Государственное образовательное учреждение

высшего профессионального образования

Забайкальский государственный гуманитарно-педагогический

университет им. Н.Г.Чернышевского

Факультет иностранных языков

Кафедра английского языка

Курсовая работа

по дисциплине: «Методика обучения английскому языку»

на тему: **«**Игра как средство активизации учебно-речевой деятельности на среднем этапе»

Чита 2009

**Содержание**

Введение

Глава I. Теоретические основы активизации речевой деятельности учащихся на основе игры

1.1 Игра как средство активизация речевой деятельности в учебном процессе

1.2 Виды учебных игр по иностранному языку

1.3 Учет психолого-педагогических особенностей учащихся на младшем этапе (5 – 6 классы)

Глава II. Использование учебных игр в обучении иностранным языкам

2.1 Специфика обучения иностранного языка

2.2 Использование учебных игр в обучении иностранным языкам

2.3 Значение языковых и речевых игр при изучении иностранного языка

Глава III. Опытное обучение

3.1 Анализ учебника английского методиста У. Р. Ли «Language Teaching Games and Contests»

3.2 Наблюдение за учебным процессом

3.3 Анализировать некоторые учебных игр апробированных на практике

Заключение

Приложение

Библиография

**Введение**

Обучение иностранному языку, как известно, имеет целью привитие учащимся практических умений и навыков, т.е. формирование у них коммуникативной компетенции. Игра дает детям коммуникативно-познавательные умения, развивает их критическое мышление и культуру полемики, активизирует речевую деятельность, и, требуя напряжение эмоциональных и умственных сил, вместе с тем снимает монотонность процесса обучения и помогает преодолеть стеснительность, воспитывает доброжелательность и толерантность. Эти факторы определяют целесообразность ввода в контекст уроков иностранного языка в 5 -6 классах учебных игр, поскольку для учащихся данного возраста характерна расположенность к импровизациям, играм, выполнению задач на сообразительность. Поэтому игра должна стать одним из основных приемов обучения подростков на уроках иностранного языка.

Таким образом,объектом моего исследования выступает процесс активизации учебно-речевой деятельности учеников. Предметом является комплекс учебных игр в активизации речевой деятельности учеников. Цель данной работы заключается в теоретическом обосновании и практическом подтверждении эффективности учебной игры как средства активизации учебно-речевой деятельности. Цель исследования обусловила постановку ряда задач:

1.Исследовать некоторые психологические особенности учащихся на среднем этапе, с тем, чтобы учитывать их при выборе игр и развивать посредством последних.

2. дать определение понятию «учебная игра» и раскрыть ее функции на уроке английского языка

3. охарактеризовать разновидности учебных игр

4.выявить специфику иностранного языка

5. исследовать особенности учебной игры в активизации учебно – речевой деятельности школьников.

6. Проанализировать некоторые учебные игры апробированные на практике.

В работе использовались следующие методы исследования: анализ, сравнение, обобщение и синтез информации, извлеченной из научных трудов и методических статей.

Новизна исследования. Проанализировав ряд работ, посвященных данной теме можно сделать вывод, что по преимуществу упор в них делается на рассмотрение игры лишь как метода учебной работы, который вызывает интерес к предмету и облегчает восприятие материала. Зачастую не учитывается тот факт, что игры представляют для учащихся задачу, подлежащую немедленному решению, следовательно, она обеспечивает реальные условия для активной мыслительной деятельности, способствуя формированию и развитию интеллектуальных умений, связанных с иностранным языком. В данной работе была сделана попытка осветить это дополнительное преимущество игры, игры как средства активизации учебно – речевой деятельности учащихся в общеобразовательной школе. Исходя из этого, в исследовании не только дается классификация игр для обучения английскому языку с точки зрения формы проведения, учебных целей, задач, способа организации, но и приводятся виды игр, развивающие навыки говорения, чтения, аудирования, письма и т.п. можно сказать, что, таким образом, раскрывается новая, малоизученная проблема.

Практическое значение. Результаты исследования представляются чрезвычайно важными для практического применения в школах с учетом новых направлений работы в системе образования, дающих простор преподавателям для новаторства и внедрения в жизнь собственных неординарных идей и решений, актуальность этой проблемы на современном этапе является очевидной. Именно игра, как наиболее не стесненная условиями и различного рода рамками, приемлема на любом этапе обучения, т.к, в игре проявляется особенно полно способности любого человека, а ребенка в особенности. Именно здесь создается возможность для многократного повторения речевого образца в условиях, максимально приближенных к реально – речевому общению с присущими ему признаками – эмоциональностью, целенаправленностью, речевого воздействия.

**Глава I. Теоретические основы активизации учебно-речевой деятельности учащихся на основе игры**

* 1. **Игра как средство активизации речевой деятельности в учебном процессе**

Содержание предмета «иностранный язык» включает учебную информацию об аспектах языка (фонетика, лексика, грамматика), которая составляет основу формирования и развития навыков и умений, Устное и письменное общение реализуется в четырех видах речевой деятельности: говорение, аудирование, чтение и письмо, обучение которым должно осуществляться взаимосвязано, но при дифференцированном подходе к каждому из них. Это обусловлено не только тем, что в основе функционирования каждого вида лежат одинаковые психические процессы и психолингвистические закономерности. В реальном общении человек читает и обсуждает прочитанное, делает при этом записи, позволяющие ему лучше запомнить и затем воспроизвести необходимую информацию, и т.д. Иными словами, данный виды деятельности как способы осуществления аутентичного речевого общения тесно переплетаются друг с другом и подчас трудно провести четкую границу между ними. Поэтому и в учебном процессе обучение говорению должно проходить в тесной связи с формированием умений понимать письменный / звучащий текст, и, наоборот, после прочтения прослушивания текста учащиеся могут высказываться по его содержанию или в связи с ним, причем подготовка устных высказываний может сопровождаться письменной фиксацией необходимой информации и т.д.[[1]](#footnote-1) В то же время дифференцированный подход к обучению чтению, говорению, аудированию и письму, обусловленный специфическими особенностями каждого из них, должен приниматься во внимание при отборе материала для продуктивного и рецептивного усвоения, использование адекватных упражнений, учитывающих особенности речевых и продуктивных видов речевой деятельности, при отборе стратегий устно – речевых и письменных форм общения.

Владение иностранным языком как средством общения требует умения ориентироваться в определенной ситуации, находить наиболее эффективные пути и средства решения возникающих задач, прогнозировать результаты своей учебно-коммуникативной деятельности, т. е. требуется активная мыслительная деятельность субъекта. Поэтому перед преподавателем встает необходимость поиска таких форм, методов и средств обучения, которые позволили бы решить весь комплекс учебно-методических задач.

Психолого-педагогические особенности и обучающие возможности игры, а также оптимистичное отношение к ней учеников, позволяют включить игру в учебный процесс в школе.

В процессе игры преподаватель воздействует на обучаемых с целью достижения учебных целей в процессе мотивированного общения. При этом преподаватель выступает в роли субъекта воздействия, его инициатора и организатора, а ученики— в роли объекта данного воздействия.

В то же время в процессе обучения, главной чертой которого является деятельностный характер, складываются условия, при которых ученики могут выступать и как субъекты данного воздействия, поскольку коммуникативная деятельность, составляющая основу построения занятий по иностранному языку, предполагает действия их то как субъектов, то как объектов устной или письменной речевой деятельности.

При этом суть ответных действий учителя будет сводиться, то к тому, чтобы изложить определенный материал (учебного или информационного характера), факт, явление, высказать мнение, суждение, точку зрения или задать вопрос, то к тому, чтобы привлечь педагогические и методические знания и умения и организовать и построить учебный процесс с учетом выявленных в ходе коммуникации недостатков и потребностей обучаемых. Суть ответных действий учеников также может быть двоякой: в одном случае они занимаются поиском определенной информации по теме, необходимой для ее изложения, а в другом — работают над совершенствованием знаний, навыков и умений по предмету, постигая приемы и методы овладения им.

Речевая деятельность учеников, связанна с овладением иностранным языком, представляет собой взаимосвязь структурных и функциональных компонентов. Структурные компоненты заключаются в совокупности знаний учеников, функциональные— в совокупности умений и навыков. Знания, умения и навыки являются основными компонентами интеллектуальной деятельности, связанной с решением учебных и практических задач по иностранному языку. При этом знания определяют содержательную сторону этой деятельности, а умения и навыки — операциональную. Обе стороны тесно взаимосвязаны и взаимообусловлены.

Научные исследования показывают, что в процессе совершения каждого вида речевой деятельности требуется один и тот же набор операций. Следовательно, в процессе обучения иностранному языку необходимо формировать и развивать навыки и умения работы с текстом, в условиях общения с книгой, или с собеседником. При этом работа с текстом определяется спецификой конкретного вида речевой деятельности, целей, задач и условий ее протекания. Особенности каждого вида речевой деятельности, а также цели и задачи обучения и трудности в их овладении позволяют выделить наиболее важные умения, необходимые учащимся для овладения каждым из видов речевой деятельности и обуславливающие их готовность к самостоятельному решению задач, связанных с владением иностранным языком.

**1.2 Виды учебных игр по иностранному языку**

Известно, что игра всегда являлась и является одним из наиболее эффективных, гибких и универсальных приемов обучения. Она призвана активизировать процесс обучения, сделать его более продуктивным, а также формировать и далее развивать мотивацию учения.

Детально продуманная и методически грамотно организованная игра является таким приемом обучения, который позволяет комплексно решать задачи как практического, так и воспитательного, развивающего и образовательного характера. По определению М.Ф. Стронина, «игра – это вид деятельности в условиях ситуации, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением»[[2]](#footnote-2)

Учебная игра – это особым образом организованная обучающая деятельность, предполагающая наличие проблемы и возможные пути ее решения. В процессе учебной игры могут быть реализованы одна или несколько обучающих задач, причем деятельность по формированию иноязычных навыков и умений может носить как выраженный характер, так и латентный (имплицитный) характер.

Будучи введенной, в систему традиционного обучения, учебная игра осуществляет несколько функций:

1. Мотивационно – побудительную (мотивирует и стимулирует учебную и познавательную деятельность обучаемых)
2. Обучающую (способствует приобретению знаний, а также формированию и развитию навыков владения иностранным языком в конкретной ситуации общения);
3. Воспитательную (оказывает воздействие на личность обучаемого, расширяя его кругозор и развивая его мышление, творческую активность и т.д.);
4. Ориентирующую (учит ориентироваться в конкретной ситуации и отбирать необходимые вербальные и невербальные средства общения);
5. Компенсаторную (компенсирует отсутствие или недостаток практики, приближает учебную деятельность к условиям владения иностранным языком в реальной жизни).

В структуру игры как деятельности органично входит целеполагание, планирование, реализация цели, а также анализ результатов, в которых личность полностью реализует себя как субъект. Мотивация игровой деятельности обеспечивается ее добровольностью, возможностями выбора и элементами соревновательности, удовлетворения потребности в самоутверждении, самореализации.[[3]](#footnote-3)

В структуру игры как процесса входят: роли, взятые на себя играющими; игровые действия как средства реализации этих ролей; замещение реальных вещей игровыми, условными; реальные отношения между играющими; сюжет (содержание) – область действительности, условно воспроизводимая в игре.

Способность игры проиллюстрировать действие определенного правила, возможность сразу же опробовать его на практике, а в случае неуспеха повторить вновь и вновь до полного овладения им оправдывают применение игры как средства наглядности и как упражнения.

