

Игровые технологии на уроках английского языка в средней школе

Современную школу трудно представить без использования игровых технологий на уроках. Организуя учебную деятельность на уроке, педагог не может игнорировать изменения интересов школьников XXI века. С другой стороны игра – это тот инструмент в арсенале педагога, который позволяет эффективно развивать индивидуальные способности и творческого отношения к жизни учащихся. Игра позволяет снять напряжение, стресс, связанный с изучением нового материала и максимально вовлечь школьника в процесс обучения.

Игровая технология и ее роль в образовательном процессе довольно подробно исследованы и описаны в работах Н. А. Коротковой, Н. Я. Михайленко, А. И. Сорокиной, А. С. Ибрагимовой, Н. М. Коньшевой и других авторов. Однако, сегодня тема игровых технологий становится все более актуальной, поскольку резко вырос интерес учащихся к компьютерным играм. Это открывает перед педагогами новые возможности, но и создает новые вызовы.

Безусловно, для каждого возраста и уровня освоения материала требуются различные игровые технологии. Мой опыт работы показал, что игровые задания и тренировки пользуются интересом у всех классов – от начальных до старших. И при этом одинаково заинтересовано учащиеся выполняют игровые задания в бумажном и электронном форматах. В данной работе обобщен опыт использования игровых технологий при изучении английского языка в средней школе № 1 п. Восточный и Дерябинской средней школы Свердловской области.

Загадки, ребусы, паззлы

Загадки помогают развивать образное и логическое мышление, умение выделять существенные признаки и сравнивать, тренируют быстроту и гибкость ума, сообразительность, способность находить оригинальные решения. При этом, интерес к ним одинаково высок и при работе на компьютере, и при работе на бумажном носителе.

В рамках программы для третьего класса при изучении темы «Животные», я активно использовала загадки. Текст загадок печатается на отдельном листе и раздается учащимся. Дается несколько минут на прочтение, перевод загадки. В случае необходимости учитель помогает правильно перевести загадку. Затем ученик читает загадку по-английски, переводит ее на русский язык и предлагает отгадку. Например:

- I am red and I have a fine tail, I live in the forest, I like meat (a fox).
- A very funny animal which runs very quickly. It can hand by its tail (a monkey).
- I can go without food and water for a long time (a camel).

Еще вид игры, использованный при изучении темы «Животные» - исключение лишнего. Суть игры состоит в том, чтобы среди перечисленных животных найти и выделить лишнее слово. Каждый ученик получает листок с четырьмя животными. Нужно перевести название всех животных и найти лишнее слово. При ответе ученик читает по-английски названия животных, переводит названия на русский язык, выделяет лишнее слово и объясняет – почему именно это животное он считает лишним в данном ряду. Примеры слов:

- cow, goat, pig, wolf;
- fish, frog, fox, crocodile;
- lion, hare, tiger, elephant.


При изучении темы «Животные/Animals» в 3 классе мною также использовались кроссворды, которые с интересом разгадывались детьми. Для начала вместе с классом идет ознакомление

того, как нужно правильно понимать знаки ребуса. А затем дается время на решение одного из них. Пример: зашифрованное в ребусе слово кофе – coffee.



При работе с детьми с более слабыми детьми или детьми, у которых диагностирован 7 вид развития, можно использовать паззлы, когда дети должны найти названия животных, при этом сами слова заранее написаны на листке с заданием.

