

«Использование игровых технологий на уроках английского языка для закрепления языковых явлений. Из опыта проведения урока – путешествия»

Автор: Кошеутова Л.Д., учитель английского языка МБОУ «Северский лицей»

Учить иностранный язык тяжело. Многие дети, начинающие изучать в школе иностранный язык, считают, что это весело и забавно. Но спустя некоторое время они начинают понимать, что это совсем нелегко, и вскоре иностранный язык становится одним из нелюбимых предметов. Одной из причин, которая приводит к такому результату, является трудность в изучении грамматики. Традиционные способы объяснения и тренировки к желаемому результату не приводят. Обучение становится более эффективно, если ученики активно вовлечены в процесс. Есть разные способы стимулировать детей к активности, но самыми эффективными являются игра, творчество и любопытство.

Постепенно для решения этой проблемы я стала применять игровые моменты на уроке: сначала в виде небольших игровых пауз, затем – конкурсов и викторин. Сейчас я могу сказать, что использование игровых методов работы стало моей методической находкой.

Игра, как известно, - основной вид деятельности ребёнка. Она является своеобразным общим языком для всех ребят.

Одновременно игра – это инструментальный преподавания, который активизирует мыслительную деятельность обучаемых, позволяет сделать учебный процесс привлекательным и интересным, оказывает эмоциональное воздействие на учащихся. Это мощный стимул к овладению языком.

Цели применения игровых технологий:

- Обучающая – развивать память, внимание, воображение, речевые умения.
- Развивающая – развивать творческие способности учащихся, умения сравнивать, сопоставлять, находить аналогии.
- Воспитательная – воспитание вежливости, взаимопомощи, общительности.
- Релаксационная – снятие эмоционального напряжения, вызванного интенсивностью обучения иностранному языку.
- Коммуникативная функция заключается в создании атмосферы иноязычного общения, объединении коллектива учащихся, установление новых эмоционально-коммуникативных отношений, основанных на взаимодействии на иностранном языке.
- Психологическая функция - состоит в формировании навыков подготовки своего физиологического состояния для более эффективной деятельности.

В современной школе, делающей ставку на активизацию и интенсификацию учебного процесса, игровая деятельность используется в следующих случаях:

- в качестве самостоятельных технологий для освоения понятия, темы и даже раздела учебного предмета;
- как элементы (иногда весьма существенные) более обширной технологии;
- в качестве урока (занятия) или его части (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля);
- как технология внеклассной работы.

Классификация игр.

Существуют различные подходы к классификации игр на занятиях иностранного языка. Все существующие классификации очень условны.

Многие методисты подразделяют учебные игры на:

Языковые (отработка языкового материала на уровне грамматики и лексики)

- Коммуникативные (**ролевые игры на заданную тему**)

Проанализировав различные подходы к классификации игры, я выбрала для себя наиболее приемлемую классификацию М.Ф. Стронина, который в своей книге «Обучающие игры на уроках английского языка» подразделяет игры на следующие категории:

1. Лексические
2. Грамматические
3. Фонетические
4. Орфографические
5. Творческие

В игре ярко проявляются особенности мышления и воображения ребенка, его эмоциональность, активность, развивающаяся потребность в общении.

Поэтому, игра – действенный метод повышения качества образования за счет усиления познавательной активности и мотивации к учебе.

Но это, конечно, не значит, что занятия должны проводиться только в форме игры. Игра - это один из методов, и она дает хорошие результаты только в сочетании с другими, прежде всего традиционными методами. Кроме того, по своему опыту знаю, что игровая форма деятельности на уроке может иметь и минусы. Использование на уроке игры должно быть, во-первых, мотивированным (т.е. соответствовать цели и задачам урока), во-вторых, тщательно подготовленным и, в-третьих, хорошо организованным. А самая главная ошибка педагога: заставлять учеников играть! Участие в игре должно быть только добровольным. Все это надо учитывать и при организации внеурочной деятельности учащихся.

Существуют определенные требования к организации дидактических игр:

1. Игра – форма деятельности учащихся, в которой осознается окружающий мир, открывается простор для личной активности и творчества.
2. Игра должна быть построена на интересе, участники должны получать удовольствие от игры.
3. Обязателен элемент соревнования между участниками игры.

Требования к подбору игр следующие:

1. Игры должны соответствовать определенным учебно-воспитательным задачам, программным требованиям к знаниям, умениям, навыкам, требованиям стандарта.
2. Игры должны соответствовать изучаемому материалу и строиться с учетом подготовленности учащихся и их психологических особенностей.
3. Игры должны базироваться на определенном дидактическом материале и методике его применения.