Особенность учебной игры и в том, что она вводиться в учебный процесс в качестве творческого учебного задания и представляет для учащихся задачу, подлежащую немедленному решению, следовательно, она обеспечивает реальные условия для активной мыслительной деятельности, способствуя формированию и развитию интеллектуальных умений, связанных с иностранным языком. Адекватное реагирование на изменение игровых условии формирует у обучаемых определенные индивидуальные поведенческие модели, способствует выработке рефлексивных умений, а также формированию оценки и самооценки.

Решение задачи, предложенной в учебной игре, предполагает не только формирование неких новых качеств, навыков и умений, но также и актуализацию уже приобретенного багажа знаний и выработанных иноязычных навыков и умений. Данный факт позволяет сделать вывод, что игра является, в том числе и средством контроля.

В настоящее время в методической литературе существует достаточно большое количество классификаций, систематизирующих виды учебных игр в соответствии с тем или иным классификационным критерием. Например, описаны типологии, выстроенные в зависимости от:

## Целей и задач учебной игры,

## Формы проведения,

## Способа организации,

## 4. Количественного состава участников.[[4]](#footnote-4)

Так, по количественному составу участников игры подразделяются на индивидуальные (для одного человека) и парные, групповые, коллективные. Причем первые нацелены на общение с текстом, письменным или звучащим, а последние три также и на общение с партнерами (помимо текста). По характеру и форме проведения выделяют игры предметные, подвижные с вербальным компонентом, сюжетные или ситуационные, ролевые, игры – соревнования, интеллектуальные (тексты, ребусы, кроссворды, чайнворды), взаимодействия (коммуникативные), комплексные. По способу организации игры бывают компьютерные, имитационно – моделирующие, письменные.

По целям и задачам обучения учебные игры, можно разделить на языковые и на речевые. Языковые игры помогая усвоить различные аспекты языка (фонетику, лексику, грамматику), делятся соответственно на фонетические, лексические, грамматические. Важно подчеркнуть, что деление языковых игр в зависимости от аспекта языка условно, ибо невозможно изучить лексику без фонетики, грамматику без лексики.

Речевые игры (видо – речевые) нацелены на формирование умения в определенном или определенных видах речевой деятельности. Очевидно, что каждому виду речевой деятельности будет соответствовать определенный вид учебной игры, то есть игры нацеленные на:

1. Обучение аудированию,

## Обучение монологической речи, диалогической речи,

## Обучение чтению,

## Обучение письму.

На уроке не всегда существуют реальные условия, необходимые для общения в рамках определенной тематики. Поэтому необходимо создание искусственных условий, максимально приближенных к естественным, которые будут стимулировать у обучаемых уместные и характерные для данной ситуации речевое высказывание и манеру поведения.

Своеобразие и эффективность языковых и речевых игр заключается в том, что учащиеся участвуют в них, не потому, что это игра, а потому, что данная ситуация и данные обстоятельства требуют решения заданной задачи, приобретающей для них личностный смысл. Решение же учителем задачи обучения общению, диктует необходимость построения и организации игры таким образом, чтобы осуществлялось речевое взаимодействие отдельных учащихся или групп. Данные игры, несут двойную нагрузку, а именно содержат учебную задачу, заданную самой игрой, решение которой сопряжено с решением задачи коммуникативной, возникающей для учеников незаметно. Иными словами, чтобы решить основную игровую задачу, необходимо решение задачи коммуникативной (работа с учебником, справочником, книгой, текстом или взаимодействие с товарищем, учителем, другим собеседником). Сам же процесс коммуникации при этом становиться главным вспомогательным средством достижения цели, поставленной учащимися в ходе решения игровой задачи. Известно, что на каждом этапе изучения темы используются определенные виды игр. Языковые игры применяются на этапе введения и первичного закрепления языкового материала, речевые, на этапе активизации и закрепления этого материала.

Если рассматривать игру с точки зрения целевых ориентаций, то в этом случае можно разделить игры на:

1. Дидактические, которые используют для расширения кругозора и познавательной деятельности, они формируют определенные умения и навыки, необходимые для практической деятельности, в ходе их выполнения развиваются общеучебные умения и навыки, а также трудовые навыки. По мнению Д.Н. Узнадзе, «игра форма психогенного поведения, т. е. внутренне присущего, имманентного личности»()
2. Воспитывающие, которые воспитывают самостоятельность, волю, сотрудничество, коллективизм, общительность, и коммуникативность, формируют определенные подходы и позиции, нравственные, эстетические и мировоззренческие установки.
3. Развивающие, которые развивают мотивацию учебной деятельности, внимание, память, речь, мышление, воображение, фантазию, творческие способности, эмпатию, рефлексию, умение сравнивать, сопоставлять, находить аналогии, оптимальные решения. А.Н. Леонтьев считал, что «игра – свобода личности и воображения, иллюзорная реализация нереализуемых интересов».[[5]](#footnote-5)
4. Социализирующие, приобщающие к нормам и ценностям общества, адаптирующие к условиям определенной среды, обучающие общению. По определению Л.С Выготского: «игра – пространство внутренней социализации ребенка, средство усвоения социальных установок»[[6]](#footnote-6).

Одна и та же игра может быть использована на различных этапах урока. Но все зависит от конкретных условий работы учителя, его темперамента и творческих способностей.

Игра несет в себе немалое нравственное начало, ибо делает труд (овладение иностранным языком), радостным, творческим и коллективным. Ведь цель игрового метода обучения – способствовать развитию речевых навыков и умений. Возможность проявлять самостоятельность в решении речемыслительных задач, быстрая реакция в общении, максимальная мобилизация речевых навыков – характерные качества речевого умения – могут быть проявлены во время проведения игр.

1.3 Учет психолого-педагогических особенностей учащихся на младшем этапе (5 – 6 классы)

учащийся английский язык игра

Игра – пространство «внутренней социализации» ребенка, средство усвоения социальных установок Л.С. Выгодский.[[7]](#footnote-7) Мир игр огромен. Дети познают и решают проблемы жизни через игру, наполненною красотой, фантазиями, познаниями игра дает детям коммуникативно-познавательные умения, развивает их критическое мышление и культуру полемики, активизирует речевую деятельность, и, требуя напряжения эмоциональных и умственных сил, вместе с тем снимает монотонность процесса обучения и помогает преодолеть стеснительность, воспитывает доброжелательность и толерантность, вызывает чувство удовлетворения.

Игра рождает непримиримость к шаблонам и стереотипам. Она развивает память и воображение, оказывает влияние на развитие эмоционально – волевой стороны личности, учит управлять своими эмоциями, организовывать свою деятельность. Конечно же, при этом нужно понимать, что каждый возрастной период характеризуется своим типом ведущей деятельности.

Так, на данном этапе наблюдается обострение потребности в создании своего собственного мира, в стремлении к взрослости, бурное развитие воображения, фантазии, появление стихийных групповых игр. Поэтому при введении игры в учебный процесс необходимо учитывать особенности развития познавательных психических процессов у учащихся :

1. Изменение соотношения между конкретным и абстрактным мышлением обучаемых в пользу последнего, однако важно подчеркнуть, что конкретно – образное мышление не исчезает, а продолжает играть существенную роль в общей структуре мышления;
2. Формирование творческого мышления, для которого характерны такие качества, как самостоятельность, критичность, нешаблонность, гибкость, логичность четкость, глубина и широта ума;
3. Переход от механического запоминания к логическому, когда процесс запоминания становиться все более продуктивным, т.е опирается на мыслительную работу;
4. Противоречивость развития внимания: доминирует произвольное внимание, увеличивается его объем и точность, однако вместе с тем оно быстро истощается из–за активности, импульсивности и конфликтности эмоциональной сферы подростков

Игра представляет собой небольшую ситуацию, построение которой напоминает драматическое произведение со своим сюжетом, конфликтом и действующими лицами. В ходе игры ситуация проигрывается несколько раз и при этом каждый раз в новом варианте. Но вместе с тем ситуация игры ситуация реальной жизни. Реальность ее определяется основным конфликтом игры – соревнованием. Желание победить мобилизует мысль и энергию играющих, создает атмосферу эмоциональной напряженности

Учебная игра – упражнение помогает активизировать, закрепить, проконтролировать и скорректировать знания, навыки и умения, создает учебную и педагогическую наглядность в изучении конкретного материала. Она создает условия для активной мыслительной деятельности подростков. Игра – задание, содержащая учебную задачу, стимулирует интеллектуальную деятельность учащихся, учит прогнозировать, исследовать, и проверять правильность принятых решений.

Психологическое влияние игры проявляется в интеллектуальном росте обучаемых. Благодаря игре, возрастает потребность в творческой деятельности. Творчество – это постоянное совершенствование и прогресс в любой деятельности. Игра приносит детям и взрослым радость творчества. Творческий человек всегда чем – то увлечен. От творческих возможностей человека зависит его жизненный уровень.

Увидеть необычное в обычном может и взрослый и ребенок. Творчество заложено в детях самой природой. Они любят сочинять, придумывать, фантазировать, изображать, перевоплощаться. В играх дети все как бы делают втроем: их подсознание, их разум, их фантазия «работают» стихийно.

Американский психолог Д. Мид увидел в игре обобщенную модель формирования того, что психологи называют «самостоятельностью» - человека – собирание своего «я». Игра – это степень самовыражения, самоопределения, самопроверки, самоосуществления.[[8]](#footnote-8)

Социально – психологическое воздействие игры обнаруживает себя в преодолении боязни говорения на иностранном языке и в формировании культуры общения, в частности, культуры ведения диалога. В Реверс пишет по этому поводу «Очень часто в обществе люди предпочитают молчать, если, знают, что их речь вызовет отрицательную реакцию со стороны собеседника. Подобно этому ученик, каждую ошибку которого исправляет учитель, не только теряет основную мысль высказывания, но и желания продолжить беседу». Исправления следует делать тихо, не прерывая речи учащихся, или делать это в конце урока. У. Беннет вообще считает, что некоторые ошибки учитель имеет право игнорировать, чтобы не подавлять речевую активность учащихся[[9]](#footnote-9). Также игра порождает интерес к стране изучаемого языка, к чтению зарубежной литературы. Она формирует способности принимать самостоятельные решения. Особенностью игрового метода является то, что в игре все равны. Она посильна практически каждому ученику, даже тому, который не имеет достаточно прочных знаний в языке. Более того, слабый по языковой подготовке ученик может стать первым в игре: находчивость и сообразительность здесь оказываются порой более важными, чем знания в предмете. Чувство равенства, атмосфера увлеченности и радости, ощущение посильности заданий – все это делает возможность ученику преодолеть стеснительность, мешающую свободно употреблять в речи слова чужого языка, снижается боязнь ошибок, и благотворно сказывается на результатах обучения, незаметно усваивается языковой материал, а вместе с этим возникает чувство удовлетворения, ученик уже может говорить наравне со всеми.

Кроме того, немаловажную роль в преодолении боязни выражать свои мысли, играет обстановка, в которой происходит игровое действие, она должна способствовать созданию радостного настроения и располагать к общению в атмосфере дружелюбия, взаимопонимания и сотрудничества. Большая роль в этом принадлежит преподавателю, который должен учитывать индивидуальные особенности участников – характер, целеустремленность, усидчивость, дисциплинированность, состояние здоровья каждого участника игры.

Педагогическое влияние учебной игры проявляется в воспитании чувства коллективизма и товарищества, а также чувства высокой личной ответственности перед классом за успехи общего дела. Благотворно ее влияние на формирование ответственного отношения к учебной деятельности. При этом примечательно, что у учеников проявляется стремление к знаниям не ради оценки, они начинают чувствовать вкус к приобретению знаний.

Все эти особенности и определяют целесообразность ввода в контекст уроков иностранного языка в 5 – 6 классах учебных игр, поскольку для учащихся данного возраста «характерна расположенность к импровизациям, играм, выполнению задач на сообразительность», которые одновременно снимают учебное утомление и препятствуют ослаблению внимания.