Jungle Animals

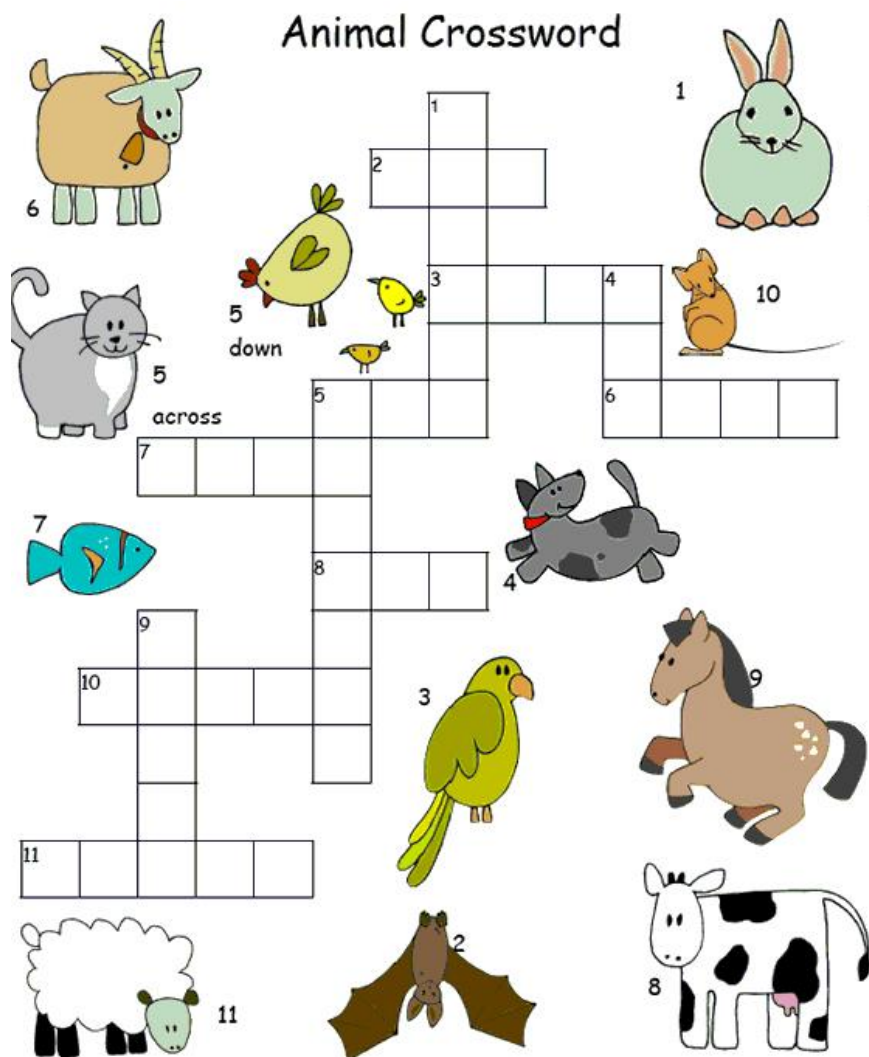


b	i	a	g	o	r	i	l	l	a	a	i
w	t	i	g	e	r	o	g	v	w	j	m
s	k	j	g	j	c	a	u	b	y	p	d
e	k	v	y	s	b	i	r	d	b	a	j
z	q	t	e	l	e	p	h	a	n	t	t
l	m	a	u	e	t	q	x	o	u	e	s
c	r	o	c	o	d	i	l	e	d	b	p
s	j	s	i	a	z	w	g	j	p	b	i
x	v	n	u	w	d	v	d	d	n	a	d
u	e	a	y	o	m	q	e	g	l	u	e
t	v	k	k	m	o	n	k	e	y	t	r
y	c	e	t	o	z	q	p	t	q	m	y

snake tiger monkey
 gorilla bird
 spider elephant crocodile



Подобный метод позволяет обеспечивать дифференцированные задания для детей с разным уровнем развития. Более сильные дети получают на уроках кроссворды по теме «Животные».



Логические игры

Для учеников среднего и старшего звена на уроках английского языка более подходящими будут логические задачи или головоломки. В этом случае важно не просто перевести и правильно понять задние, но и использовать логику для сравнения, сопоставления или противопоставления предметов или персонажей. Дифференцированность подхода при решении логических задач на уроках английского языка обеспечивается возможностью использовать или не использовать словарь для перевода и понимания головоломки. Так, для детей 4 классов на уроках повторения по теме «Внешность/Appearance» использовалась головоломка, в которой необходимо было вспомнить лексику по теме (hair, nose, lips, eyes, mouth) и по описанию внешности правильно определить имя каждого ребенка на картинке в задании. Вариантом задания по этой теме был рисунок, который нужно было сделать после правильного перевода описания внешности ребенка. Детям, которые слабо усвоили тему или забыли лексику, разрешалось пользоваться словарем.

