

Задача учителя является повышение мотивации к изучению английского языка. Игра, как форма организации урока. Показатели эффективности применения игровых технологий.

Шушарина М.М.
учитель английского языка
КГУ «Средняя школа № 26»

ЭФФЕКТИВНОСТЬ ПРИМЕНЕНИЯ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ НА УРОКАХ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА

В последнее время все больше и больше возрастает интерес к изучению английского языка, который признан языком профессионального общения в разных областях деятельности. Следовательно, одной из самых главных задач учителя является повышение мотивации к изучению английского языка. Каждый учитель старается найти оптимальный способ для решения поставленной задачи. Пересматривается использование традиционных путей и способов воздействия на учащихся с целью их ознакомления с культурой страны изучаемого языка, внедряются новые технологии, одной из которых является игровая технология.

Проблемами стимулирования мотивации учащихся к изучению иностранного языка с использованием игровых приемов обучения занимались выдающие ученые (И.Л.Бим, С.С.Полат, Е.И.Пассов и многие другие). В методике преподавания иностранного языка игра рассматривается как ситуативное упражнение, с возможностью повторения речевого образца в условиях приближенных к реальным ситуациям.

Е.И. Пассов, в своей книге «Урок иностранного языка в школе» считает, что: «игра – это 1) деятельность; 2) мотивированность, отсутствие принуждения; 3) индивидуализированная деятельность, глубоко личная; 4) обучение и воспитание в коллективе и через коллектив; 5) развитие психических функций и способностей; 6) «учение с увлечением». Игра – мощный стимул к овладению иностранным языком и эффективный прием в арсенале преподавателя иностранного языка, «универсальное средство, помогающее учителю иностранного языка превратить достаточно сложный процесс обучения в увлекательное и любимое учащимися занятие». [9, С.38].

Игра является мощным стимулом к овладению языком. Учебная игра воспитывает культуру общения и формирует умение работать в коллективе и с коллективом, а ее умелое использование на уроках вызывает у учащихся готовность и желание играть и общаться. Игра, как форма организации урока выполняет следующие задачи:

1. Тренирует учащихся в выборе нужного речевого клише;
2. Способствует многократному повторению языковых единиц;
3. Создает психологическую готовность к реальному речевому общению.

Это одна из важнейших возрастных потребностей ребенка наряду с другими, такими, как потребность в самореализации, которая, если останется не

удовлетворенной, у ребенка может развиваться комплекс неполноценности, что ведет к агрессии.

Необходимо помнить о потребности в социализации. Ребенок живет среди людей и должен общаться с ними.

Так же важно учитывать потребность в принятии себя взрослыми. Принимать не значит любить, значит считать, что он (другой) имеет право жить. Нельзя смотреть на учеников, как на одинаковых, они такие же разные, как все мы.

Другая потребность ребенка – это принятие его детскими сообществами. Очень важно облегчить путь ребенка в круг других детей.

Чтобы помочь ребенку реализовать его потребности, помочь ему сделать новый шаг к самому себе, нам необходимо создать условия для такого шага. Лучшие условия – это условия, при которых мы чувствуем комфорт. Рыбы чувствуют комфорт в воде, крот – в земле, а ребенок – в игре.

В своей педагогической практике я использую технологии, построенные на принципах здоровьесберегающей педагогики: коммуникативные, исследовательские, игровые и др. Однако, в обучении английскому языку детей 5-6 классов отдаю предпочтение игровым технологиям, поэтому целью работы является выявление эффективности использования игровых технологий в повышении качества знаний по английскому языку, уровня учебной мотивации к изучаемому предмету и сохранение психологической комфортности обучаемых в учебной деятельности

Технологии	Особенности	Ведущий метод	Организационная форма
Коммуникативные	Построение обучения на основе активного взаимодействия всех участников учебного процесса с привлечением всевозможных средств информации	Общение	Обучение в содружестве, взаимообучение, работа в парах и группах сменного состава, учебный диалог, учебная дискуссия
Исследовательские	Требует реализации педагогической модели – “обучение через открытие	Проблемное обучение: метод проектов	Совместный поиск решения проблемных ситуаций. Узнать – узнал”. Обязательное наличие проблем или проблемных учебных заданий. Экспериментирование или моделирование как обучающие приемы Модель урока: “знаю, но не все; хотел бы
Игровые	Моделирование жизненно важных ситуаций и поиск путей их решения	Игра	Деловые игры, ролевые и сюжетные игры – путешествия, дидактическая игра

Показателями эффективности применения игровых технологий являются:

- влияние на развитие личности и состояние психологического здоровья учащихся;

•совершенствование системы диагностики обучения, воспитания и развития обучающихся;

•творческий характер совместной деятельности учителя и учеников; позитивное отношение учащихся к изучаемому предмету; оптимальный психологический климат на уроках англ. языка.

