

УДК 81.373; 811.1

**ИГРОВЫЕ МЕТОДЫ В ПРЕПОДАВАНИИ ИНОСТРАННОГО
ЯЗЫКА**

Тугарева Валентина Викторовна

кандидат филологических наук, доцент

tugaryova@mail.ru

Абдуллаева Людмила Анатольевна

магистрант

Мичуринский государственный аграрный университет

г. Мичуринск, Россия

Аннотация. В статье рассматриваются преимущества использования на уроках английского языка игровых методов обучения. Даются характеристики и приводятся примеры категорий игр согласно классификации М. Ф. Стронина.

Ключевые слова: Игровой метод, познавательная деятельность, обучающие игры, лексический материал, речевая конструкция.

В педагогической практике игровые методы используются достаточно часто и считаются одними из самых эффективных форм организации образовательного процесса. Игра трактуется как один из видов деятельности, значимость которой заключается не в результатах, а в самом процессе. Преимущество игры состоит в том, что она способствует психологической разрядке, снимает стрессовое состояние и напряжение, помогает ребёнку гармонично войти в сферу межличностных отношений. Дети познают окружающий мир посредством имитации действий и отношений взрослых в процессе игры, в результате которой происходит совершенствование физического, умственного и нравственного состояния ребёнка [1].

Используя игровой метод, учитель организует познавательную деятельность учащихся таким образом, чтобы они имели возможность формировать речевые навыки, развивать свои творческие способности. Важное значение имеет благоприятная игровая атмосфера, располагающая к доверительному общению, дающая возможность проявления самостоятельности в речемыслительном процессе.

Не следует забывать, что при всей своей занимательности игра на уроке должна соответствовать определённым требованиям. Любой игровой момент должен включать в себя упражнения, способствующие умственному развитию детей, увлекательные задачи, занимательные элементы, наглядность. Обязательно участие всех учащихся в процессе игры, из чего вытекает необходимость соответствия игры возрасту детей и изучаемой теме [1, 2]. Умение начать и поддержать разговор, согласиться или не согласиться с собеседником, реагировать на высказывания, выражать свою точку зрения, спорить, задавать наводящие вопросы, делать соответствующие выводы – всё это важные элементы общения, достижение которых может быть значительно облегчено в рамках использования игровых методов на уроках иностранного языка.

Существует много классификаций обучающих игр, но все они достаточно условны. Наиболее популярной является классификация М.Ф.

Строница, который в своей книге «Обучающие игры на уроке английского языка» подразделяет игры на следующие категории [3, 4]:

- лексические игры,
- грамматические игры,
- фонетические игры,
- орфографические игры,
- творческие игры.

Лексические игры предназначены для облегчения работы с лексическим материалом с целью расширения словарного запаса, знакомства с сочетаемостью слов, употребления соответствующей лексики в ситуациях, максимально приближенных к естественным условиям. Запоминая новые слова без усилий, с удовольствием детям в дальнейшем легче применять их в разнообразных ситуациях общения [2, 5].

Например: **Memory chain**. Цель: запоминание лексики по теме занятия (школьные предметы, одежда, члены семьи, животные, продукты и т.д.). Учитель говорит предложение, которое содержит слово из лексического минимума по определённой теме – *Today I've got English*. Первый ученик повторяет сказанное учителем и добавляет ещё одно слово – *Today I've got English and maths*. Следующий ученик повторяет и присоединяет ещё одно слово. Игра продолжается до тех пор, пока не закончатся известные слова или пока цепочка не станет слишком длинной.

Odd word. Цель: закрепление лексики по теме. Учитель предлагает группы слов или словосочетаний, логически связанных друг с другом. Задача учеников найти слово, которое не соответствует этому логическому ряду, и объяснить, почему. - *Living room, kitchen, **playground**, bedroom, bathroom* [6].