Примеры задания по теме «Внешность/Appearance»

Puzzle #: What's My Name?

Name _____ Date _____

Directions: Read the descriptions of the kids to find out their names. Label the kids below.

- *There are two boys and four girls.
- *Kate has one bow in her hair.
- *Tim is not wearing glasses, but Jen is.
- *Chris is smiling.
- *Kim and Beth are best friends. Kim has two bows in her hair.

 Jen	 Tim	 Kim
 Beth	 Kate	 Chris

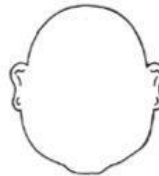
The face

2

Read the description and draw the face.



She has got black eyes and long blond hair. She has got a small nose and red lips. She has got freckles and glasses.



He has got big green eyes and black curly hair. He has got a big nose and thin mouth. He has got freckles and red cheeks. He has got a cap.



She has got blue eyes and short red hair. She has got a small nose and a red mouth. She has got freckles. She has got pink earrings.

www.alexandriette.fr

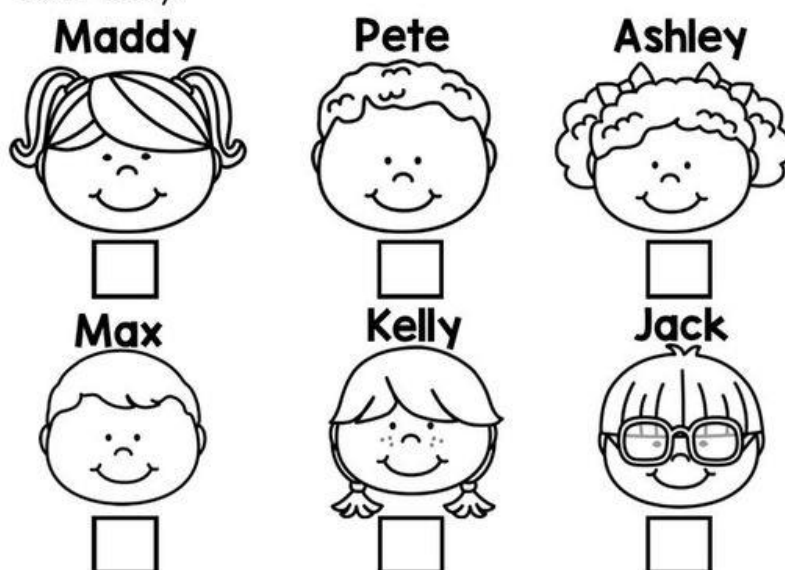
При повторении темы «Степени сравнения прилагательных» в пятом классе использовалась головоломка «Сколько мне лет/How old am I». Для решения головоломки важно было правильно перевести сравнительные прилагательные older than, Junger than, а затем вычислить возраст каждого ребенка.

Puzzle #: How Old Am I?

Name: _____ Date: _____

Directions: Read the descriptions of the kids to find out their ages.
Write the kids' ages below.

- *Kelly is 3 years older than Pete.
- *Jack is the same age as Ashley.
- *Max is 2 years older than Kelly.
- *Pete is 9 years old.
- *Ashley is 3 years younger than Max, and 2 years older than Maddy.