•Продуктивность подтверждается позитивными результатами исследований удовлетворенности учащихся и их родителей условиями и качеством обучения иностранному языку.

•Показатели результативности:- уровень качества знаний учащихся по английскому языку;

•развитие речевой деятельности обучающихся;

•повышение уровня учебно-познавательной мотивации учащихся.

•В будущем планируется изучить более широкие развивающие возможности данной системы, путем исследований и организацией малых творческих коллективов, состоящих из детей различных возрастов

На уроках английского языка, для достижения поставленных целей, я использую следующие игры:

Игра на уроке – это увлекательное занятие. Атмосфера радости и увлеченности, ощущение посильности заданий способствуют развитию речи детей, помогают преодолеть стеснительность, которая мешает употреблять иноязычные слова в речи.

На уроке я использую разные типы игр:

- игры с правилами,
- творческие игры,
- дидактические игры,
- сюжетно-ролевые игры.

Игры с правилами и творческие игры. Между играми с правилами и творческими много общего: наличие условной игровой цели, необходимость в активной самостоятельной деятельности, работа воображения. Многие игры с правилами имеют сюжет, в них разыгрываются роли. Правила есть и в творческих играх – без этого не может успешно проходить игра, но эти правила я даю детям возможность установить самим, в зависимости от сюжета. Отличие между играми с правилами и творческими заключается в следующем: в творческой игре активность детей направлена на выполнение замысла, развитии сюжета; в играх с правилами главное – решение задачи, выполнение правил.

Примером игры с правилами является игра «Сделай наоборот», которая способствует развитию внимания, памяти. В игре принимает участие любое количество игроков. Все встают в круг. Ведущий - в центре. Какие бы команды он не давал, делать нужно наоборот. Например, он говорит: "Stand up!", а нужно сесть, говорит: "Be fat", а нужно показать, что ты худенький и т.д. Те, кто ошибается, выбывает из игры или получает штрафную фишку (карточку). Выигрывает самый внимательный.

Примером творческой игры является игра «Кляксы» помогает развитию воображения. Учитель (или один из учеников) показываю картинки, на которых изо-

бражены бесформенные кляксы. Дети пытаются увидеть, на что они похожи. I think, it is a crocodile. I think, it is a train.

Дидактические игры. Сущность дидактической игры заключается в том, что дети решают умственные задачи, которые я предлагаю им в занимательной игровой форме, сами находят решение, преодолевая определенные трудности. Ребёнок воспринимает предложенную ему задачу, как практическую игровую. Это повышает его умственную активность.

Игра «Волшебный поезд» способствует развитию логического мышления. На доске я выкладываю поезд с вагончиками. В вагончиках живут пассажиры-картинки, логически связанные между собой, кроме одного.

Учащиеся должны найти закономерность и выявить «лишний» вагончик.

elephant	cat	dog	pig	cow
----------	-----	-----	-----	-----

Cats, dogs, pigs, cows are domestic animals.

Elephants are wild animals.

Ролевые игры. Широкие возможности для активизации учебного процесса дает использование на уроке ролевых игр. Ролевая игра - методический прием, относящийся к группе активных способов обучения практическому владению иностранным языком.

Ролевая игра представляет собой условное воспроизведение ее участниками реальной практической деятельности людей, создает условия реального общения. Эффективность обучения здесь обусловлена в первую очередь взрывом мотивации, повышением интереса к предмету.

Примеры ролевых игр, которые применяются мною на уроках в начальной школе:

«Магазин»: один учащийся играет роль продавца, а другой – покупателя. Они разыгрывают между собой диалог: вежливая просьба – вежливый ответ на неё. Я использую данную игру при изучении темы «Продукты», «Одежда».

Я также использую ролевые игры по сюжетам сказок «Репка», «Теремок» и т.д.

“The turnip”(Репка)

В игре можно закрепить речевые образцы и лексические единицы по теме «Семья», «Модальный глагол can» и т.д.

Условие игры: нужно рассказать от лица того персонажа, которого играешь. Например:

Бабушка: I'm a grandmother. I'm old. I can not dance and run.

Репка: I'm a turnip. I'm very big. I'm yellow and green. I can not jump.

Герои сказки представились, рассказали о себе. Игра началась.

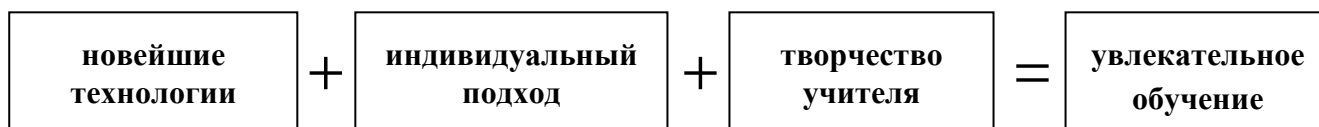
Grandfather: Oh, what a big turnip we have in our garden. I want to pull it out. 1,2,3... It is too big for me. Granny, come here. Help me, please.

