

применение предтекстовых упражнений, а работа с тематическим лексическим минимумом с обязательным коммуникативным подтекстом (согласиться / не согласиться с предлагаемым утверждением, найти в утверждении ошибку, выразить свою точку зрения, подобрать аргументы для подкрепления своей позиции и т. п.); не отработка одного полновесного текста, а погружение в тематический материал посредством небольших исторических аллюзий, коротких текстовых «вырезок» из разнообразных научно-практических статей, просмотра видеофрагментов по теме, прослушивания аудиоматериала и т. п. В качестве оправданной замены послетекстовым упражнениям видятся различные case-study, тематические коммуникативные задачи, решение которых может возыметь успех лишь при комплексном освоении всего предыдущего материала.

Подводя итог размышлениям о следовании традициям и открытости новшествам в образовательном процессе, отметим, что зачастую отказ от нововведений продиктован прагматическими требованиями достижения положительных качественных показателей, пусть даже не отвечающих актуальным целевым установкам обучения. «Синица в руках» как заранее прогнозируемый результат преподавательской деятельности защищает от возможных педагогических неудач и неоправданных ожиданий. Тем не менее напомним, что у опыта нет отрицательного знака, а значит, и любой преподавательский опыт следует рассматривать с точки зрения его потенциальных возможностей, выхода за пределы уже сложившейся модели, что в конечном итоге может изменить всю образовательную систему в целом.

### *Литература*

1. Гомеостаз [Электронный ресурс] // Большая психологическая энциклопедия. URL: <https://psychology.academic.ru/447/гомеостаз> (дата обращения: 23.02.2022).
2. Павлова И. П. Современный учебник иностранного языка для неязыкового вуза: проблемы и перспективы // Вестник МГЛУ. 2011. Вып. 12(618). С. 43–60.

УДК 37.091.33

*О. С. Шурупова, К. А. Болтак (Липецк, Россия)  
Липецкий государственный педагогический университет  
им. П. П. Семенова-Тян-Шанского*

## **Игровые технологии на уроке английского языка**

Цель данной статьи – исследовать основные пути и особенности использования игровых технологий на школьном уроке английского языка. Авторы анализируют функции игровых технологий и приводят примеры игр, которые может использовать учитель на уроке английского языка.

**Ключевые слова:** урок английского языка, игровые технологии, игры

Обучению и воспитанию детей всегда придавалось огромное значение. Современная система образования требует от учителя прибегать к помощи тех методов и технологий, которые благотворно повлияют на работоспособность и вовлеченность детей на уроке. Для большей результативности обучения необходим индивидуальный подход к каждому ученику, что активизирует деятельность учащихся.

Занятия английским языком многим детям могут показаться трудными, и чтобы сделать уроки интересными и увлекательными и достичь того, чтобы развивался познавательный интерес школьников, их творческая мыслительная активность, необходимо привлекать различного рода игровые технологии. Они занимают важное место в учебно-воспитательном процессе, так как не только способствуют воспитанию познавательных интересов и активизации деятельности учащихся, но и выполняют ряд других функций, о которых подробно пишут В.С. Кукушин и А.В. Болдырева-Вараксина:

- 1) способствуют закреплению изученного на уроке материала,
- 2) стимулируют умственную деятельность учащихся, развивают познавательный интерес к предмету, а также улучшают внимание;
- 3) дают возможность моделировать разные ситуации общения на иностранном языке и помогают, таким образом, развивать речевые умения и навыки учеников;
- 4) игра помогает преодолеть пассивность и безразличие, делает урок интересным для всех учащихся, вовлекает в работу даже обычно пассивных учеников;
- 5) игра направлена на создание на уроке английского языка атмосферы определенного комфорта и душевной радости, которая будет способствовать успешному достижению целей урока.