Компьютерные игры

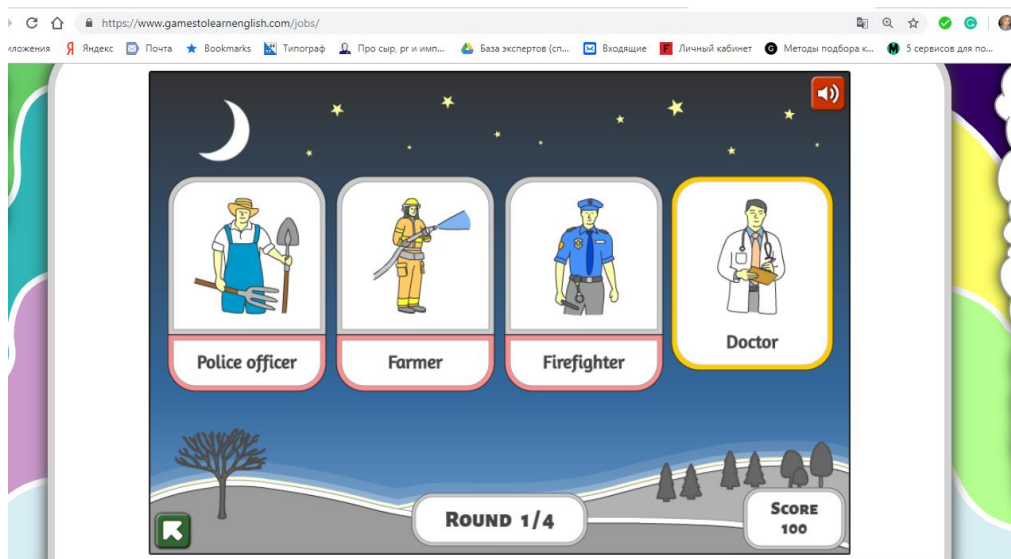
Одним из наиболее интересных ресурсов, на мой взгляд, является портал «Игры для изучения английского/Gamestolearnenglish.com». Здесь собраны игры, которые позволяют активно усваивать не только лексику, но и грамматику английского языка, в том числе – времена, степени сравнения прилагательных, числа и другое. Задания на этом ресурсе оформлены графикой и озвучены носителями языка, что позволяет дополнительно работать над совершенствованием произношения. Еще одним удобством ресурса является его мобильная версия.

В своей практике в течение двух лет я активно использовала этот ресурс для изучения лексического материала на уроках английского языка во 2-8 классах. Рассмотрим возможности ресурса на примере изучения темы «Профессии/Jobs».

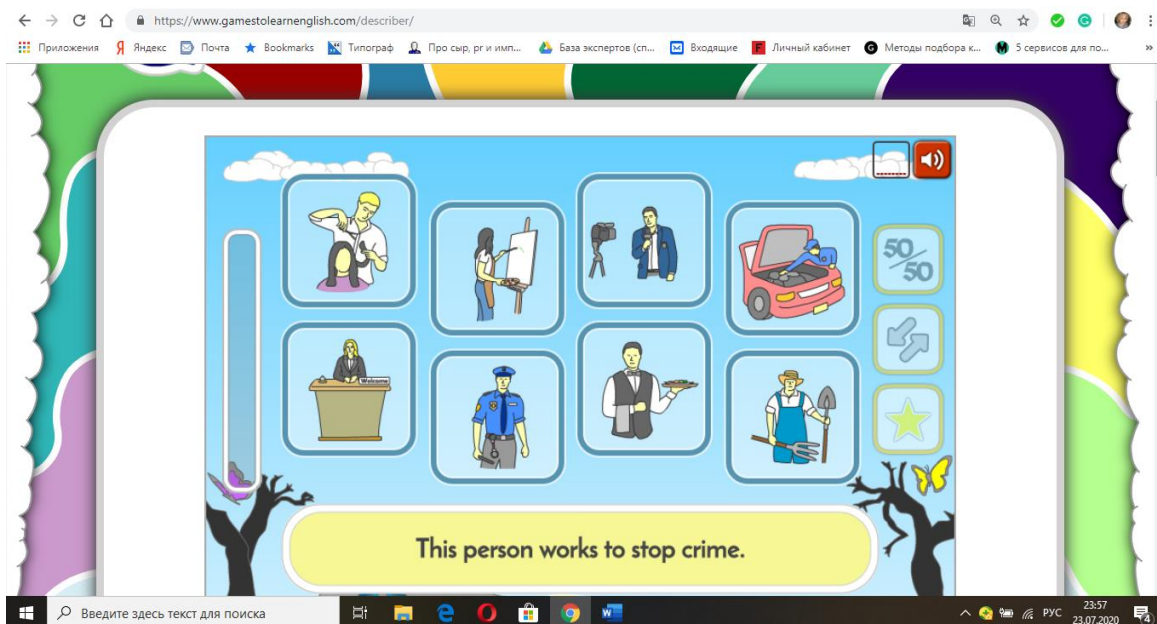
Первой на уроке мы использовали игры «Быстрый английский/Fast English», который позволяет соотнести название профессии с картинкой, услышать, как правильно произносится слово и увидеть, как слово правильно пишется. Освоив правило игры на уроке, школьники получают домашнее задание «доиграть» до полного освоения лексики дома.