Учебная игра представляет собой средство оптимизации учебного процесса. Игра вводиться в учебный процесс в качестве творческого учебного задания и представляет для учащихся задачу, подлежащую немедленному решению, следовательно, она обеспечивает реальные условия для активной мыслительной деятельности, способствуя формированию и развитию интеллектуальных умений, связанных с иностранным языком. Адекватное реагирование на изменение игровых условии формирует у обучаемых определенные индивидуальные поведенческие модели, способствует выработке рефлексивных умений, а также формированию оценки и самооценки. толерантность, вызывает чувство удовлетворения. Игра рождает непримиримость к шаблонам и стереотипам. Она развивает память и воображение, оказывает влияние на развитие эмоционально – волевой стороны личности, учит управлять своими эмоциями, организовывать свою деятельность. В структуру игры как деятельности органично входит целеполагание, планирование, реализация цели, а также анализ результатов, в которых личность полностью реализует себя как субъект. Игра «не противостоит традиционному типу обучения, не противоречит современным педагогическим теориям и в будущем может стать одной из форм интегрированного обучения, в котором должны объединиться все типы обучения, все лучшее, что было, есть и будет в теории и технологии обучения». В настоящее время проблема применения учебной игры в обучении иностранному языку широко освещается в отечественной и зарубежной литературе. Однако вопросы теории учебной игры и учебной игровой деятельности освещаются не достаточно. Нет глубоких исследований игры как средства обучения, практически отсутствуют фундаментальные исследования, не предложена пока целостная система учебных игр, стимулирующих развитие интеллектуальной активности обучаемых, все это тормозит эффективность ее использования в учебном процессе.

Таким образом процесс овладения учащимися иностранным языком в учебных условиях будет успешным ели он:

1. направлен на личность ученика, его реальные потребности и мотивы.
2. обеспечен умениями учителя выявлять мотивацию к обучению у каждого обучающегося и направлять ее на успешное овладение языком.
3. имеет игровой, творческий характер
4. ориентирован не на логику и системность предмета усвоения, а на логику развития личности ученика, его субъективного внутреннего состояния
5. стимулирует проявление собственной активности учащегося, радости и удовлетворения от общения друг с другом, от всего того, чем необходимо заниматься на уроках.

**Глава II. Использование учебных игр в обучении иностранным языкам**

**2.1 Специфика обучения иностранного языка**

Всякий предмет имеет свою специфику. Поиск специфических особенностей учебного предмета «иностранный язык» всегда осуществлялся, прежде всего, в сфере целеполагания. Общеизвестным является тот факт, что в отличие от большинства учебных дисциплин, которые нацелены на усвоение научных знаний тех или иных явлений, тех или иных законов, управляющих этими явлениями, иностранный язык как учебный предмет не имеет в сфере своих интересов научное знание языка и тем более науку о языке. Специфическую особенность данного предмета составляют его направленность на приобщение учащихся к «некоторому социальному явлению совершенно независимо от знания законов этого явления», нацеленность на «практическое овладение языком. Выявить специфику иностранного языка возможно при сопоставлении его с другими учебными дисциплинами, преподаваемыми в школе. При этом если в ходе сопоставления учебной дисциплины «иностранный язык» с предметами естественно – математического цикла, рисованием музыкой, трудом и физической культурой отличия совершенно очевидны, то по поводу различий/ сходств учебных дисциплин «иностранный язык» и «родной язык» высказываются разные мнения. Так, ряд авторов справедливо считают, что общность в сфере целеполагания учебных предметов «иностранный язык» и «родной язык» проявляется в их направленности на «формирование системы коммуникации, освоение языковых средств общения».[[10]](#footnote-10)Тем не менее анализ целей показывает, что между названными учебными дисциплинами больше различий чем общности.[[11]](#footnote-11) Различия объясняются тем, что «основной и ведущей целью в преподавании иностранного языка является коммуникативная цель, которая определяет весь учебный процесс, в то время как в преподавании родного языка эта цель не является главной. [[12]](#footnote-12) Отмеченное различие между дисциплинами «родной язык» и «иностранный язык» возникает из самой сущности обучения этим предметам – в рамках первой учебной дисциплины в отличие от второй у учащихся не формируется новая языковая система коммуникации, т.е обучение иностранному языку направлено на формировании в обучаемом черт второй языковой личности.

Принцип ориентации обучения иностранного языка на формирование черт вторичной языковой личности самым естественным образом делает актуальной задачу не просто научить ученика вести себя как носитель изучаемого языка, но и развить у него способность и готовность осуществлять текстовую деятельность на изучаемом языке, способность к адекватному взаимодействию с представителями иных культур и социумов (на разных уровнях).

Имеются и другие попытки выделить специфическое в учебной дисциплине «иностранный язык». Так, например и в психологии обучения иностранным языкам, и в методике обучения предмету отмечается, что в отличие от других учебных предметов иностранный язык, является одновременно и целью, и средством обучения. Более того, в качестве специфических особенностей учебного предмета «иностранный язык» выделяются также такие его качества, как «беспредметность», «беспредельность», «неоднородность». Так, И.А. Зимняя пишет, что «беспредметность» иностранного языка обусловлена тем, что его усвоение не дает человеку непосредственных знаний о реальной действительности. Язык в этом смысле как учебная дисциплина «беспредметен». В области преподавания иностранного языка возникает задача определения того, чему учить средствами иностранного языка, либо изучение языковых средств, т.е. лексики, фонетики, грамматики, ради самих этих средств не отвечает актуальности познавательным потребностям школьников.

«Беспредметность», по ее мнению, связана с тем, что, изучая язык, человек не может знать только лексику, не зная грамматики, или раздел «герундий», не зная раздела времени и др. Он должен знать всю грамматику, всю лексику, необходимых для требуемых программой условий общения, в этом смысле язык как учебный предмет беспределен. В этой связи вводиться ограничение в учебный материал.[[13]](#footnote-13)

В свою очередь, «неоднородность» объясняется обращенностью этого учебного предмета и к «языковой системе», и к «языковым способностям». Развивая мысль о неоднородности языка в широком смысле слова Ф. де- Соссюр рассматривал язык как глобальную речевую деятельность говорящего коллектива и отдельного индивида. В работах А.В. Шербы был поставлен вопрос не только о неоднородности но и о взаимосвязи входящих в общее понятие языка компонентов. Согласно автору языковая система и языковой материал, это лишь разные аспекты речевой деятельности. Именно учебно - речевую деятельность мы и рассматриваем в качестве основного объекта обучения и овладения школьниками иностранным языком. Специфика иностранного языка заключается еще и в том, что изучение языка и обучение ему не всегда ведут к овладению учащимися этим предметом. Последнее становиться возможным в условиях, когда у учащегося в результате его собственной деятельности, направляемой деятельностью учителя, развиваются способности к межкультурному общению с использованием нового языкового кода. Поэтому овладение способностью к межкультурной коммуникации представляет собой результат в первую очередь собственной деятельности ученика, иными словами, эффективность обучения определяется личностью учащегося, который должен брать на себя определенную долю ответственности за результаты обучения. То есть процесс овладения языком вне пределов страны изучаемого языка и без непосредственных контактов с культурой носителей языка представляется наименее благоприятным. Именно это обстоятельство обуславливает многомерность и сложность учебного предмета «иностранный язык». Эффективность обучения этому предмету будет во многом определяться степенью приближения учебного процесса к условиям управляемого овладения языком в естественной языковой ситуации. Такая обусловленность, способствующая формированию у учащихся основных черт вторичной языковой личности, предполагает: 1) расширение «границ» учебного времени и увеличение объема практического использования изучаемого языка как средства общения; при этом важно не только увеличение количества учебных часов, отводимых на изучение языка, но и поиск «выхода» за пределы классной комнаты (например организация межкультурного обмена); 2) последовательное выявление закономерностей и ситуаций лингвокультурного взаимодействия в условиях как непосредственного, так и опосредованного общения, использование аутентичной речи и аутентичного языка в опоре на элементы сопоставления с исходной лингвокультурой учащихся; 3) повышение удельного веса значимости содержательных аспектов обучения по отношению к языковым, что связано с необходимостью стимулирования реальных интересов и потребностей учащихся конкретного возраста, развитием их самостоятельности как в учебном, так и во внеучебном взаимодействии; 4) повышение мотивации учащихся к овладению иноязычным языком как средством общения за счет создания естественных мотивов общения с помощью введения учебных игр в процесс обучения.

Данные положения являются чрезвычайно важными, поскольку в процессе изучения иностранного языка учащийся не только овладел этим языком как системой переструктурированного языкового сознания, но и, оставаясь верным индивидуальному национальному природному стилю поведения, научился понимать культурно – языковую личность инофона.

**2.2 Использование учебных игр в обучении иностранным языкам**

Обучающие игры помогают сделать процесс обучения иностранному языку интересным и творческим. Они дают возможность создать атмосферу увлеченности и снимают усталость у детей. В любой вид деятельности на уроке иностранного языка можно внести элементы игры, и тогда даже самое скучное занятие приобретает увлекательную форму. Конечно урок иностранного языка - это не только игра. Доверительность и непринужденность общения учителя с учениками, возникшее благодаря общей игровой атмосфере и собственно играм, располагают ребят к серьезным разговорам, обсуждению любых реальных ситуаций.

Опыт различных педагогов убеждает, что игра способствует развитию познавательной активности учащихся в изучении языка. Она несет в себе немалое нравственное начало, ибо делает труд (овладения иностранным языком), радостным, творческим и коллективным.[[14]](#footnote-14) Спиваковская К.С. пишет, что главным элементом игры является игровая роль, не столь важно какая; важно, чтобы она помогала воспроизводить разнообразные человеческие отношения, существующие в жизни. Только если вычленить и положить в основу игры отношения между людьми, она станет содержательной и полезной. Что касается развивающего значения игры, то оно заложено в самой ее природе, ибо игра – это эмоции, а там, где эмоции, там активность, там внимание и воображение, там работает мышление.

Таким образом, игра это:

* Деятельность (речевая)
* Мотивированность, отсутствие принуждения,
* Индивидуализированная деятельность, глубоко личная,
* Обучение и воспитание в коллективе и через коллектив (А.В. Петровскии),
* Развитие психических функции и способностей,
* «Учение с увлечением» (говоря словами С.Л. Соловейчика).

Подобная характеристика игры ставит, конечно, высокие требования к ее организации.

Не следует думать, что сказанное относится только к детям. Опыт работы Г.А. Кайгородской и ее коллег доказал, что и во взрослой аудитории игра полезна и популярна: учащиеся освобождаются от ошибкобоязни, группа объединяется единой деятельность, создается благоприятный климат общения, класс превращается субъект учебного процесса. Игра предполагает постановку перед учащимися игровых целей, но важнее являются определенные учителем учебные цели, такие как: 1) формирование определенных навыков, 2) развитие определенных речевых умений, 3) обучение умению общаться, 4)развитие необходимых способностей и психических функций, 5)познание (в сфере становления собственно языка), 6)запоминание речевого материала и др.

Однако специфика игры, как точно подметил М.Н. Скаткин, заключается в том, что «учебные цели выступают перед ребенком не в явном виде, а маскируются. Играя, ребенок не ставит учебной цели, но в результате игры он чему – то научается, при этом совершенно этого не осознавая».[[15]](#footnote-15)

Многие предлагаемые игры рождались непосредственно на уроке, они были подсказаны автору самими учениками, миром их интересов и увлечений, тем, чем жил класс, а значит и учитель. Формы игр чрезвычайно разнообразны: используется весь их арсенал, накопленный опытом людей. К обучению приспособлены и лото, и карты и домино, и шарады, и загадки, и конкурсы, и т.п.