Кроме того, одной из функций игровых технологий может считаться функция, связанная с самореализацией человека в игре. Для этого важен даже не результат, которого участники пытаются добиться в рамках игровой ситуации, а сам процесс игры. Игра является особым «полем самовыражения», и в ней человек способен проявить максимум своего творчества и интеллекта. Применение данной учебной технологии помогает диагностировать реальное поведение человека в определенных ситуациях.

Бывают моменты, когда внимание учащихся рассеивается, несмотря на то, что учитель вполне активен и вовлечен в процесс обучения. В этом случае может помочь та или иная игра, которая оживляет учеников, концентрирует их внимание, помогает им запомнить предлагаемый материал. Ведь человек лучше запоминает то, что ему было интересно делать. Если ученики делают ошибки, то игра позволяет учителю быстро их исправлять, не давая им закрепиться в памяти.

Реализация игровых приемов и ситуаций при урочной форме занятий происходит по основным направлениям:

- дидактическая цель ставится перед учащимся в форме игровой задачи;
- учебная деятельность в рамках урока подчиняется правилам игры;
- учебный материал используется в качестве ее средства, в учебную деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую, и успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.

Игровые методы на младшей и средней ступенях обучения дают возможность изучать новый лексический материал в ситуациях общения, повышая мотивацию и интерес к новым словам. На старшей ступени обучения активное развитие в процессе игры получают уже чтение, монологическая и письменная речь. Ведущим видом игровой деятельности подростков становится межличностное общение. Все упражнения, которые учитель предлагает, обучая английскому языку старшеклассников, в том числе игровые, по мнению Е. И. Пассова, «обязательно должны носить речевой характер, то есть побуждать ученика высказаться» [4, с. 408].

Рассмотрим несколько примеров игр, которые учитель английского языка может использовать.

*Универсальные игры и приемы на закрепление фонетических навыков*

1. Игра «Кубики»

Цель игры: повторить буквы и звуки.

Возрастная группа: 2-й класс.

Тип игры: групповая.

Ход игры. На гранях кубиков напечатаны гласные и согласные звуки. Ученик бросает кубик и называет любое слово, в котором есть выпавший звук. Для облегчения задачи на младшей ступени обучения можно вывести группу слов, содержащих данные звуки, в хаотичном порядке на доске.

*Универсальные игры и приёмы на запоминание лексического материала*

1. Игра «Картинки»

Цель игры: закрепить изученный на уроке материал.

Возрастная группа: 1–11-й класс.

Тип игры: индивидуальная.

Ход игры. На заключительном этапе урока на экране или интерактивной доске появляются картинки, которые отражают изученный на уроке лексический материал. Ученикам следует соотнести между собой эти картинки и английские слова. На выполнение задания дается около 5 минут.

2. Игра «Ассоциации»

Цель игры: закрепить изученный на уроке материал.

Возрастная группа: 1–4-й класс.

Тип игры: групповая.

Ход игры. Учитель показывает карточки с изображениями различных предметов, животных, продуктов и т. д. На интерактивной доске или на экране можно в случайном порядке расположить их названия. Тот, кто первым поднимает руку и отвечает правильно, получает жетон (или любой другой поощрительный приз). Побеждает тот, кто наберет больше жетонов. Если в классе достаточно места, то можно сделать эту игру подвижной и еще более увлекательной. Ребята встают в одну линию, а учитель, встав напротив них, так же показывает картинки. Ребенок, первый угадавший слово, делает шаг вперед. Побеждает тот, кто первым «дойдет» до учителя.

### 3. Игра «Непонятная цепочка»

Цель игры: закрепить изученный на уроке материал.

Возрастная группа: 1–4-й класс.

Тип игры: групповая.

Ход игры. На экране или на доске в одну линию без пробела записываем несколько слов. Например:

AKELIONDEPARROTUHENKECROCODILECATDOGSNAKELIONPAR  
ROTHENCROCODILE

Можно усложнить задачу и записать слова с лишними буквами. Ученики делятся на команды и ищут слова. Когда дети называют слово, учитель обводит его.