Выделяют следующие виды дидактических игр:

1. Игры-упражнения. Они совершенствуют познавательные способности учащихся, способствуют закреплению учебного материала, развивают умение применять его в новых условиях. Примеры игр-упражнений: кроссворды, ребусы, викторины.
2. Игры-путешествия. Эти игры способствуют осмыслению и закреплению учебного материала. Активность учащихся в этих играх может быть выражена в виде рассказов, дискуссий, творческих заданий, высказывания гипотез.
3. Игры-соревнования. Такие игры включают все виды дидактических игр. Учащиеся соревнуются, разделившись на команды.

Игровые формы могут быть использованы как элемент урока, они легко подбираются по тематическому принципу для каждого раздела школьного курса. Игры могут стать удобной формой актуализации знаний (в начале урока или перед началом изучения новой темы); «разминки», необходимой по ходу урока, контроля в конце учебного занятия. В игровой форме может пройти и целый урок (можно назвать свои уроки по-разному: уроки-конференции, аукционы, диспуты, путешествия, КВНы, экзамены и т. д.). Элементы занимательности применяю неожиданной для учащихся постановкой или формулировкой вопроса, созданием проблемной ситуации, необычной формой проведения урока (опрос в виде интервью, путешествия в сказку и т.д.).

Игра - путешествие, мне кажется, одной из самых интересных форм проведения урока. Она способствует осмыслению и закреплению учебного материала. И сегодня мне хочется предложить вашему вниманию свою игру, которая была разработана к уроку в 4 классе по УМК «Английский в фокусе» по теме «Простое прошедшее время» правильные глаголы в соавторстве с моей коллегой. Были поставлены следующие цели:

- Образовательная цель: закрепление навыков употребления тематической лексики, умения употребления Past Simple (правильные глаголы) в утвердительной, отрицательной, вопросительной формах, развитие умения аудирования, чтения, письма.
- Воспитательная цель: воспитание толерантного отношения к собеседнику и к одноклассникам в процессе коммуникации.
- Развивающая цель: развитие мотивов познавательной деятельности, развитие умений анализировать информацию, развитие речемыслительных и произносительных способностей.

- Коммуникативная цель: адекватно использовать речевые средства для решения коммуникативной задачи, договариваться и приходить к общему решению в совместной деятельности.

Планируемые результаты и формируемые универсальные учебные действия:

- личностные: формирование ответственного отношения к учению, формирование мотивации учебной деятельности, формирование коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками, развитие способности к самооценке;
- метапредметные: способность принимать и сохранять цели и задачи учебной деятельности, контролировать и оценивать свои действия, умение работать в группе, учитывать позицию собеседника;
- предметные: закрепить навыки употребления тематической лексики, умения употребления Past Simple

Формы организации учебно-познавательной деятельности:

Метод: деятельностный.

Технология: игровая (игра-кругосветка).

Групповая форма работы.

Использовались - раздаточный материал: карточки и стикеры с правильными глаголами, комплект раздаточного материала на станциях, маршрутные листы, комплект для самооценки, компьютерная презентация.

Игра проводится с целью закрепления ранее изученного материала, развития творческого потенциала учащихся. Эта игра – удобная педагогическая находка, позволяющая проверить знания учащихся, обучает групповым видам работы, умению работать в команде.

Все участники игры по станциям делятся на несколько команд и отправляются в виртуальное путешествие по городу. На каждой станции их ждут занимательные и поучительные задания. Их задача выполнить задание. Чтобы несколько команд в пути не столкнулись, они получают путевые листы с названиями станций, в определенном порядке для каждой команды. Время выполнения задания на каждой станции ограничено. За проявленные умения участники игры получают баллы на каждой станции. За время игры учащиеся должны пройти 5 станций. Команда победитель определялась путем подсчета суммы баллов, заработанных на каждой станции. В конце урока была проведена рефлексия.

Активную помощь на станции оказывали учащиеся старших классов, которые следили за временем, проверяли задания и выставляли баллы.

Учащиеся проявляли большую активность и заинтересованность, были энергичны, довольны, получили позитивный настрой, показали свою креативность.

Таким образом, используя игровые технологии на уроках английского языка, я убедилась, что познавательная и творческая активность учеников повышается, появляется интерес к английскому языку, желание узнать новое, победить.