Опираясь на различные разработки и привлекая собственные идеи, авторы предлагают различные игры. А.В Пляскина предлагает использовать игру «guess» для тренировки некоторых грамматических явлений и формирования соответствующих навыков. Принцип этой игры заключается в следующем: учитель просит учащихся назвать, на какой странице в книге находится картинка (открытка, календарь, наклейка и т. п.). Игровая цель учащихся – угадать номер нужной страницы, чтобы в качестве поощрения получить эту самую картинку или иной предмет. Игра эта включает в себя несколько стадий, ориентированных на различные грамматические явления, причём каждая последующая стадия представляет собой усложнённый вариант предыдущей. Рассмотрим подробно каждую из этих стадий:

1. учащиеся по очереди называют свои варианты, формируя свои высказывания по образцу, заданному учителем: the postcard is at page number

«Открытка лежит на странице номер…») учитель отвечает либо «yes» («да»), либо «no» («нет»). Этот приём более целесообразен в начале формирования навыка употребления количественных числительных, причём здесь количество страниц в книге должно быть невелико.

2. на этом этапе учитель облегчает игровую задачу учащихся тем, что он вносит называемые ребятами числа в схему следующего вида:

The number of the page is

(номер страницы)

More than Less than

(Больше чем) (Меньше чем)

12, 15, 22,… 40, 35, 27,…

На данном этапе игры её скрытая учебная цель расширяется: тренировке здесь подвергаются не только числительные, которые ввиду своей специфики представляют собой особую трудность при усвоении русскими школьниками и требуют постоянного совершенствования навыка, но также сравнительные степени английских наречий more (больше) и less (меньше).

3. Дальнейшее усложнение игры предполагает формирование навыка порядковых числительных. Первоначальный образец приобретает теперь следующую форму: the postcard is at page.. («Открытка лежит на …-ой странице»).

4. На следующем этапе внимание учащихся переключается на синтаксическую структуру предложения. Предположения играющих должны формироваться в вида сложноподчинённых предложений «I think that postcard is at page… (« Я думаю, что открытка лежит на…-ой странице»).

Данная игра использовалась мной на среднем этапе обучения. Результат проведённой работы показал, что игра очень эффективно способствует формированию навыков употребления количественных и порядковых числительных, сравнительных степеней наречий и построения сложноподчинённого предложения с союзом that (что).

В статье «обучающие игры на уроке английского языка» М.Ф. Стронин делиться опытом проведения учебных игр, на уроках английского языка.[[16]](#footnote-16) В соответствии со школьной системой Стронин разделяет игры на два раздела.

Первый раздел составляют грамматические, лексические, фонетические и орфографические. Отсюда его название «Подготовительные игры». Раздел открывают грамматические игры. Известно, что тренировка учащихся в употреблении грамматических структур, требующая многократного их повторения, утомляет ребят своим однообразием, а затрачиваемые усилия не приносят быстрого удовлетворения. Игры помогают сделать скучную работу более интересной и увлекательной. Автор рекомендует проводить следующие виды игр для закрепления речевых образцов: лото, игра с картинкой, комментатор, what do you like to do?, have you?, changes, любимое занятие Карлсона, комнатный бой, подарки, цифры, кругосветное путешествие, запомните предметы, угадайте род занятий. В приложении № 1 дается описание грамматических игр и подробные инструкции о том, как их провести. За грамматическими следуют лексические игры, логически продолжающие «строить» фундамент речи. Автор предлагает использовать следующие лексические игры: учитель и ученики, стрельба по мишеням, в магазине, собери портфель, цветик – семицветик и т.д. (Приложение № 2)

Фонетические игры, предлагаемые М.Ф.Строниным в данном разделе, предназначаются для корректировки произношения на этапе формирования речевых навыков и умений. Автор рекомендует проводить следующие игры: широкие и узкие гласные, незнайка и мы, кто правильно прочитает?, и т.д. (Приложение № 3). И наконец формированию и развитию лексических и произносительных навыков в какой – то степени способствуют орфографические игры основная цель которых – освоение правописание изученной лексики. В приложении № 4 дается описание орфографических игр и подробные инструкции о том, как их провести. Большинство игр первого раздела могут быть использованы в качестве тренировочных упражнений на этапе как первичного, так и дальнейшего закрепления.

Второй раздел назван «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 отмечает Стронин М.Ф. быть проявлены в аудитивных и речевых играх составляющих данный раздел. Эти игры рассмотрены в приложении № 5. игры второго раздела тренируют учащихся в умении творчески использовать речевые навыки. По своей сути они межтемны, поэтому автор рекомендует их использовать при повторении материала.

Колесникова И.Е. в пособии «Игры на уроке иностранного языка» рекомендует отводить место игре на уроке в зависимости от ряда факторов: подготовки учащихся, изучаемого материала, конкретных целей и условий урока.[[17]](#footnote-17) Так если игра используется в качестве тренировочного упражнения при первичном закреплении, то ей можно отвести 20- 25 минут урока. В дальнейшем та же игра может проводиться в течении 3- 5 минут и служит своеобразным повторением уже пройденного материала, а также разрядкой на уроке. Ряд грамматических игр, например, могут быть эффективны при введении нового материала.

Одна и та же игра может быть использована на различных этапах урока. Данные рекомендации, однако, весьма условны, ибо все зависит от конкретных условии работы учителя. Следует только помнить, что при всей привлекательности и эффективности игр необходимо соблюдать чувство меры, иначе они утомят учащихся и потеряют свежесть эмоционального воздействия. Большинство игр которые предлагают авторы различных пособий не связаны с какой либо определенной темой, поэтому, естественно, в них содержится некоторый процент незнакомой учащимся лексики. Колесникова И.Е рекомендует вводить ее в процессе объяснения условии игры. Приемы введения лексики могут быть различны. Один из них зрительная наглядность, которая включает в себя не только картинную или предметную наглядность, но и движение жесты, мимику и т.д. и, наконец, в отдельных случаях можно воспользоваться однократным переводом. В любом случае время затраченное на объяснение незнакомого слова, обязательно окупиться, ибо однажды введенная игра будет использоваться много раз, а новая лексика, с которой познакомятся ребята в процессе игры, станет активной.

По мнению известного английского методиста У.Р. Ли успех использования игр, прежде всего зависит, от атмосферы необходимого речевого общения, которую учитель создает в классе. Ли отмечает, что необходимо, чтобы учащиеся привыкли к такому общению, увлеклись и стали вместе с учителем участниками одного процесса. Знакомясь с той или иной игрой Ли рекомендует учителю понять ее движущую пружину. Если она построена на театрализации, надо позаботиться о деталях костюма и реквизита. Если же это небольшая зарисовка, то все зависит от эмоциональности учителя[[18]](#footnote-18). Большинство же игр построено на соревновании. Таким играм присущ дух азарта. Поэтому точный подсчет очков и определение победителей должны быть продуманы и особо акцентированы. Учитель средней школы №17 пос. Ильский, краснодарский край О.Ю Савченко предлагает вести таблицу победителей и в конце четверти подводить итоги, определять лучших в игре, и, вручать маленькие призы. Для того чтобы подсчет очков не занимал много времени в процессе игры, необходимо изготовить фишки и раздавать их по ходу игры, это не будет замедлять ее темпа. В ряде случаев победитель определяется методом исключения, то есть не справившийся с заданием выбывает из игры. что такой способ увлекает ребят, им не менее интересно кто же победит, они продолжают принимать в игре косвенное участие. Таким образом основываясь на опыте различных авторов можно сделать вывод, что использование игр на уроке иностранного языка способствует овладению языком в занимательной форме, развивает память, внимание, сообразительность, поддерживает интерес к иностранному языку.

**2.3 Значение языковых и речевых игр при изучении иностранного языка**

Выявление структуры речевых умений, определяющих готовность учащихся к самостоятельному решению учебных и практических задач, связанных с владением иностранным языком, стало основой перехода к конструированию системы учебных игр, способной обеспечивать эффективное и качественное формирование и развитие данных умений на занятиях по иностранному языку. При разработке учебных игр многие авторы опирались на традиционную систему обучения, традиционное построение и проведение занятий по иностранному языку в рамках одной темы предполагает: введение и первичное закрепление языкового материала (фонетики, лексики, грамматики); его активизацию и закрепление в устной и письменной, монологической и диалогической речи, а также контроль его усвоения учащимися[[19]](#footnote-19). В соответствии с данной системой целесообразно вводить в процесс обучения языковые и речевые игры. Поскольку языковые игры применяются на этапе введения и первичного закрепления языкового материала, а речевые на этапе активизации и закрепления этого материала, т.е. языковые игры, являются подготовительными для речевых игр.

Языковые игры, помогая усвоить различные аспекты языка (фонетику, лексику, грамматику), делятся соответственно на фонетические, лексические и грамматические.

Главная цель фонетических игр – постановка произношения, тренировка в произнесении английских звуков в словах, фразах, предложениях, отработка интонации. Они отличаются непродолжительностью и строятся, как правило, на основе имитации (подражания, воспроизведения по аналогии), могут содержать элемент соревнования.

Работая с отдельными (изолированными) звуками предполагается лишь на начальной ступени обучения, когда у учащихся еще недостаточно языковых знаний (например, малый лексически запас). По мери продвижения фонетические игры реализуются на уровне слов, предложений, рифмовок, скороговорок, пословиц и поговорок, стихов и песен. При этом последние шесть могут использоваться в качестве фонетической зарядки и на последующих этапах обучения. Полезным является их обыгрывание (театрализация). Опыт, приобретенный в играх этого вида, может быть использоваться учащимися в дальнейшем на занятиях по иностранному языку среди фонетических игр, используемых на начальном этапе обучения, можно выделить игры загадки, игры – имитации, игры с предметом и т.д. (Приложение № 3)

Лексические игры сосредотачивают, внимание учащихся исключительно на лексическом материале имеют целью помочь им в приобретении и расширении словарного запаса, проиллюстрировать и отработать употребление слов в ситуациях общения, также «активизировать речемыслительную деятельность учащихся и развивать их речевую реакцию.[[20]](#footnote-20) Существуют различные виды лексических игр. Например, на этапе введения лексического материала учитель ведет рассказ, в котором постепенно использует новые слова, о значении которых учащиеся могут догадаться по контексту. Они пытаются объяснить новое слово, дав его дефиницию либо употребив синоним или антоним. Это порождает здоровую состязательность и сотрудничество.

На следующем занятии можно обратиться к лексическим загадкам, когда учитель описывает слово, не называя его, а ученики отгадывают, вспоминают выражения, в которых оно употребляется, и используют его в предложении или ситуации. Задания такого рода помогают усвоить лексику, не прибегая к помощи перевода на родной язык. Кроме того, они готовят учеников к последующей работе с кроссвордами, чайнвордами и т.д. Организованное таким образом оперативное повторение активного вокабуляра по определенной теме обеспечивает переход к играм на карточках, основой которых может быть, например, спонтанный рассказ, создаваемый всеми членами группы, по очереди употребляющими слово или выражение, написанное на доставшейся им карточке, в предложении. В преподавания весьма распространены игры – соревнования (парные, командные, фронтальные), в том числе викторины, конкурсы, а также игры типа «Аукцион» или «Дуэль», задача которых сводиться к тому, чтобы последним назвать слово, выражение, фразу, относящиеся к определенной теме, ситуации. Полезны лексические игры на скорость (когда ученики должны как можно быстрее записать слова, противоположные или аналогичные по значению данным; слова, определяющие данные; слова которые могут употребляться в данных словосочетаниях). В приложении №2 дается описание лексических игр и инструкции о том, как их проводить.