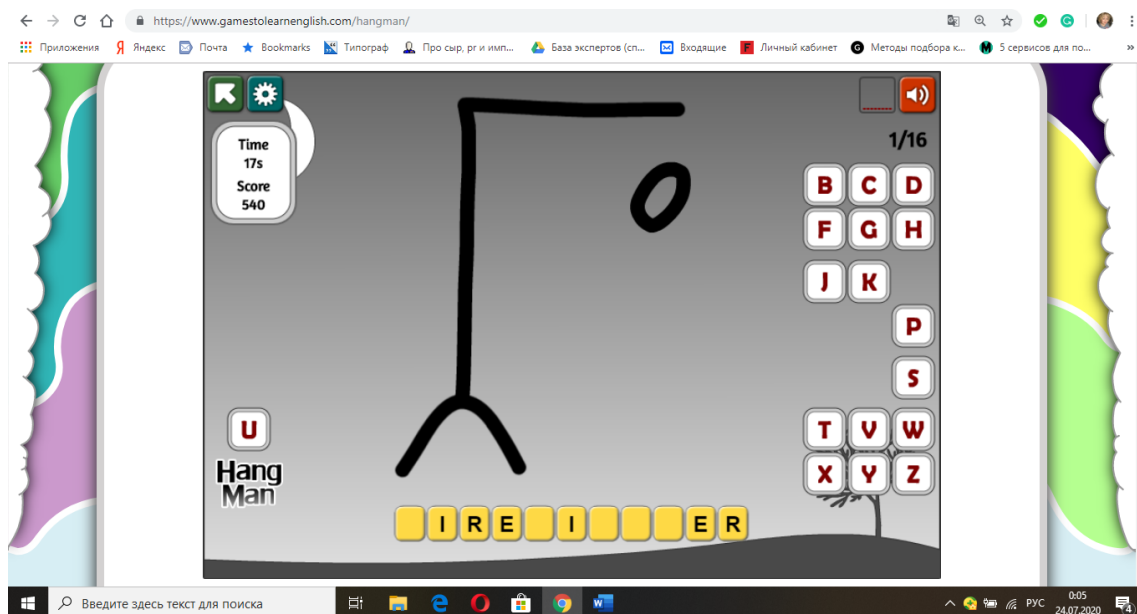
На втором этапе, при проверке усвоения лексики по теме, можно использовать игру «Игра с профессией»/Jobs game», когда нужно правильно соотнести картинку, показывающую профессию с ее названием. Каждый выбор оценивается, правильно названная профессия обозначается цветом, звуком.



Для более старших классов повторение лексики лучше проводить с игрой «Подробное описание/Big Descriptor». В рамках этой игры нужно прочитать и перевести предложение о профессии (дополнительно оно озвучивается) и выбрать одну из 8 картинок на экране.



И в качестве контрольной проверки усвоения лексики по теме мы использовали игру «Виселица/Hang Man». Смысл игры состоит в максимально быстром и точном написании слова по теме. Если ученик ошибается, ему «строится виселица». Любопытно, что в эту же самую игру, но в бумажном варианте, мы играли сорок лет назад.



Хочу отметить безусловный и всеобщий интерес учеников к использованию таких игровых форматов на уроке. По моим наблюдениям, это ускоряет усвоение новых слов на уроках английского языка и является хорошим дополнением к традиционным технологиям обучения. Безусловно, применение игровых технологий на уроках английского языка требует от педагога дополнительного времени на поиск, апробирование и адаптацию игрового материала, аккуратного введения игрового материала в общий план урока. Однако, результат того стоит: изученный в процессе игровой деятельности материал забывается учащимися в меньшей

степени. Это объясняется, прежде всего, тем, что в процессе игры ребенок испытывает эмоции интереса, удивления, радости, которые позволяют легче запоминать и усваивать любой новый материал. В итоге, благодаря игровым технологиям в процессе обучения, усвоение знаний становится более качественным и прочным.