Piece of pie. Цель: закрепление лексического материала. Класс делится на две команды. Для каждой команды учитель рисует на доске пирог, разрезанный на восемь частей. Учитель показывает командам по очереди тематические карточки, ученики называют соответствующие слова. Та команда, которая

неправильно называет слово, лишается одного куска пирога. Выигрывает та команда, у которой останется больше пирога.

Грамматические игры применяются с целью закрепления речевых конструкций, которые включают в себя определённые грамматические трудности, а также с целью создания естественной ситуации общения для применения этих речевых конструкций [1, 7, 8].

Например: **Where do you live?** Цель: тренировка речевой конструкции *Where do you live?* Учитель передаёт первому ученику мяч со словами: - *You are a bear. Where do you live?* Ученик отвечает: - *I live in the forest* и обращается к другому ученику, передавая ему мяч: - *You are a fish. Where do you live?* Игра продолжается по цепочке.

Where's the cat? Цель: Тренировка употребления предлогов места. На доске располагается картинка с изображением комнаты или сада. Один из учеников загадывает место, где спряталась кошка и пишет это место на бумаге. Остальные ученики пытаются угадать, где спряталась кошка, задавая общие вопросы, содержащие предлоги места: *Is the cat under the table? Is the cat in a tree? Is the cat behind the door?*

Фонетические игры помогают учащимся тренировать правильную артикуляцию и произнесение английских звуков. Данные игры способствуют развитию слухового внимания и памяти. У детей развивается умение слышать и различать звуки по долготе и краткости, межзубные звуки [8].

Например: **Bees.** Цель: тренировка дифференцировать и произносить межзубные звуки. Учитель показывает картинку, изображающую двух пчёл, и объясняет, что одна пчела русская, а другая английская (можно пометить их флажками). Они встретились и разговаривают друг с другом, но английская жужжит [ð], а русская жужжит [z]. Ученики по очереди «ведут беседу» от лица пчёл.

Autumn Leaves. Цель: произношение [aʊ]. Ученики повторяют стихотворение и имитируют движение падающих листьев.

Down

down

down

Red

yellow

brown

Autumn leaves tumble down,

Autumn leaves crumble down,

Autumn leaves bumble down,

Flaking and shaking,

Tumbledown leaves. (By L. Carroll)

Цель орфографических игр - тренировка написания английских слов. Некоторые игры подобного характера позволяют тренировать память учащихся, в то время как другие направлены на усвоение определённых закономерностей в написании английских слов.

Например: **Broken word**. Цель: формирование навыка сочетания букв в слове. На доске с помощью магнитов закрепляются буквы, из которых нужно составить «разбитое» слово. Побеждает тот, кому быстрее удаётся расставить буквы в правильном порядке.

Snake. Цель: формирование орфографических навыков. Класс делится на две команды. Для каждой команды учитель пишет на доске слово. Ученики каждой команды должны присоединить к этому слову следующее, которое должно начинаться на последнюю букву предыдущего слова. Побеждает команда, чья змейка по количеству слов оказывается длиннее.

Творческие игры способствуют дальнейшему развитию речевых умений и навыков. Перед учащимися стоит задача понимать смысл однократного высказывания, а также выделять самое главное в массе информации. Формирование навыков аудирования и говорения благоприятствует развитию слуховой памяти [9, 10].

Например: **Paint a picture.** Цель: совершенствование речевых умений и навыков, развитие воображения. Учитель рисует на доске человека или предмет и представляет его классу. - *It's a girl. Her name is Jane.* Ученики по очереди подходят к доске, повторяю сказанное учителем, дорисовывают какой-нибудь элемент и проговаривают это. - *She has a ball.* - *She likes ice cream.* - *She has long hair* - *She is walking in the park.*

Fairytale character. Цель: совершенствование речевых умений и навыков. Из числа учеников выбирается водящий. Учитель на ухо говорит ему, какую роль он будет исполнять (герой сказки, мультфильма, фильма). Все остальные по очереди задают ему вопросы, пытаясь догадаться, кто он.