Грамматические игры призваны обеспечить умение учащихся практически применять знания по грамматике иностранного языка, активизировать их мыслительную деятельность, направленную на употребление грамматических моделей в естественной ситуации общения.

Как показывает практика, этот вид игр наиболее эффективен в том случае, если деятельность вокруг какого либо грамматического явления сопряжена с другой, например речевой (чтение, аудирование, говорение, письмо) или коммуникативной (общение, взаимодействие), деятельностью.

Разнообразные виды этих игр описаны рядом методистов Стронин М.Ф. Клементьева Т.Б. Ли и др.[[21]](#footnote-21) Среди них игры на отработку грамматических структур и явлений, игры с предметом, на узнавание, имитационные, на конструирование и др. приложение №1.

Речевые (видо – речевые) игры учат умению пользоваться языковыми средствами в процессе совершения речевого акта (монологического и диалогического, письменного и устного) и отталкиваются от конкретной ситуации, в которой осуществляется речевое действие. Каждому виду речевой деятельности будет соответствовать и определенный вид игры: игры для обучения чтению, для обучения аудированию, для обучения говорению, для обучения письму.

Игры для обучения чтению и аудированию призваны помочь в решении задач, связанных с обучением, данным видам речевой деятельности, и нацелены на формирование и развитие соответствующих интеллектуальных умений. Эти игры учат извлекать необходимую и важную информацию из текста.

В основе своей они предполагают работу учащихся с текстом: кодирование и иллюстрирование, догадку, конструирование, перифраз, восстановление пропущенного, сжатие и расширение и т.п. При этом, как и в языковых играх, возможно взаимодействие их участников( соревнование). При отработке техники чтения особая роль принадлежит имитационным играм, основанным на подражании. Кроме того полезными оказываются игры типа «учитель – ученик), когда ученики читают друг другу определенный текст, то в роли учителя, то в роли ученика и оценивая при этом действия своего товарища. На последующих этапах механическое воспроизведение сменяется все нарастающей мыслительной деятельностью, связанной с постепенным проникновением в содержание текста, его осмыслением и переработкой.

Игры для обучения говорения и письму связаны с формированием и развитием умений, требуемых для осуществления продуктивных видов речевой деятельности. Как правило на начальном этапе данные игры предполагают следование образцу, на последующих носят все более самостоятельный, творческий характер.

Поскольку текст и его воспроизведение зависят от конкретных обстоятельств, то при обучении письменному и устному высказыванию, монологическому и диалогическому, наиболее эффективными оказываются ролевые имитационно – моделирующие игры, (приложение №6).

Своеобразие и эффективность языковых и речевых заключается в том, что учащиеся участвуют в них не потому, что это игра, а потому, что данная ситуация и данные обстоятельства требуют решения заданной задачи, приобретающей для них личностный смысл. Решение же учителем задачи обучения общению, как уже отмечалось, диктует необходимость построения и организации игры таким образом, чтобы осуществлялось речевое взаимодействие отдельных учащихся или групп. Данные игры, по сути, несут двойную нагрузку, а именно содержат учебную задачу, заданную самой игрой, решение которой сопряжено с решением задачи коммуникативной, возникающей для учащихся незаметно. Иными словами, чтобы решить основную игровую задачу, необходимо решение задачи коммуникативной (работа с учебником, книгой, текстом или взаимодействие с товарищем, учителем), сам же процесс коммуникации при этом становиться главным вспомогательным средством достижения цели, поставленной учащимися в ходе решения учебной игровой задачи. На каждом этапе игры языковые и речевые могут выступать как средство контроля, позволяющего выявить степень сформированности конкретных умений, а значит и степень готовности к выполнению другого, более сложного вида учебной деятельности. Таким образом, для того чтобы использование учебных игр было наиболее эффективным, необходимо не только их сочетание с другими, традиционными и активными методами, но и определенная последовательность в их применении. Трудно обыграть ситуацию если учащийся недостаточно хорошо знает лексику и не может употребить ее в вопросе, восклицании или в отрицательном предложении. Действия и речь его будут неубедительны и неестественны, если в течении всей обыгрываемой сцены он стоит на одном месте, смотрит в одну точку, говорит на одной ноте. Поэтому каждый последующий вид игр должен быть подготовлен предыдущим и включать его элементы. Кроме того, цикличность и последовательность в разработке и подаче языкового и речевого материала различных уроков (введение лексики или грамматики и первичное закрепление, активизация и закрепление в устной и письменной, монологической и диалогической речи, контроль навыков и умений употреблять ее в различных ситуациях общения) требуют цикличности и определенной последовательности в разработке и использование игр в рамках одной и той же темы.

Всякий предмет имеет свою специфику. Специфическую особенность данного предмета составляют его направленность на приобщение учащихся к «некоторому социальному явлению совершенно независимо от знания законов этого явления», нацеленность на «практическое овладение языком. Имеются и другие попытки выделить специфическое в учебной дисциплине «иностранный язык». Так, например и в психологии обучения иностранным языкам, и в методике обучения предмету отмечается, что в отличие от других учебных предметов иностранный язык, является одновременно и целью, и средством обучения. Более того, в качестве специфических особенностей учебного предмета «иностранный язык» выделяются также такие его качества, как «беспредметность», «беспредельность», «неоднородность». Эффективность обучения этому предмету будет во многом определяться степенью приближения учебного процесса к условиям управляемого овладения языком в естественной языковой ситуации. Такая обусловленность, способствующая формированию у учащихся основных черт вторичной языковой личности.

Опираясь на различные разработки и привлекая собственные идеи, авторы предлагают различные игры, среди многообразия игр, авторы выделяют языковые и речевые. Своеобразие и эффективность языковых и речевых заключается в том, что учащиеся участвуют в них не потому, что это игра, а потому, что данная ситуация и данные обстоятельства требуют решения заданной задачи, приобретающей для них личностный смысл. Эффективность использования игр находиться в прямой зависимости от следующих факторов: целенаправленности всего процесса обучения; содержания учебной информации и соответствия его учебным целям и задачам, а также интересам и потребностям обучаемых; системы учебных игр, их соответствия целям и задачам обучения; релевантности, качества, момента введения в учебный процесс, особенностей учеников, их готовности принять предлагаемую (игровую) форму обучения; мастерства учителя, его компетенции, квалификации, знания своих воспитанников и умения управлять учебным процессом, а также его индивидуальных особенностей и личностных характеристик.

**Глава III. Опытное обучение**

**3.1 Анализ учебника английского методиста У. Р. Ли «Language Teaching Games and Contests»**

Вряд ли найдется учитель, который не задумывался бы над тем, как заинтересовать учащихся преподаваемым им предметом. Какие формы и приемы работы использовать, чтобы активизировать процесс обучения и сделать его более продуктивным. Большую помощь в решении данных вопросов оказывают игры. Наиболее широко учебные игры представлены в книге известного английского методиста У. Р. Ли «Language Teaching Games and Contests». Книга представляет большой интерес, для преподавателей иностранных языков, поскольку в ней в достаточной степени освещается проблема использование игры, как средства активизации учебно-речевой деятельности. У.Р. Ли считает, что при обучении иностранному языку игра органически входит в учебный процесс и не должно быть большой разницы между обучением, как таковым, и игрой. «Использование игр на уроках и во внеклассной работе открывает большие возможности для учителя, игра облегчает введение и закрепление лексического и грамматического материала и помогает тренировке навыков устной речи».

В книге дается подробное описание различных языковых игр. Попутно даются указания о том, с какой возрастной группой учащихся, на каком этапе изучения языка рекомендуется проводить ту или иную игру, и подробные инструкции о том, как ее провести. Книга состоит из шести частей, приложения со списком английских имен собственных и предметного указателя в алфавитном порядке. Первая часть книги — предисловие, в котором автор говорит о важном методическом значении игр в обучении иностранным языкам и раскрывает психологическую сущность языковых игр.

Вторая часть книги «Oral Games» содержит игры на развитие навыков устной речи. Представленные здесь игры предназначены для тренировки навыков слушания и говорения. Обучение этим навыкам невозможно без длительного повторения одних и тех же образцов, что само по себе вносит однообразие, уроки становятся скучными, внимание учащихся рассеивается. Применение игр дает возможность незаметно для учащихся в интересной форме снова и снова повторять материал. Основой для игр этого раздела служат, прежде всего, вопросы и ответы как наиболее простая и употребительная форма устной активности.

Но и самые простые формы вопросов и ответов должны употребляться безошибочно, поэтому их следует хорошо отработать. Уже на первых уроках для закрепления ограниченного языкового материала полезно ввести игру на называние знакомых предметов.

Для закрепления речевых образцов, указывает автор, необходима постоянная устная практика. Очень важно развивать речевую активность на протяжении всего периода обучения языку. Учитель должен требовать от учащихся сознательной речевой активности. Поэтому в любой разговорной практике следует исходить из содержания. Преподаватель должен тщательно продумывать содержание беседы, сделать ее доступной и интересной для школьников.

Автор рекомендует преподавателю темы для устной практики систематизировать и планировать на весь учебный год.

Третья часть пособия — «Pronunciation Games». Здесь подобраны игры на развитие навыков произношения и выработку правильного логического ударения. Автор рекомендует предварительно отрабатывать отдельные, звуки с объяснением артикуляции, для того чтобы в игре упражнять эти звуки в словах. Игры на произношение должны проводиться регулярно, но не следует тратить на них много времени. Для фонетической зарядки достаточно пяти минут.

Для упражнений на произношение необходимо использовать знакомую учащимся лексику, а новые слова вводить только тогда, когда нужно обратить внимание на дифференциацию звуков, от которой зависит смысл слова, что возможно на более продвинутой стадии обучения.

Игры на произношение должны проводиться в быстром темпе, четко. Большую помощь окажут учителю наглядные пособия Четвертая часть «Reading and Writing Games» содержит игры на развитие навыков чтения и письма.

Орфографические игры представлены в пятой части книги «Spelling Games». Создание навыка грамотного письма- важная часть обучения, как на начальном, так и на более продвинутом этапе.

Для обучения орфографии очень важно правильное закрепление зрительного образа слова. Орфографические игры достаточно проводить два раза в неделю. По содержанию эти игры сочетаются с устной практикой и строятся на уже знакомой учащимся лексике. В заключительной части «Mixed Bag» собраны игры, синтезирующие самые различные языковые умения

Большое количество учащихся в классе, по мнению автора, не является препятствием для проведения игр, поскольку классы делятся на команды. Состав команд автор рекомендует определять на целый год, в их состав должны входить по возможности ученики одного уровня знаний. Полезно за каждой командой закрепить определенное название. Систему названий в течение года рекомендуется менять. Это вносит разнообразие в жизнь класса. Каждая игра требует предварительной подготовки. Иногда правила игры лучше объяснить сначала на родном языке. Игры следует планировать так, чтобы они точно соответствовали по времени уроку или части урока.

Далее мы представляем некоторые игры из данной книги, которые учитель может использовать на уроке.

ORAL GAMES

1. IDENTIFYING GAMES

Pupils in turn hold up or touch or point to objects or other pupils, ask questions such as what’s this (that)? Who's this (that)?, and What are these (those)?, and then name a pupil in another team to answer. The game is most easily played with two teams. If there are four teams and room enough, it is best to have two games in progress simultaneously.

Those who answer correctly ask a similar question in return. If an, answer is incorrect, the questioner or perhaps another pupil from the same team asks another question. A point may be scored for every correct question and answer. If yes- no-questions are asked, such as Is this (that) a box (doll, star, banana)? Am I a pupil? Are you John? Is she a girl?, the answers can be Yes, it is. No, it isn't, or Yes, you are. No, you aren't or Yes, I am. No I'm not, or Yes, she is. No, she isn't, etc. To questions in the plural, such as Are they boxes (my pencils, your marbles, red gloves)? the answers are Yes, they are, or No, they aren't. At a slightly less elementary stage a game can be made, out of the following kind of sequence:

A. (to В.): What's this?

В. It's a ....

