении, я считаю грамматические – развивающие речевую, творческую деятельность учащихся и лексические тренирующие речемыслительную активность и употребление лексики. Во-вторых, творческие игры, благодаря которым возможно развитие речевых умений учащегося. Из всего видового разнообразия данной группы игр в этой главе мы попытаемся рассмотреть драматические и ролевые игры, т.к., на наш взгляд, это довольно важные виды игры, в связи с тем, что довольно часто, выучив определенный грамматический или лексический материал, студент не способен использовать его в одной из жизненных ситуаций, а тут как нельзя, кстати применение упомянутой разновидности игр, подталкивающей учащихся использовать накопленные знания, принимая самостоятельные решения в процессе урока.

Игры, формирующие речевые навыки.

Грамматические игры.

Данные игры преследуют цели:

- научить учащихся употреблению речевых образцов, содержащих определенные грамматические трудности;

- создать естественную ситуацию для употребления, данного речевого образца;
- развить речевую, творческую активность учащихся.

Хотелось бы привести примеры таких игр:

### *I. Hide-and-Seek in a picture.*

Учитель говорит: "Let's play hide-and-see today!"

P: I want to be "It"

T: Let's count out.

Выбрали водящего. Учащихся собрались уже прятаться, как их постигло разочарование: оказывается, прятки будут ненастоящие. "Спрятаться" надо мысленно за одним из предметов комнаты, изображенной на большой картине. Интересней всего водящему – он пишет на записочке, куда спрятался, и отдает ее учителю. Чтобы больше было похоже на настоящие прятки, класс читает присказку, которая обычно сопровождает эту игру у английских детей:

Bushel of wheat, bushel of clover:

All not hid, can't hide over.

All eyes open! Here I come

Начинают "искать":

P<sub>1</sub>: Are you behind the wardrobe?

It: No, I am not.

P<sub>2</sub>: Are you under the bed?

It: No, I am not.

P<sub>3</sub>: Are you in the wardrobe?

It: No, I am not.

P<sub>4</sub>: Are you behind the curtain?

It: Yes, I am.

Отгадавший получает одно очко и право "прятаться".

В каждой игре требуется ведущий, ведь его роль особо велика, а исполнять которую лучше всего учителю, он должен быть душою игры и заряжать всех своим азартом. Так, например, успех следующей игры зависит от того, как поведет себя учитель, так как здесь сюжет игры построен на комичности ситуации.

### *II. I took a Trip.*

Студенты изучали глагольные формы в Past Indefinite.

Воспользовавшись тем, что студенты во время ездили куда-нибудь, учитель задает вопрос: "You went on a trip. What did you take with you?"

Students : I took a suitcase. I took a clock.

I took a book to read. I took a dog.

I took a food basket. I took a coat.

I took an umbrella. I took a note-book.

Teacher: Very good. But I know very well that was the only thing you took. Yes, don't be surprised. That was a very unusual trip.

Студенты начали понимать, что учитель снова что-то придумал и что они должны подыграть:

Katy took only a suitcase, Misha took only a food basket, Andrei took only a clock, in a word, and each took only one thing. Is it clear? All right. Let's go on. I want to ask:

What did you eat? Remember that you took only one thing with you.

Katya: I ate a book.

Andrei: I ate a clock.

Jane: I ate a dog.

Kolya: I ate an umbrella.

Студенты засмеются обязательно и от души. Затем учитель объяснит, что по правилам игры смеяться как раз нельзя, а тот, кто не выдерживает выходит из игры.

Продолжая игру, учитель может спросить:

What did you put on your head?

What did you put on your feet?

What kind of transport did you go in?

Для игры можно использовать и другие зачины, например:

You went to the park. What did you see there? You went to the market. What did you buy there?

Важно только понять принцип: отвечая на первый вопрос, студент запоминают каждый свой предмет, который затем должны называть в ответах на другие вопросы учителя.

1. В процессе игры повторяется пройденная лексика.

Первый вариант игры. Учитель вывешивает на доске 2 картинки (заранее подготовленные), обращая внимание учащихся на то, что они на первый взгляд почти идентичны. Дается время на то, чтобы ребята сравнили эти две картинки и сказали бы, чем они отличаются друг от друга. Затем учитель убирает картинки и просит студентам назвать те предметы, которые на них изображены.

Второй вариант игры. Учитель вывешивает на доске заранее подготовленную картинку, где, например, яблоко синее, собака зеленая и т.п. Он просит учащихся внимательно посмотреть на картинку, назвать все предметы, цвет которых не соответствует действительному.

Например:

P<sub>1</sub>: I see a blue apple. Apples are not blue. Apples are green, red and yellow.

Затем учитель, как и в первом случае, убирает картинку и просит учащихся перечислить все предметы, которые на ней изображены.

P<sub>1</sub>: In the picture I see a tree.

P<sub>2</sub>: In the picture I see a house.

Можно усложнить игру, попросив учащихся назвать так же цвет предмета, его размеры или форму.

P<sub>1</sub>: In the picture I see a green tree.

P<sub>2</sub>: In the picture I see a large white house.

2. В процессе данной игры студенты задают вопросы, отвечают на них в Present Indefinite Tense и описывают тематические картинки.

Учитель дает первой команде картинку (например, по теме "Классная комната") и предлагает учащимся в течение двух-трех минут внимательно ее рассмотреть. Затем он передает картинку членам второй команды, которая задает вопросы своим противникам. Например:

How many desks are there in the crass room?

Where is the chair?

What things do you see on the desk?

Where is the book?

После ответов на вопросы, правильность которых контролируются членами второй команды, картинка вывешивается снова, и члены второй команды описывают ее.

### Литература

1. Пучкова Ю.Я. Игры на уроках английского языка. -М., 2004.

2. Миронова В.Г. Открытые уроки и праздники на английском языке. - Ростов- на-Дону, 2003.

3. Иоаннесян И.Г. Игры на английском языке с использованием страноведческого материала //Иностранные языки в школе. -2006. -№ 12.

4. Перкас С.В. Ролевые игры на уроке английского языка, //Иностранные языки в школе. – 1999. - № 3.