*Универсальные игры и приёмы на закрепление и повторение грамматического материала*

#### 1. Игра «What do you like?»

Цель игры: повторить, как в зависимости от числа и лица изменяется глагол «do», повторить грамматическую структуру ответов и вопросов, порядок слов в предложении, закрепить навыки диалоговой речи.

Возрастная группа: 2–3-й класс.

Тип игры: групповая.

Ход игры. Учитель начинает цепочку с вопроса: «What do you like?» (Можно выбрать любую тему: игрушки, животные, предметы, еда и т. д.) Ученик, которому адресован вопрос, отвечает и переадресует тот же вопрос соседу по парте, так продолжается далее по цепочке, пока все не дадут ответ. Таким образом, цепочка замыкается. Затем учитель выбирает любого ученика и задает классу вопрос: «What does Sasha like?» Ребята обдумывают, вспоминают, и первый поднявший руку дает ответ. Если ученик отвечает правильно, следующий вопрос классу учитель задает о нем. Игра продолжается до тех пор, пока дети не ответят, что любят все одноклассники.

#### 2. Употребление настоящего совершенного и простого прошедшего времени

Цель игры: используя слова-маркеры, составить предложения в простом прошедшем или настоящем продолженном времени.

Возрастная категория: от 7-го класса.

Тип игры: групповая.

Ход игры: Ученики делятся на команды по три-четыре человека. Каждой группе выдается игровое поле, где изображены какие-либо действия, карточки со словами-маркерами, фишки игроков, а также числовой игровой кубик. Участники игры поочередно кидают кубик, вытягивают слово-маркер, с которым необходимо составить предложение, и составляют его, исходя из той клеточки, куда должна встать их фишка. Если предложение составлено правильно, то ученик закрепляет свою фишку на данной клеточке игрового поля. Если предложение составлено неверно, учащийся остается на исходной позиции. Повторять предложения друг друга нельзя. Следующий ход делает другой ученик. Игра может быть закончена, когда один из участников пересекает «финишную» черту на игровом поле.

*Универсальные игры на развитие речевых умений*

1. Игра «В поисках мистера ИКС»

Возрастная категория: от 5-го класса.

Тип игры: коллективная.

Ход игры. Учитель раздает ученикам карточки с информацией про мистера ИКС. На каждой карточке разные сведения. Задача учеников – заполнить выданную им карточку. Для этого им необходимо выяснить друг у друга нужную информацию, задавая вопросы, которые помогут им узнать недостающие сведения.

2. Игра «Список покупок»

Возрастная категория: от 5-го класса.

Тип игры: коллективная.

Ход игры. Учитель выдает ученикам карточки с изображениями продуктов, а также список продуктов, которые им необходимо «приобрести». Задача учащихся – собрать свою «продуктовую корзину» в соответствии со списком покупок. Для того чтобы достичь цели, требуется передвигаться по классу в поисках нужных товаров, задавая одноклассникам вопросы по схеме: «Do you have any butter?» / «Не найдется ли у вас масла?» Игра заканчивается, когда все ученики совершили необходимые им «покупки».

Таким образом, использование игровых технологий на уроках английского языка является важной составляющей процесса обучения и формирования предметных знаний, в особенности коммуникативных навыков. Ценность игровых технологий как воспитательного средства заключается в том, что учитель оказывает воздействие на каждого из детей через коллектив.

### *Литература*

1. Кукушин В. С., Болдырева-Вараксина А. В. Педагогика начального образования / под общ. ред. В. С. Кукушина. М.: ИКЦ «МарТ»; Ростов н/Д: Изд. центр «МарТ», 2005. 592 с.

2. Пассов Е. И., Кузовлева Н. Е. Урок иностранного языка. Ростов н/Д: Феникс; М.: Глосса-Пресс, 2010. 640 с.