

ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ ОБУЧАЮЩИХ ИГР НА УРОКАХ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА

Юсимбаева С.Х.

*Бұл мақалада шет тілін оқытудағы ойын түрлерін қолдану мәселесі қарастырылады.
This article runs about the usage of different games in teaching foreign languages.*

Наше время характеризуется поиском новых форм, методов и приемов обучения. Современная школа нуждается в методах обучения, которые бы помогли не только качественно обучить, но в первую очередь, развить потенциал личности. Современное обучение направлено на то, чтобы готовить учащихся не только приспособляться, но и активно осваивать ситуации социальных перемен.

На уроке иностранного языка особое место занимают формы занятий, которые обеспечивают активное участие в уроке каждого ученика, стимулируют речевое общение, способствуют формированию интереса и стремления изучать иностранный язык.

Эти задачи можно решить с помощью игровых методов обучения. В игре способности любого человека, а особенно ребенка проявляются в полной мере. Игра – особо организованное занятие, требующее напряжения эмоциональных и умственных сил. Игра предполагает принятие решения – как поступить, что сказать, как выиграть? Желание решить эти вопросы обостряет мыслительную деятельность играющих. А если учащиеся при этом говорят на иностранном языке, игра открывает богатые обучающие возможности. Являясь развлечением, отдыхом, игра способна перерасти в обучение, в творчество, в модель человеческих отношений. В истории человеческого общества игра переплеталась с магией, культовым поведением. Еще в древнем мире игра использовалась как одна из форм обучения. Однако возникшая в средневековье авторитарная система образования стала опираться исключительно на рациональную дидактику. Постепенно утвердилось мнение, что учение – это тяжелый труд, предполагающий принуждение. Игра в такой школе была редчайшим исключением.[4]

Термин «дидактическая игра», под которым понимались специально создаваемые для обучения игры, впервые ввели Ф.Фребель и М. Монтессори. Игры, которые они предлагали, были предназначены для детей дошкольного возраста. Постепенно дидактические игры стали проникать и в начальную школу, принимая форму игровых приемов в обучении. В России только в 1960-е годы – в период либерализации общественной жизни – начала распространяться формула «учение с увлечением», пропагандируемая С.Соловейчиком. Она раскрывала и другие стороны учения, которое есть труд, но труд по своей сути радостный. Но этот всплеск интереса к занимательности обучения быстро иссяк. Идеологизация обучения вытеснила игры из работы школьных учителей, за исключением некоторых энтузиастов-новаторов – Ш.Амонашвили, С.Лысенковой. С середины XX века и вплоть до 1970-х годов на уроках иностранного языка господствовал грамматико-переводной метод обучения, целью которого было изучение грамматики, чтобы через нее научиться читать и понимать тексты на иностранном языке. Только с приходом коммуникативного метода игровые упражнения начинают

заменять механически воспроизводящие.

Психолого-педагогической основой игровых методов обучения является игровая деятельность. З. Манулейко считает, что большое значение в психологическом механизме игры отводится мотивации деятельности. Игровые методы обучения используют различные способы мотивации:

1. Совместное решение игровых задач стимулирует межличностное общение и укрепляет отношения между учащимися (мотивы общения).

2. В игре учащиеся могут постоять за себя, свои знания, свое отношение к деятельности (моральные мотивы).

3. Каждая игра имеет близкий результат (окончание игры) и стимулирует учащегося к достижению цели (победе) и осознанию пути достижения цели. В игре учащиеся изначально равны, а результат зависит от самого игрока, его личностных качеств. Обезличенный процесс обучения в игре приобретает личностную значимость. Ситуация успеха создает благоприятный эмоциональный фон для развития познавательного интереса. В игре есть таинство – неполученный ответ, что активизирует мыслительную деятельность ученика, толкает на поиск ответа (познавательные мотивы). Цели игровых форм и приемов, применяемых, на уроке иностранного языка находятся за пределами игровых ситуаций, а результаты могут быть представлены в виде внешних предметов (проекты), продуктов художественного творчества, новых знаний. В играх происходит замена мотивов: учащиеся действуют из желания получить удовольствие, а результат может быть конструктивным. Игры, лежащие в основе игровых методов обучения выступают средством научения, хотя источником ее активности являются задачи, добровольно взятые на себя личностью. В играх учащиеся достигают целей различных уровней:

На первом уровне происходит удовлетворение от самого процесса игры. В данной цели отражена установка, определяющая готовность к любой активности, если она приносит радость. [2]

На втором уровне достигается функциональная цель, связанная с выполнением правил, разыгрыванием сюжетов, ролей.