A. (to class): Is it a .. . ?

Сlass: Yes, it is (or No, it isn't if B.'s answer was wrong).

«Choice» questions also lend themselves to this game. Is this (that) a banana or an orange? (It's a banana.) Are those bananas or oranges? (They are bananas.)

Experienced teachers will recognize that there are very many language «items» in the above examples. They are not all taught at once, but over a period of some weeks or months. In what order they are best taught is not our concern here, but they cannot be mixed together in a game until they have been properly mastered. Thus the examples are illustrative of how such a game can be played at various stages of achievement.

d. Unfinished drawings. The teacher draws a few objects simply on the board, e. g.: a ship, a house, a ball, a car, a pram, an aeroplane, and asks as he goes along, «What's this?». Then he rubs out some of the essential lines in the sketches, goes back to one of them (the ship, perhaps), and says, as if puzzled, «Now what's this? Oh yes, I know, it's a ship». And quickly draws in the remaining lines. He does the same with a second drawing, and then asks the class about the others, «And what's this?». They tell him, «It's a pram». «It's an aero plane», etc. Then he draws the first line of something new, and again asks, «What's this?». The pupils guess, «It's a hat». «It's an umbrella», etc the teacher says «No» until the right guess is made, and then draws in the remaining lines.

Five minutes is long enough for this, but children greatly enjoy guessing and at the same time exercising their elementary knowledge of the language.

2. WHERE?

e. Where can it be?

Teacher: I've dropped my watch (pen, brooch — any small object) somewhere. Now where can it possible be?

Various pupils: In the bus. At home. In the corridor. Behind the radiator. Between the cupboard and the stove. In B.'s desk. The practice is brisker and more plentiful if nobody looks in these places, but more realistic if someone does. It can sometimes be taken one way and sometimes the other. If there is searching, the game still need not drag.

Teacher: Where can it be?

1st pupil: Behind the cupboard.

Teacher: Elizabeth, look behind the cupboard... What's Elizabeth doing?

Class: She's looking behind the cupboard. Teacher: Yes, she’s looking behind the cupboard. Is it there?

Elizabeth: No it isn't there, Mr. Williams.

Teacher: Where is it, then? Where can it be, Derek?

Derek: In the drawer of your table.

Teacher: Come and look. Where's Derek going to look, Sheila?

Sheila: In the drawer of your table.

Teacher: Everybody, where's he looking? (D. is now there.)

Class: In the drawer of your table. Teacher: Is it there, Derek? Derek: No, it isn't.

Teacher: Then where can it be?

h. Where were you? One pupil in front of the class is a «visitor» and says something like: «I called at your house at ten o'clock last Saturday morning, but you weren't in. Where were you?» Each pupil gives an answer, e. g.: «I was at my uncle's house». «I was at the airport». «I was on holiday». «I was in the mountains». If every pupil's answer is to be different, a considerable vocabulary is required, and the game m therefore not suitable at an elementary stage. For still more advanced learners it gives practice in using the Past Perfect: I had gone to the station, etc. Other people can also be brought in: I called at your house ...but I nobody was in. Where was everybody? My father had gone to a football match, my mother had gone out shopping, my brother was on holiday, and I had gone to my’ friend’s house. For relatively advanced learners, also, the reason for being elsewhere might be added, e. g.: I had gone to the station to meet my brother, who was coming home on holiday.

i. Out of place At least twenty familiar objects are placed beforehand about the room in unfamiliar positions, all being in full view. The pupils are not told that the objects are, but are given a minute or two to look about them, and then are asked (taking one pupil from each team in turn) to say what they have noticed. They may say, for instance: «There is a book on top of the door». «There is a bag in the waste-paper». «There is a hairbrush on the gramophones». «There is a ruler in the vase», etc.

At another stage in the course the past tense could be used, if the objects have been taken away from these positions. Thus: There was a book on top of the door. Was there? Yes, there was. Is there a book on top of the door now? No, there isn't.

Or, if some of the objects have been removed and not others, one of the uses of still can be practiced. Is it still there? No. Is my bag still here? Yes, it is — it's still in the waste-paper-basket.

3. LISTEN AND DO

h. Face to face. Every pupil has a partner, and the two stand facing each other at the circumference of a large circle. Somebody in the centre of the circle gives commands, which all the players obey, e. g.: Stand back to back. Run round each other. Shake hands. Touch each other's shoulders, etc. Suddenly the pupil in the centre calls out «All change», and everyone must seize a new partner. The centre pupil tries to do so too. The one left without a partner goes into the centre and gives commands. This can be played wherever there is room enough, and best outdoors. If the total number of pupils is even, have two in the centre giving commands.

4. WHAT AM I DOING?

a. The teacher performs an action of some kind and asks the class what he is doing. Answers: You're cleaning the board. You're drawing a man. You're walking round and round your table. You're touching John's hand. You're writing. You're pinning up a picture, etc. The action must, of course, still be in progress when the reply is given. Thus only actions which can be prolonged are suitable here. c. Perhaps. The teacher whispers something I to one of the pupils and sends him out where he I cannot be seen. The class must guess what he is doing — or should be doing. Perhaps he's sharpening a pencil, washing his hands, fetching some chalk, running round the playground, feeding the animals, looking for a box, moving your bicycle out of the sun, etc. The teacher asks for suggestions and a considerable vocabulary is needed if every pupil is to make a different sentence and the answer is not to be guessed too soon. A team point is awarded for the first one to guess exactly. Then someone else goes outside with another secret. If the pupils are inventive enough, they need not depend on the teacher for this, and the teacher will have to guess too.

5. WHAT AM I GOING TO DO?

Guessing-games can give excellent practice of the going to construction when the action is to 1 take place in the immediate future, so that everyone can see it. If the teacher picks up a piece of chalk, he is probably going to write or draw on the board. «I'm going to draw something». The teacher says. But what? That's anybody's guess - and everybody guesses. You're going to draw a giraffe, a tree, a lake, an island, a map, some houses, etc. The first to guess takes the teacher's place, and perhaps scores a point. Drawing is, of course, only one thing: there are all the other actions that can be performed or mimed, singly or one after the other. Every pupil thinks of something to do and keeps quiet about it. «Dick». Says the teacher.

Dick comes forward. «Tell me what you're going to do». Dick whispers it. «All right», the teacher says (or «No. think of something else». if it isn't suitable). «Now, what's Dick going to do?». Answers are taken from the class; is hands go up. He's going to sit on your chair, open the door, unlock (he cupboard, put his books on you’re table.

Teacher: Is that what you're going to do, Dick?

Dick: No.

Presently someone guesses: «He's going to put the waste-paper-basket in that corner. »

Dick: Yes.

Teacher: All right, put it there, Dick.

Performance of the action completes the context.

9. GETTING TO KNOW NUMBERS

e. Number on the board. The teacher has written numbers all over the board, at a height the pupils can reach; or bettor still, pupils have written them there themselves, so long as they can write firmly and clearly. There are two or more teams, and one member of each stands at the blackboard, coloured chalk in hand (each team has a different colour). The teacher calls out a number and the first to put a ring round it scores a point. The players should be changed after they have ringed three or four numbers, and any player who rings one wrongly is replaced.

The numbers may be simple or difficult. They can also be clock times, weights and measures, dates, sums of money, telephone numbers, etc. Circle touch Space is needed. The players form a circle and join hands. They number off in fours (or possibly in threes, fives, or sixes, according to the number playing). The teacher calls out a number — for instance, 4 — and all the 4's run clockwise round the outside of the circle and back to their places, if possible without being touched by the 4 behind. Each number is called the same number of times. The player who has touched the largest number of other players is the winner. Ordinal numbers may be used instead of cardinal. Thus the players number as first, second, third, etc. and the teacher calls, for example, «fourth» instead of «four».

m. The main in the moon. The players stand or sit in a ring and number off. There is a player in the middle of the ring who says clearly:

The man in the moon

Has lost his hat.

Some say this

And some say that.

But I say (slight pause and then quickly)

That number ... has it.

All the players then count aloud together up to the number mentioned; for instance: «One - two - three - four - five – six – seven». Number 7 say, «I haven’t got it». «Who has it, then?». Demands the centre player. Number 7: «Number three has». Everybody: «One - two – three». Number 3: «No, I haven't got it». And so on, until every player has been accused. The conclusion can be:

The man in the moon, etc.

And I say

That nobody has it.

Everybody then counts from 1 to 20 (or whatever the number of players is).

10. WORDS, WORDS, WORDS.

b. Going a w a y. This can be going abroad or, of course. Going to London, or Packing my) bag, or Packing my grandmother's trunk, or whatever seems suitable. Let us take the first idea. «I am going abroad», says player No. 1, «and I shall take with me a suitcase». Player No. 2 continues: «I am going abroad, and I shall take with me a suitcase and a camera». Player No. 3 says: «I am going abroad and I shall take with me a suitcase, a camera, and some films». And so on. Each player repeats the items in list and adds one of his or her own.

PRONUNCIATION GAMES

1. THE SAME, OR DIFFERENT?

a. The teacher says two sentences and the pupils have to judge whether they are the same or different. Examples:

Teacher: You must leave there You must live there — You must leave there. Are they all the same? I'll say them once more. (Says them.) Peter?

Peter: The second one was different. Teacher: Good. A point for your team. I'd like to look at your back — I'd like to look at your back. John? John; Different.

Teacher: Are you sure? Listen again. (Repeats them.) John: Oh, the same. Teacher: yes how what about this? I like to look at you back – I like to look at you bag. Hands up.

And so on.

B The same procedure, except that word - pairs and not sentence – pair are used. Examples: leaf – leave, men- men – man, thin – thing – thing – thin. Again, it is important to pronounce each word of the pair or set in the same way and not, for instance, on with a rising intonation and another with a falling intonation.

2. PICTURES AND SOUNDS.

Pictures are useful for a variety of purposes in the foreign-language course, and some pronunciation difficulties lend themselves to pictorial illustration. For instance, it is fairly easy to have simple sketches of a pot and a port, of a sheep and a ship, of a hat and a hut, a cart and a kite, of somebody thinking and somebody sinking.

These are, of course, merely examples. The teacher, or course-maker, must be familiar with the pupils' difficulties, perhaps not those illustrated above, and should keep within the vocabulary they have matered at a given stage. There will be some difficulties which do not lent themselves to pictorial treatment and for these other games and drills must be used. Such sketches can be put on the blackboard in a few seconds, but it is probably better to have them on cards, since they provide useful test-material as well as practice-material. Be sure that the sketches are big enough and clear enough to be seen properly from the back of the class.

Pronouncing games or contests can be played with pictures of this sort in the following ways. Let us take pictures of a hat and of a hut as examples.

The teacher says, «point to a hat», or «point to a hut», and calls a pupil’s name. the pupils points to one of the pictures and scores a point if he is right.

READING AND WRITING GAMES

6. OTHER WORD-GAMES

d. Word Lotto. Each pupil has a word-card, on which there are several words — perhaps three or four — arranged one under the other.