-*Are you young or old?* - *Are you beautiful?* - *Where do you live?* - *What's your favorite food?* - *Who is your friend?* Тот, кто угадывает героя, становится водящим.

Значение игры в образовательном процессе трудно переоценить. Каждая игра сочетает в себе различные функции как образовательного, так и воспитательного плана. Рациональный и методически правильный подбор игр в процессе обучения помогает создать благоприятную обстановку для развития ребёнка.

Список литературы:

1. Коджаспирова Г. М., Коджаспиров А. Ю. Педагогический словарь // [Электронный ресурс] URL: <http://erusds.ru/pedagogicheskij-slovar-2/> (дата обращения: 6.11.2020).
2. Михайленко Т. М. Игровые технологии как вид педагогических технологий / Т. М. Михайленко. – Текст: непосредственный // Педагогика: традиции и инновации: материалы I Междунар. науч. конф. (г. Челябинск, октябрь 2011г.). – Т. 1. – Челябинск: два комсомольца, 2011. – С. 140-146. // [Электронный ресурс] URL: <https://moluch.ru/conf/ped/archive/19/1084/> (дата обращения: 6.11.2020).
3. Стронин М.Ф. Обучающие игры на уроке английского языка / М.Ф. Стронин – М.: Просвещение, 2001. 370с.

4. Тугарева, В.В. Специфика интегрированного урока иностранного языка / В.В. Тугарева, А.С. Баранникова // В сб.: Инновационные подходы к разработке технологий производства, хранения и переработки продукции растениеводческого кластера: материалы Всероссийской научно-практической конференции. – Мичуринск: Мичуринский государственный аграрный университет, 2020. – С. 309-310.

5. Чмир, Р.А. Квест - как реализация активного метода обучения в школьном курсе биологии и истории / Р.А. Чмир, Ю.А. Федулова, А.А. Привалов // Ученые записки Тамбовского отделения РoСМУ. - 2016. - № 6. - С. 39-43. - 10 раз

6. Тугарева, В.В. Театрализация как одна из форм интерактивного обучения русскому языку иностранных учащихся / В.В. Тугарева, В.И. Мироненко // Наука и Образование. – 2019. – Т. 2. – № 4. – С. 117

7. Петрищева, Л.П. Образовательные квесты как метод интерактивного обучения в современной школе / Петрищева Л.П., Попова Е.Е. // Сб.: Тамбов на карте генеральной: социально-экономический, социокультурный, образовательный, духовно-нравственный аспекты развития региона: материалы Всероссийской научной конференции. – Мичуринск: изд-во Мичуринского государственного аграрного университета, 2016. - С. 295.

8. Balint technology in pedagogy: Innovations or transfer of psychological experience / Rudneva, N.I., Korotkova, G.V., Sinepupova, O.S., Belyakova, S.V. // International Journal of Engineering and Advanced Technology, 2019, 9(1), с. 4506-4510

9. Федулова, Ю.А. Развитие познавательной активности студентов в условиях компетентностного подхода / Ю.А. Федулова, Е.Е. Попова // European Social Science Journal. - 2018. - № 12-1. - С. 183-187.

10. Попова, Е.Е. Организация лабораторных занятий по химии с использованием технологий проектного обучения / Е.Е. Попова, Л.П. Петрищева, Т.А. Шиковец // Наука и Образование. -2018. - № 2. - С. 5.

UDC 81.373; 811.1

PLAYING METHODS IN TEACHING A FOREIGN LANGUAGE

Tugaryova Valentina Viktorovna

Candidate of Philological Sciences, Associate Professor

tugaryova@mail.ru

Abdullaeva Ludmila Anatolievna

master student,

Michurinsk State Agrarian University

Michurinsk, Russia

Annotation. The article discusses the advantages of using game-based teaching methods in English lessons. The characteristics and examples of game categories according to the classification of M. F. Stronin are given.

Key words: game method, cognitive activity, educational games, lexical material, speech construction.