Grandmother: All right, Grandfather. и т.д.

Для показа сказок я приношу на урок бумажные маски или пальчиковые куклы. Дети с огромным энтузиазмом вызываются участвовать в данных ролевых

играх, не стесняются и не боятся спрашивать меня, как сказать ту или иную фразу, если они забыли или не знают слов.

В завершение хочется сказать, что формула успеха обучения иностранному языку проста:

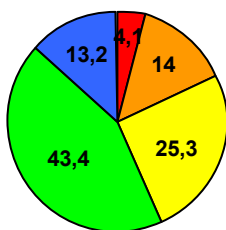


А лучшим девизом для меня и учеников является:

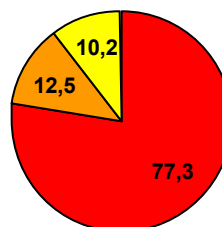
«Учителю легко, ученику интересно, вместе эффективно».

Для того чтобы отследить формирование учебной мотивации, мною было проведено пилотажное исследование. В начале новой темы я провела урок, практически не содержащий никаких игр (кроме той, что использовалась при фонетической зарядке в начале урока), и в конце урока посмотрела реакцию детей на урок по результатам «обратной связи». По окончании изучения данной темы мною был проведен урок в форме игры-соревнования, когда в течение всего занятия принимали участие в разных играх и конкурсах, призванных обобщить и закрепить полученные по теме знания. В конце урока я также внимательно отследила результаты «обратной связи». В процентном соотношении результаты были следующие (Диаграммы 1-2):

Урок-изучение нового материала



Урок обобщения и закрепления знаний



Диаграммы уроков обобщения и закрепления знаний показывают, что детям очень нравится играть на уроках

Улучшение показателей в работе дает основание считать намеченные пути верными, а используемые методические приемы и технологии заслуживающими внимания. Результат работы не является конечным. У учащихся впереди ещё достаточный период обучения в школе, в течение которого, я считаю необходимым, продолжить развитие их речевых навыков в соответствии с усложняющимися темами и ситуациями общения.

Анализируя проделанную работу и имеющийся педагогический опыт можно сделать следующие выводы:

1. Занятия по английскому языку способствовали развитию речевых способностей учащихся. В этом смысле сделаны первые шаги по воспитанию ученика как иноязычного речевого партнера, обладающего коммуникативной

компетенцией, через использование игровых технологий и личностно-ориентированный подход к обучению.

2. Результатом проведенной работы являются несколько методических рекомендаций к курсу английского языка:

- в целях совершенствования преподавания иностранного языка считаю необходимым вести дальнейшую разработку новых методических приемов в уже известных игровых технологиях.
- систематически, а не эпизодично применять на уроках игры, способствующие развитию речевых навыков учащихся;

Таким образом, можно утверждать, постоянное использование игровых элементов на уроках английского языка, позволит сэкономить множество времени и усилий учителя и учеников, и поднять уровень обучения иностранному языку в школе вообще. Не случайно игры в современной методике выходят на одну из главенствующих ролей, эта тема активно разрабатывается и таит в себе ещё много подходов и сюрпризов для будущих педагогов

ЛИТЕРАТУРА

1. Арзамасцева, Н.И. Организация и использование игр при формировании у учащихся иноязычных грамматических навыков: учебно-методическое пособие / Н.И. Арзамасцева, О.А., Игнатова. – Йошкар-Ола: МГПИ им. Н.К. Крупской, 2007. – 28с.

2. Гальскова, Н.Д., Гез, Н.И. Теория обучения иностранным языкам. Лингводидактика и методика / Н.Д. Гальскова, Н.И. Гез – М.: Издательский центр «Академия», 2005. – 336с.

3. Денисова, Л.Г. Использование игровых элементов на начальном этапе обучения

4. Изучаем английский играя. 5-6 классы / авт-сост. И.В.Голышкина, З.А. Ефанова. – Волгоград: Учитель, 2007. –С. 93-96;английскому языку / Л.Г. Денисова // Иностранные языки в школе. – 1984. - № 4. – С.82-85.

5. Кувшинов, В.И. Игры на занятиях английским языком / В.И. Кувшинов // Иностранные языки в школе. – 1993. - № 2. – С. 26-28.

6. Пассов, Е.И. Урок иностранного языка в средней школе / Е.И. Пассов. – М., 1991. – 223с.

7. Селевко Г.К. Энциклопедия образовательных технологий: В 2 т. Т. 1. М.: НИИ школьных технологий, 2006. - 816с.