If the class is an intermediate or advanced one and has done a lot of reading, the children's vocabulary will be extensive, and every child can have a different set of words. In a class of 40 pupils, this means finding 120 to 160 words which are not too easy to read. They can be typed on paper and gummed on the cards: engine flight early descent airport arrive

Small single-word strips, one for every word on the cards, are put on a tray or in a bowl or bag. (If the. class still has a small reading-vocabulary, not all the pupils' word-cards need be completely different; if they are not, some words will occur a number of times, and therefore there must be a corresponding number of repetitions among the single-word strips). The teacher takes one of the strips at a time and cither reads it out or shows it, or both. (If the class is small, he can show it, but it must be big enough for everyone to see without peering). Any pupil who has the same Word on his card as he sees on the teacher's strip can claim the strip by putting up his hand or saying the word. If two pupils claim a word, the first to do so o-ets it. The game is taken smartly, with only a Few seconds between each word. The first team to have all its words covered is the winner. This is suitable for older as well as younger children, and can also be played in separate groups.

Shipwreck list s. Each group has a pencil and paper and the group leader does the writing. First, the names of foods must be written down. Allow two or three minutes for all the groups to do this, then ask for the names of drinks, and finally for articles of clothing.

Group A. leader reads out Group A.'s list, while other group leaders cross out on their lists anything he mentions. Then Group B. leader reads out what his group still has, and the other groups cross out those items if they have them, and so on with all (he groups. The result will be that the items not crossed out on any list will be those no one else but a certain group has thought of. «You have been wrecked on a desert island». Says the teacher, «and this is all the food, drink, and clothing you have». The surviving items are read out, and a point given for the longest list (none will be very appropriate.

SPELLING GAMES.

2. WRITE WHAT YOU HEAR

a. A list of words which have been giving trouble is first studied, with or without teaches help. The teachers calls a word, names a pupil from each team, and says “Go”. These pupils each write the word on the blackboard. The first to finish correctly and with full legibility wins a point.

3. SPELL ALOUD WHAT YOU HEAR OR KNOW

e. Word- guessing. The teacher huts on the board a number of dots ask questions such as «Has it an a? Is there a t in it? Does it contain a g? (there is practice here in using two types of yes – no – question). If the answer is «Yes it has» or «Yes there is», or «Yes, it does», the teacher writes in the letter where it occurs. If the answer is «No?», the letter is either written at the side (which makes the games much easier) or an x or o is put against the name of the team concerned. The team which has the fewest x’s or o’s by the time the word is complete scores a point.

A MIXED BAG

PASS IT ON

The players are standing or sitting one behind the other in their teams, which are not close together. The team leaders come forward and the teacher whispers a message to them. The leaders go back quickly to their teams and whisper to the second player what the teacher has said, the second player whispers it to the third and so on down the line. The last player runs to the front and repeats gets a team point. This game is suitable for intermediate or advanced learners and can be played in a roomy classroom. Out of the doors players can be spaced out a lot more and the message spoken in a normal voice. With an advanced class which is also fairy small the message can be elaborate.

**3.2 Анализ учебных игр апробированных на практике**

Проходя педагогическую практику в пятых классах мы планировали уроки, думая не только о том, чтобы ученики запомнили новые слова, ту или иную структуру, но и стремилась создать условия для развития индивидуальности каждого ребенка. Чтобы поддержать интерес к предмету и повысить качество и эффективность обучения, мы использовала: фонетические, грамматические, лексические, а также игры для обучения диалогической и монологической речи на уроках английского языка.

Для корректировки произношения на этапе формирования речевых навыков и умений, мы использовали рифмовки, скороговорки, пословицы, стихи и песни. Так, например, для закрепления модального глагола can в ходе фонетической зарядки мы разучивали новую песню. Данная песня включала в себя лексику, изученную на предыдущем уроке, поэтому не составляла труда для запоминания. Таким образом, цель данной игры заключалась в тренировке модального глагола can. Соответственно сопутствующей задачей игры являлось: совершенствование произносительных навыков.

Средства обучения и наглядные пособия: магнитофонная запись стихотворения «A super cat».

My cat can sing? My cat can walk,

My cat can watch TV.

My cat can do so many things

And it can play with me!

My cat can’t play computer games

And can’t sit on my bed.

But all in all

But all in all

It is a super cat

Организация и проведение игры: После прослушивания магнитофонной записи и хоровой работы над песней, учащимся предлагалось спеть песню с исполнителями, а затем одним под музыкальное сопровождение на кассете. Фонетическая зарядка обеспечивала введение учащихся в атмосферу урока, нейтрализовала влияние звуковой среды на родном языке. Игра соответствовала целям, задачам и содержанию урока, и помогала превратить скучный процесс зазубривания песни в увлекательное занятие, а контроль её знания превращался в весёлый творческий конкурс. Стоило только предложить учащимся прочитать выученную наизусть песню как бы разными людьми, разными характерами, в разных ситуациях, а контроль ее знания превращался в веселый конкурс.

При изучении темы «My family» мы использовали игру «семья» с целью подготовки к устному высказыванию по данной теме. Сопутствующая задача заключалась: в совершенствовании произносительных навыков на материале лексики по теме «My family», (отработки грамматического материал в структуре this is).

Образовательная задача была направлена на: расширение кругозора.

Воспитательная задача заключалась: в воспитании положительного отношения к семье и друг другу.

Развивающая задача включала: развитие памяти, внимания, мышления.

Средства обучения и наглядные пособия: портреты членов семьи учащихся, стихотворение.

This is my father, This is my uncle

This is my mother, This is my aunt Lily

This is me sister, This is my cousin,

This is my brother And this is me

Организация и проведение игры: После чтения, перевода и хоровой работы над стихотворением учащимся предлагается следующая игра. Один из учащихся выходит к столу и раскладывает фотографии или рисунки членов своей семьи. Класс произносит стихотворение, ученик в это время демонстрирует тех членов семьи, о которых идет речь в стихотворении Затем к столу выходит другой ученик со своими портретами, и игра продолжается аналогичным образом. Данная игра проводилась в начале урока, в игре участвовал весь класс. Цели и задачи игры соответствовали содержанию урока. Языковой материал соответствовал уровню подготовки учащихся. С одной стороны игра являлась средством развития навыков и умений иноязычной речи, а с другой способствовала развитию остроты наблюдательности, быстроты, точности и длительности памяти. Игра логично вписалась в урок и послужила мотивом для изучения данной темы на уроке.

На этапе закрепления грамматического материала, мы использовали игру «Дрегги » это одна из основных игр учебника Happy English.ru. эта игра состоит из карточек со словами. Каждый играющий получает по семь карточек, из которых надо составить предложения. Если предложение не получается сразу, игрок ждет следующего хода и берет новую карточку, отдавая одну назад. Игрок, составивший как минимум одно предложение, имеет право подкладывать карточки к предложениям других игроков. Побеждает тот, кто первым освобождается от карточек. Опыт использования этой игры показал, что игра экономит время, поскольку предполагает работу в парах или в группах, обеспечивает одновременную занятость всех учащихся, учит их самостоятельно думать и проявлять находчивость, правильно оценивать как свои собственные знания, так и знания других игроков. Игра также обеспечивает мотивацию, поскольку правилами игры предусмотрен победитель, к тому же является прекрасным тренировочным упражнением.

Для обучения диалогической речи, а также для отработки структур с оборотом There is (are), при изучении темы «My flat», мы использовали игру New flat.

Для реализации данной игры была поставлена цель: обучение диалогической речи по теме «Квартира», цель обеспечила постановку следующих задач: образовательную, развивающую, воспитательную.

Образовательная задача заключалась: в отработке структур с оборотом There is (are), расширении лексического запаса.

Развивающая задача включала: развитие памяти, внимания, мышления.

Воспитательная задача была направлена на: воспитание культуры общения у школьников, умение вести диалог.

Данная игра проводилась в середине урока, с тем чтобы снять напряжение. В игре участвовал весь класс, средством наглядности выступала картинка с изображением жилой комнаты.

Организация и проведение игры: Один из участников выходит к доске и объявляет, что он получил новую квартиру. Он приглашает ребят к себе в гости. Ребята интересуются, как расставлена мебель в новой квартире, и задают свои вопросы ведущему (владельцу квартиры)

Задавая разные типы вопросов, ученики должны использовать предлоги: in the middle of, between, on the right (left), in front of в вопросительных структурах с оборотом there is (are).

Ведущий отвечает на вопросы, пользуясь картинкой с изображением комнаты.

Игра была подобрана в соответствии с уровнем подготовки ее участников, поскольку лексически и грамматический материал, отрабатывался на протяжении нескольких уроков, то у школьников к моменту участия в игре уже были автоматизированы навыки восприятия высказываний, оформленных структурами there is (are) , и сформированы (хотя может и не доведены до полного автоматизма), навыки употребления этих грамматических структур в речи, а также навыки употребления в связном высказывании лексических единиц, ситуативно соотнесенных с темой «My flat». Поэтому игровая задача была посильна для учащихся, и они с удовольствием принимали в ней участие. Игра проходила в виде неформальной беседы всех участников учебного процесса, во время которой шел обмен информацией, так создавались условия для немедленной трансформации языка как объекта изучения в язык как средство общения, т.е в тот вид в котором он существует в реальной жизни. Состояние удовлетворенности от участия в данной игре достигалось благодаря возможности пообщаться с товарищем и, что самое главное понять его, и быть понятым самому.

**3.3 Наблюдение за учебным процессом на уроке иностранного языка**

Наблюдение за учебным процессом в пятом «а» классе позволило определить влияние игр на формирование и развитие иноязычных навыков и умений и раскрыть личностный потенциал каждого ученика. Наблюдение за эмоционально- волевой сферой учеников, позволило сделать вывод, что в данном классе учились дети по характеру веселые и спокойные, чье настроение было достаточно гибким и в случае необходимости могло быть легко изменено. При этом трудности в решении тех или иных задач, оказывали либо положительное воздействие, либо отрицательное, либо не влияли вообще. Были дети, которые легко переходили от одного вида работы к другому, однако были и такие которые поддавались панике при столкновении с трудным заданием. Были случаи, когда они знали слова и не умели их употреблять, знали правила и не умели ими пользоваться. Однако речь не возможна без знания лексики, грамматики, фонетики. Активизация же и закрепление языкового материала только в упражнениях традиционного типа (чтение, перевод с иностранного языка на родной и с родного на иностранный отдельных фраз или текста, подстановочные упражнения, упражнения типа «вопрос – ответ» и др.) приводила к надуманному и искусственному обучению иностранному языку, когда учащиеся не до конца понимали и осознавали навязываемые им способы овладения языком; это влекло за собой механическое заучивание и воспроизведение изучаемого, результатом чего было растущее чувство неудовлетворенности всем процессом обучения и неверие в возможность овладения иностранным языком в школе. Чтобы повысить мотивацию детей к изучению иностранного языка, учитывая уровень подготовки учащихся пятого «а» класса в учебный процесс вводились: фонетические, лексические, грамматические игры для обучения диалогической и монологической речи.

Необходимо отметить, что особую радость и удовлетворение ученикам доставляли фонетические игры, в частности заучивание и театрализованное воспроизведение рифмовок, скороговорок, пословиц, стихов и песен. Это объясняется тем, что, не имея еще достаточной лингвистической базы, ученики уже могли воспроизвести на иностранном языке нечто целостное, рассматривая это как собственное достижение и успех.

Кроме того, фонетические игры были, по существу первым видом учебных игр, с которыми ученики столкнулись на уроках по иностранному языку. Среди лексических игр наибольшую популярность завоевали кроссворды, чайнворды и игры типа «найди слово», использовавшиеся в качестве самостоятельных и контрольных работ. Несмотря на то, что дети активно участвовали в подобных играх, предпочтение они все же отдавали фонетическим играм. Поскольку лексические игры оказались сложнее фонетических и требовали больших затрат умственного труда. Если в первых успех мог быть достигнут лишь за счет имитации, то вторые опирались на умение ориентироваться и манипулировать знаниями. И все же лексические игры принесли детям положительные эмоции и пользу, кроме того, что, лексические игры способствовали запоминанию новых слов и формированию словарного багажа, они также способствовали воспитанию волевой и организационной стороны личности. Применение отдельных грамматических игр шло трудно, хотя ученики и испытывали определенное удовлетворение от участия в них, но все же не могли избавиться от грамматических ошибок. В этом сыграло свою роль и не регулярное выполнение домашнего задания. Однако главным достижением стало: во первых, преодоление боязни говорить и сделать ошибку и, во вторых, умение контролировать себя и свою речевую деятельность.