На третьем уровне учащиеся достигают педагогическую цель, решая игровые задачи. Именно на этом уровне происходит усвоение новых слов иностранного языка, использование лексики в речи. Решая игровые задачи, учащиеся достигают педагогическую цель, которую часто не осознают. Играя в лингвистическую игру, учащиеся концентрируют свое внимание над конкретными задачами, стоящими в игре, а результатом их деятельности будет усвоение новой лексики, общение на иностранном языке. Использование игровых методов на уроке иностранного языка оправдано огромным значением игры для психического развития детей в любом возрасте. Для дошкольника игра – первичная стихийная школа, которая предоставляет ребенку возможность ознакомления с традициями той культурной среды, в которой он живет. Д. Эльконин трактует игру как деятельность, возникающую на определенном этапе, как одну из ведущих форм развития психических функций и способов познания ребенком мира взрослых. Дети повторяют в играх то, к чему относятся с полным вниманием, то, что доступно их наблюдению и пониманию (именно «картины» окружающего мира находят отражение в сюжетах и содержаниях детских игр). В игровой деятельности осуществляется формирование психических процессов ребенка: осуществляется переход от наглядно-действенного к образному мышлению, развивается

способность к абстрагированию и обобщению, развивается произвольное запоминание. Игровое обучение не может быть единственным методом в образовательной работе с детьми. Оно не формирует способности учиться, но, развивает познавательную активность школьников. [4]

Игровые формы обучения иностранному языку актуальны и на старшей ступени школьного образования, так как они диктуются особенностями развития и мировосприятия старших подростков. Сознательно-положительное отношение ребят к учению возникает тогда, когда учение удовлетворяет их познавательные потребности. Для старшего школьника важна содержательность учебного материала, его связь с жизнью и практикой, проблемный и эмоциональный характер изложения, организация поисковой, познавательной деятельности, дающей учащимся пережить радость самостоятельных открытий. Когнитивные процессы подростка очень противоречивы: с одной стороны восприятие, внимание, память характеризуются устойчивостью и возрастанием произвольности, но с другой стороны они чрезвычайно ситуативны. Учащиеся проявляют интерес и запоминают только ту информацию, которая задевает их эмоциональный мир, имеет для них личную значимость. Педагогу необходимо так организовать учебную деятельность, чтобы познавательные процессы учащихся были активизированы. Г. Лебедев указывал, что познавательная активность – это инициативное, действенное отношение учащихся к усвоению знаний, а также проявление интереса, самостоятельности и волевых усилий в обучении. На старшей ступени обучения активное развитие получают чтение, монологическая и письменная речь, увеличивается словарный запас. Ведущий вид деятельности подростка – межличностное общение. Игровые методы дают возможность изучать новый лексический материал в ситуациях общения, повышая мотивацию к изучению иностранного языка. Следовательно, учитель, использующий игру, организует учебную деятельность исходя из естественных потребностей учащихся.

Исследования в психологии и методике показали, что успешность овладения иностранным языком определяют не только когнитивные процессы, но и эмоциональная сфера личности. Гуманистическая концепция К. Роджерса применительно к обучению иностранным языкам нашла свое отражение в трудах Ч.Каррана и других исследователей. Они смотрели на человека, прежде всего как на эмоциональное существо, а среди качеств личности важных для изучения иностранного языка выделяли мотивацию, уровень тревожности и самооценки, скованность (раскованность) и склонность к риску. Мотивация является пусковым механизмом всякой деятельности. Успехи в деятельности увеличивают мотивацию. Низкая самооценка нередко ведет к скованности, «закомплексованности» и связана с ошибкобоязнью, что негативно влияет на овладение языком. В тонкой взаимосвязи с самооценкой, скованностью, готовностью к риску находится уровень тревожности при усвоении иностранного языка. При этом различают личностную и ситуативную тревожность. Если первая изнуряет организм, являясь помехой в обучении, то ситуативная тревожность создает интеллектуальное напряжение, азарт в обучении. [3]

Игровой метод имеет богатый обучающий и психотерапевтический потенциал. Игра создает умственное напряжение, без которого невозможен активный процесс обучения в старшей школе. Игра полезна практически каждому ученику, даже тому, который не имеет достаточно прочных знаний в языке. Компетентность в

решении игровых задач усиливает мотивацию к изучению языка. Чувство равенства, атмосфера увлеченности, ощущение посильности заданий – все это дает возможность ученику преодолеть стеснительность, мешающую употреблять в речи слова иностранного языка. Постепенно снижается тревожность и скованность, появляется позитивный образ самого себя.

На уроке иностранного языка можно использовать игровые элементы («warming-up activity» через создание проблемных воображаемых ситуаций, работа с игровыми упражнениями для повторения лексики по теме и другие). Весь урок может быть представлен в виде игры (проведение ролевой, интеллектуальной игры по теме, проведение игры на материале по страноведению и другие).

