

УДК 37.013.32

**ПРИМЕНЕНИЕ ИГР В 5-6 КЛАССАХ
НА УРОКАХ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА**

Ольга Романовна Богданова

студент

olgabogdanova2003@yandex.ru

Ольга Игоревна Кирьякова

кандидат филологических наук, доцент

shersh-olga@yandex.ru

Мичуринский государственный аграрный университет

г. Мичуринск, Россия

Аннотация. В статье раскрыты аспекты применения игр и некоторых игровых приемов на уроках английского языка в 5-6 классах.

Ключевые слова: игры, игровые ситуации, игровая технология, познавательная активность.

В настоящее время изучение иностранного языка начинается уже в дошкольном возрасте. Ранний интерес к изучению иностранных языков у ребёнка способствует более целенаправленной мотивации к учебной деятельности, развитию познавательной и творческой активности.

Как же развить в ребёнке интерес к языкам?

По сравнению с другими формами организации учебного процесса, игровые образовательные ситуации, игры наиболее интересны детям. Они делают урок занимательным. Игровая деятельность активизирует мыслительные и волевые процессы, развивая речь и память [4, с. 128].

По мнению педагогов-практиков, таких как Г.В. Рогова, И. Верещагина, З. Цветкова, А. Конышева игровые технологии на уроках английского языка способствуют естественной коммуникации, развитию интереса к языку, активизации познавательной деятельности каждого ученика, что делает учебно-воспитательный процесс содержательным и качественным [3, с. 160].

Игровые ситуации и приемы на уроках иностранного языка – это мощный стимул для учащихся. Игровые методы и приёмы позволяют активизировать не только мыслительную активность, но и моторную, благодаря которой образуются прочные логические и ассоциативные связи, позволяющие запоминать учебный материал [1, с.22].

А.А. Каракещишян, Н.А. Гончарова и Г.В. Кренина подчёркивают, что игры «можно использовать в любой возрастной категории лишь с той разницей, что с возрастом игры могут быть более разнообразными и сложными» [2, с.187].

Учащиеся среднего звена имеют багаж знаний по различным темам английского языка, что даёт возможность педагогу активно использовать данные навыки в учебном процессе. Так, на педагогической практике, мы применяли игры различной направленности: лексические, фонетические, игры на знание времен и неправильных глаголов.

Применение таких игр на уроке помогало детям снять скованность, монотонность при отработке лексического материала.

Мы использовали игры, как в середине, так и в конце урока, так как это помогало снятию напряжения у детей.

Учитель, применяя широкий спектр игровых ситуаций, имеет возможность помочь детям раскрыть свой потенциал, создает ситуацию успеха для каждого ребёнка на своих уроках [5, с.48].

Приведём примеры игр, используемых нами во время педагогической практики на уроках 5-6 классов.

Игры для отработки интонационных моделей (фонетические)

Games by songs:

"Restore order"

Students are given sentences from the song.

After listening to it, you need to restore the text in the correct order.

The winner is the one who will cope with the task the fastest.

Sing fast

Students are asked to play the song,

accelerating with each repetition; rap is perfect for this purpose.

Poems

Reading poems is aimed at developing speaking skills.

For example:

Звук [æ]	I see a pen on the desk
My cat is black	I see a hen at the door.
My cat is fat	I see a clock on the bench
My cat likes rats	I see a cat on the floor
Rats are fat	

Игры для активизации речевой и мыслительной деятельности учащихся (лексические)

Secrete Letters

Учащимся предлагаются слова, называющие продукты питания.

Учащиеся вставляют пропущенные буквы.

Memory Game:

Соотнеси слова и составь словосочетание:

Strong...	dog
favorite	carpet
angry	mother
soft	tree
kind	dad
tall	hands
warm	toy

The opposite

Example:

Short	Long
Cold	Hot
good	Badly
hungry	Satisfying
winter	summer

Mobile games

Учитель во время динамической паузы проговаривает слова ранее изученной темы. Задача учеников услышать знакомые слова и хлопнуть в ладоши.

Find an edible apple

Учитель на доске рисует дерево с яблоками, на которых написаны разные слова. Задача учащихся найти слова с названиями продуктов.

Example: fox, rat, milk, fish, watermelon.

Игры на знание написания английских слов (орфографические)

Данный тип игр применяется при орфографических диктантах, для проверки домашнего задания.

Encrypted word

Учитель пишет на доске цифры, каждой цифре соответствует буква алфавита. Задача учащихся правильно назвать или написать зашифрованное слово.

Example: 4 -13 7 (dog), 3-1-20 (cat)

Игры на развитие речи учащихся, умение употреблять речевые образцы (грамматические)

Guess the word

Педагог (ученик) описывает задуманное слово. Путем задавания наводящих вопросов, класс угадывает слово.

Is this object big and round? - No, it's not like that.

It's square? - Yes, it is.

It is a table? - No, it's not a table.

Where was I?

Данную игру можно использовать при изучении глагола to be (Past Simple).

Расставь помощники (was/were) в соответствии с личными местоимениями в форме прошедшего простого времени:

I, My parents, Russia, Igor, Mrs. Pall, You, My sister and I

Применение на уроках английского языка в средней школе различных игр способствует естественной коммуникации учащихся, активизации лексического словаря, фонетической грамотности, создает ситуацию успеха.

Список литературы:

1. Алексеев Н.Г., Золотник Б.А., Громыко Ю.В. Организационно-деятельностная игра: возможности в области применения// Вестник высшей школы. №7. 1987. с. 30-35
2. Каракещишян А.А., Гончарова Н.А., Крестина Г.В. Игровые технологии на уроках иностранного языка: теоретический аспект проблемы исследования // Наука и Образование. 2020. Т. 3. № 4. С. 187.

3. Конишева А.В. Английский язык. Современные методы обучения. 2007г. 352 с.

4. Попова С.В., Ульянов С.С. Обучение иностранному языку в вузе на основе смешанного обучения «перевернутый класс» // Лингводидактика и методика преподавания иностранных языков: актуальные вопросы и перспективы исследования: сборник научных статей по материалам XXXI Международной научно-практической конференции. Чебоксары: ЧПУ. 2021. С.126-130.

5. Шашко Г. Урок, игра, общение. Повышение мотивации к изучению английского языка посредством игровых технологий // Образование Минщины. 2019. № 518. С. 47–54.

UDC 37.013.32

THE USE OF GAMES IN GRADES 5-6 IN ENGLISH LESSONS

Olga R. Bogdanova

student

olgabogdanova2003@yandex.ru

Olga I. Kiryakova

Candidate of Philological Sciences, Associate Professor

shersh-olga@yandex.ru

Michurinsk State Agrarian University

Michurinsk, Russia

Abstract. The article reveals aspects of the use of games and some game techniques in English lessons in grades 5-6.

Keywords: games, game situations, game technology, cognitive activity.

Статья поступила в редакцию 14.08.2023; одобрена после рецензирования 19.09.2023; принята к публикации 27.10.2023.

The article was submitted 14.08.2023; approved after reviewing 19.09.2023; accepted for publication 27.10.2023.