Обучение чтению предполагало формирование и развитие элементарных навыков и умений работы с текстом, его осмысление и обработки. Наблюдение за учащимися в процессе участия в игре показали, что, игра оказывала положительное воздействие на учащихся, когда вводилась в учебный процесс в тот момент, когда интерес их к чтению учебных текстов был минимальным и практически отсутствовал мотив данного вида речевой деятельности. Новый вид работы с текстом вызывал оживление. Возвращение в последствии к традиционной работе с текстом позволило сохранить приятые воспоминания об игре, которая не успела приесться и надоесть.

В качестве главных задач, решаемых в процессе обучения, выдвигалось формирование и развитие умений, связанных с монологическим сообщением, а также с ведением и поддержанием на общественно – бытовую тему в условиях учебной ситуации. При этом обучение монологическому и диалогическому высказыванию велось почти параллельно и лишь в отдельных случаях монологическая речь предшествовала диалогической, поскольку участие в диалоге требовало использования умений описательного характера.

Поэтому использовались игры, основу содержания которых составляли учебные тексты и прочий материал по изучаемой теме. Данные игры способствовали выработки умений планировать свое высказывание и отбирать необходимый материал, как языковой, так и речевой, конструировать на его основе связный текст, опираясь на собственные планы, рисунки, схемы.

Наблюдение показало, что ученики проявляли к играм повышенный интерес, так как в ходе игры создавались условия, которые способствовали непроизвольному усвоению изучаемого материала, развитию их творческих способностей и активности. Кроме того, необычность формы проведения уроков ее нешаблонный, нестандартный характер способствовал поддержанию интереса к изучаемому предмету. Таким образом становиться очевидно, что игра является эффективным средством обучения и способствует активизации учебно-речевой деятельности

Таким образом, исследование игры как средства активизации учебно – речевой деятельности учащихся, анализ литературы и учебных игр позволяют констатировать, что игра представляет собой средство активизации учебного процесса. Анализ игр показал, что развитие учебно-речевой деятельности находится в прямой зависимости от системы учебных игр: целесообразности их использования на занятии, направленности их на содержание, на решение учебных задач, последовательности использования различных видов игры в рамках традиционного обучения, готовности учащихся участию в ней.

Наблюдение показало, что ученики проявляли к фонетическим играм повышенный интерес, поскольку это были, по существу первым видом учебных игр, с которыми ученики столкнулись на уроках по иностранному языку. Лексические игры хотя и не вызывали повышенного интереса, все же способствовали непроизвольному усвоению изучаемого материала, развитию их творческих способностей и активности. Применение отдельных грамматических игр шло трудно, хотя ученики и испытывали определенное удовлетворение от участия в них, но все же не могли избавиться от грамматических ошибок. Однако главным достижением стало: во первых, преодоление боязни говорить и сделать ошибку и, во вторых, умение контролировать себя и свою речевую деятельность.

Использовались игры, основу содержания которых составляли учебные тексты и прочий материал по изучаемой теме. Данные игры способствовали выработки умений планировать свое высказывание и отбирать необходимый материал, как языковой, так и речевой, конструировать на его основе связный текст. Необычность формы проведения уроков ее нешаблонный, нестандартный характер способствовал поддержанию интереса к изучаемому предмету. Таким образом становиться очевидно, что игра является эффективным средством обучения и способствует активизации учебно – речевой деятельности. Важно подчеркнуть, что только компетентное и квалифицированное использование игры при соблюдении психологических и педагогических требований и условий способно оказать позитивное воздействие на учеников. При этом необходимо отметить, что не существует универсальной игры, пригодной абсолютно для всех учащихся.

**Заключение**

В настоящей работе было проведено исследование, цель которого заключалась в теоретическом обосновании и практическом подтверждении эффективности учебной игры как средства активизации учебно-речевой деятельности учащихся. В исследовании была дана не только классификация игр для обучения английскому языку с точки зрения формы проведения, учебных целей, задач, способа организации, но и приводились виды игр, развивающие навыки говорения, чтения, аудирования, письма и т.п. можно сказать, что, таким образом, раскрывалась новая, малоизученная проблема. Всестороннее исследование игры, позволило констатировать, что наиболее активно учебная игра используется на занятиях по иностранному языку, что объясняется особенностями данного предмета, главная цель которого – обучение иностранному языку как средству общения. Применение ее способствовало коммуникативно-деятельностному характеру обучения, психологической направленности уроков на развитие речемыслительной деятельности учащихся средствами изучаемого языка, оптимизации интеллектуальной активности учащихся в учебном процессе, комплексности обучения, интенсификации его и развитию групповых форм работы. Исследования показали, что формирование речевых навыков и умений должно идти в условиях максимально приближенных к тем, какие могут встретиться при естественной коммуникации, а сам процесс обучения должен строиться на решении системы коммуникативных задач посредством языкового материала. Адекватное реагирование на изменение игровых условии формировало у обучаемых определенные индивидуальные поведенческие модели, способствовало выработке рефлексивных умений, а также формированию оценки и самооценки, толерантность, вызывало чувство удовлетворения.

Анализ игр показал, что развитие учебно-речевой деятельности находится в прямой зависимости от системы учебных игр: целесообразности их использования на занятии, направленности их на содержание, на решение учебных задач, последовательности использования различных видов игры в рамках традиционного обучения, готовности учащихся к участию в ней. В результате наблюдения за учебным процессом было подтверждено, что игра рождает непримиримость к шаблонам и стереотипам. Она развивает память и воображение, оказывает влияние на развитие эмоционально – волевой стороны личности, учит управлять своими эмоциями, организовывать свою деятельность. Таким образом становиться очевидно, что игра является эффективным средством обучения и способствует активизации учебно – речевой деятельности.

Проанализировав ряд работ, посвященных данной теме можно сделать вывод, что по преимуществу упор в них делается на рассмотрение игры лишь как метода учебной работы, который вызывает интерес к предмету и облегчает восприятие материала. Зачастую не учитывается тот факт, что игры представляют для учащихся задачу, подлежащую немедленному решению, следовательно, обеспечивает реальные условия для активной мыслительной деятельности, способствуя формированию и развитию интеллектуальных умений, связанных с иностранным языком.

**Библиография**

1. Авхачева Н. А. Пачина Л.Г. Игровые формы учебной деятельности как средство ее активизации на занятиях по иностранному языку.//Иностранный язык в школе №5 1989.
2. Алесина Е.В.Учебные игры на уроках английского языка.// Иностранные языки в школе, №4 – 1987.
3. Ангелевич А.Е. Использование игр в процессе обучения иностранному языку.- В Кн.: Из опыта преподавания иностранного языка, М., 1960.
4. Гальскова Н.Д. Гез Н.Т. Теория обучения иностранным языкам. – Москва: Фкадемия.2004
5. Деркачь А.А. Щербаков С.Ф. педагогическая эвристика: искусство овладения иностранным языком. – М.: Педагогика, 1991.- 224 С.
6. Дворник М.В. Игра и игровая ситуация на начальном и среднем ступенях обучения.//Иностранный язык в школе, №6 – 1980.
7. Игра на уроках иностранного языка.//Коммуникативная методика – 2003- № 3191.
8. Колесникова И.Е. Игры на уроке английского языка. Минск: Народная Асвета,1990.
9. Ли У.Р. «Language Teaching Games and Contests». Cambridge University Press,1995.
10. Каптелева И.Е. игры со словами.//Иностранные языки в школе №3 – 2003.
11. Любич Д.Б. Лингвистические игры. СПб: издательство Буковского, 1998.
12. Любимова Т.Г. «Ролевые и лингвистические игры» (Чебоксары,1996)
13. Парахина А.В. Игра как средство интенсификации учебного процесса.//Методические рекомендации по преподаванию иностранного языка в школе. М., 1989.
14. Равинская С.В. Игра как средство обучения. – Иностранный язык в школе, 1980,№1 С 59 -61.
15. Савченко О.Ю. Игра на уроках иностранного языка// ИЯШ 1992 - №2
16. Стронин М.Ф. Обучающие игры на уроке английского языка. Москва: Просвещение,1978.
17. Эльконин Д.Б. Психология игры. Москва: Просвещение, 1978.

1. Н.Д.Гальскова, Н.Т. Гез Теория обучения иностранным языкам. – Москва: Фкадемия.2004 [↑](#footnote-ref-1)
2. Стронин М.Ф. обучающие игры на уроке английского языка. – М.: Просвещение, 1981. – С. 110. [↑](#footnote-ref-2)
3. Ахвачева Н.А. Пачина Л.Г. Игровые формы учебной деятельности как средство ее активизации на занятиях по иностранному языку. – иностранный язык в школе 1980,№1. [↑](#footnote-ref-3)
4. Стронин М.Ф. обучающие игры на уроке английского языка. – М.: Просвещение, 1981. – С. 110 [↑](#footnote-ref-4)
5. Эльконин Д.Б. Психология игры. Москва: Просвящение, 1978 [↑](#footnote-ref-5)
6. Выготский Л.С. Развитие личности и мировоззрениу ребенка// Психология личности. М.: 1982 [↑](#footnote-ref-6)
7. Выготский Л.С. Развитие личности и мировоззрениу ребенка// Психология личности. М.: 1982 [↑](#footnote-ref-7)
8. Эльконин Д.Б. Психология игры. Москва: Просвящение, 1978 [↑](#footnote-ref-8)
9. Возрастная и педагогическая психология/Под ред.А.В. Петровского.М., 9731 [↑](#footnote-ref-9)
10. Н.Д.Гальскова, Н.Т. Гез Теория обучения иностранным языкам. – Москва: Фкадемия.2004 [↑](#footnote-ref-10)
11. Основные направления в методике преподавания иностранных языков. Под ред.И.В. Рахманова. М., 1972 [↑](#footnote-ref-11)
12. Методика обучения иностранным языкам в школе: /Учебник Гез Н.И., ЛяховицкийМ.В. Миролюбов А.А.- М.:Высш. Школа, 1982, 373 с. [↑](#footnote-ref-12)
13. И.А. Зимняя Психологические аспекты обучения говорению на иностранном языке. – М., 1987 [↑](#footnote-ref-13)
14. Игры на уроках иностранного языка //Коммуникативная методика -2003 № 3191 [↑](#footnote-ref-14)
15. Пассов Е.И. Основы методики обучения иностранным языкам. М.; 1977. [↑](#footnote-ref-15)
16. Стронин М.Ф. обучающие игры на уроке английского языка. – М.: Просвещение, 1981. – С. 110 [↑](#footnote-ref-16)
17. Колесникова И.Е. Игры на уроке иностранного языка. Минск: Народная Асвета,1990 [↑](#footnote-ref-17)
18. У.Р. ЛИ Language Teaching Games and Contests». 1995 [↑](#footnote-ref-18)
19. Любич Д.Б. Лингвистические игры. СПб: издательство Буаовского, 1998 [↑](#footnote-ref-19)
20. Савченко О.Ю. Игра на уроках иностранного языка// ИЯШ 1992 - №2 [↑](#footnote-ref-20)
21. Игра на уроке иностранного языка//Коммуникативная методика -2003 № 3191 [↑](#footnote-ref-21)