Для создания игровых ситуаций широко используют рисунки, описание ситуаций, инструкции, ТСО, тексты художественных произведений. Большинство авторов считают целесообразным проводить игру на заключительном этапе работы с лексикой по данной теме, поскольку игра дает возможность использовать новый материал в ситуации общения. Но существует большое количество игр, применение которых на уроке сделает процесс усвоения новой лексики увлекательным занятием. Игры можно использовать на любом из этапов работы над лексикой иностранного языка.

Игры можно разделить на два раздела.

Первый раздел составляют грамматические, лексические, фонетические и орфографические игры, способствующие формированию речевых навыков. Отсюда его название «Подготовительные игры». Раздел открывают грамматические игры, занимающие по объему более трети пособия, поскольку овладение грамматическим материалом прежде всего создает возможность для перехода к активной речи учащихся. Известно, что тренировка учащихся в употреблении грамматических структур, требующая многократного их повторения, утомляет ребят своим однообразием, а затрачиваемые усилия не приносят быстрого удовлетворения.[5]

Игры помогут сделать скучную работу более интересной и увлекательной. За грамматическими следуют лексические игры, логически продолжающие «строить» фундамент речи. Фонетические игры, предназначаются для корректировки произношения на этапе формирования речевых навыков и умений. И, наконец, формированию и развитию речевых и произносительных навыков в какой-то степени способствуют орфографические игры, основная цель которых – освоение правописания изученной лексики. Большинство игр первого раздела могут быть использованы в качестве тренировочных упражнений не этапе как первичного, так и дальнейшего закрепления.

Второй раздел называется «Творческие игры». Цель этих игр – способствовать дальнейшему развитию речевых навыков и умений. Возможность проявить самостоятельность в решении речемыслительных задач, быстрая реакция в общении, максимальная мобилизация речевых навыков – характерные качества речевого умения – могут, как нам представляется, быть проявлены в аудитивных и речевых играх. Игры второго раздела тренируют учащихся в умении творчески использовать речевые навыки. [6]

В организации учебного игрового общения важным является создание условий для такого выполнения игрового задания, в котором достигалось бы не присоединение реплики, а взаимодействие партнеров, поскольку общение есть именно взаимодействие участников. Решение этой задачи связано с изучением

закономерностей возникновения общения в совместной осуществляемой деятельности, выявление особенностей речевого взаимодействия партнеров, учетом ограничений, накладываемых иноязычным говорением на форму содержание речевого общения, поиском путей преодоления таких ограничений и повышения самостоятельности высказывания учащихся. Существует предположение, что ролевая игра может эффективно использоваться на уроках иностранного языка учетом основных положений теории ведущей деятельности и содержания возрастных периодов развития школьников, исследований проблем общения и речевой деятельности.

Игровые методики для работы на этапе введения новой лексики иностранного языка:

1) Игра-кроссворд по теме «Деньги».

Описание: игра в виде поля из сетки 14 на 14 клеток, в каждой из которых написана буква алфавита. Среди букв зашифрованы слова по данной теме. Перед началом игры учащиеся вместе с учителем читают и переводят слова из активного словаря. Задача учащихся – самостоятельно отыскать среди букв данные слова, опираясь на список в низу страницы (Приложение 1).

Цель: ознакомление учащихся с лексикой по теме «Деньги», запоминание графического образа слова. Учащиеся играют индивидуально или в парах (в данном случае в игру привносится азарт).[1]

2) Игра-разрядка (warming-up activity).

Описание: преподаватель встает на свободное место и говорит: «I like milk but I don't like cheese.» При этом он показывает рукой направо, говоря like и налево, говоря don't like. Задача учащихся – присоединиться к учителю справа и слева, предложив свой вариант. Например: I don't like cream I don't like cheese either, but I like margarine. Данная игра подходит к любой теме.

Цель: введение новой лексики, проговаривание новых слов в типичных ситуациях, эмоциональная и физическая разрядка. Обобщающих возможностях игр известно давно. 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, ребенка в особенности.

Литература:

1. Ильченко Е.В. «Игры, импровизации и мини-спектакли на уроках английского языка». М.: «Центр современных гуманитарных исследований», 2003
2. Обзор публикаций научно-периодических изданий «Иностранные языки в школе». М.
3. Панфилова А.П. «Игровое моделирование в деятельности педагога», М.: «Академия», 2000
4. Стронин М.Ф. Обучающие игры на уроке английского языка. М., Просвещение, 1984г.
5. Равинская В. Игры как средство обучения. Иностранные языки в школе, №1, 1980г.
6. Сумин В.М. Речевые ситуации на уроках иностранного языка. Иностранные языки в школе, № 6, 1993г.