

URL: <https://apni.ru/article/1214-sposobi-formirovaniya-sotsiokulturnoj-kompet> (дата обращения: 12.09.2023).

3. Safonova V. V. Sociocultural approach to teaching foreign languages. Moscow: Higher School, 1991. 309 p.

4. Shilina N. V. Modern technologies in teaching foreign languages // Technopark of universal pedagogical competencies. Cheboksary, 2023. P. 242–244.

УДК 37.091.33

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

Использование игр при обучении аудированию на уроке иностранного языка

Цель статьи – исследовать возможности использования игр на школьном уроке иностранного языка в процессе обучения аудированию. Авторы приводят примеры игр, которые может использовать учитель.

Ключевые слова: урок иностранного языка, игры, речевая деятельность, аудирование

В настоящее время все больше школьников и студентов стремятся к получению качественного образования, не ограничиваясь только традиционными методами изучения предметов, включая иностранный язык.

Развитие новых технологий и научных исследований позволяет учителям и преподавателям продумывать и разрабатывать более интересные и эффективные методы обучения, способствующие улучшению процесса усвоения знаний. Одним из наиболее эффективных методов обучения является игровой метод. Игры помогают стимулировать учеников, развивать их интеллектуальные способности и улучшать их коммуникативные навыки. В данной статье мы рассмотрим использование игровых методов обучения английскому языку в средней школе в процессе обучения аудированию.

Среди разнообразных приемов организации занятий наибольший интерес у школьников вызывают игры, игровые ситуации. Игры на уроках иностранного языка не только организуют процесс коммуникации на этом языке, но также максимально приближают его к естественному общению. Использование игр развивает умственную и волевую активность. Это сложное, но увлекательное занятие требует максимальной концентрации внимания, улучшает память и развивает речь. Даже некоторые пассивные и слабо подготовленные ученики вовлекаются в игровые упражнения, что в свою очередь положительно влияет на их успеваемость. Использование игр на уроках может способствовать усиле-

нию языковой практики, что особенно важно в начале или в конце урока, после контрольной работы или для смены деятельности. Важно убедиться, что игры приносят учащимся удовольствие и помогают им улучшать свои языковые навыки. Еще одним преимуществом игр является то, что они позволяют всем ученикам работать одновременно, что способствует развитию навыков сотрудничества и соревновательности без проявления агрессии, а также умения проигрывать и брать на себя ответственность.

С помощью игр дети могут развивать свою творческую личность и учиться креативному подходу к любой задаче. Такой подход предполагает выполнение работы на более высоком уровне с использованием своих творческих способностей, которые, в свою очередь обеспечивают постоянное совершенствование и прогресс в любой деятельности. Игры приносят детям и взрослым удовольствие от творчества, которое является необходимым для здоровой и насыщенной жизни. Творческие люди всегда находятся в поиске новых возможностей для саморазвития, что влияет на их жизненный уровень.

Приведем ряд практических заданий, использующих метод игрового обучения аудированию на уроках иностранного языка. Как отмечает И. А. Малярова, «именно с аудирования начинается овладение устной речью. Воспринимая информацию на слух, обучающийся овладевает звуковой стороной языка, его интонационными особенностями. Владение данным видом речевой деятельности помогает человеку услышать и понять говорящего, извлечь для себя необходимую информацию, отреагировать на речь собеседника, а также произнести нужную информацию, что в свою очередь является говорением» [1]. Думается, в процессе обучения этому виду речевой деятельности игры могут по праву занять важное место. Данный вид игр направлен как на формирование фонетического слуха и развитие навыков установления адекватных звукобуквенных соответствий, так и на то, чтобы «научить учащихся понимать смысл однократного высказывания, выделять главное в потоке информации, развивать слуховую память учащихся» [2, с. 70].

1. «Слышу – не слышу»

Ход игры. Обучаемые делятся на команды. Преподаватель произносит слова. Если он называет слово, в котором есть долгий гласный ... или ..., обучаемые поднимают левую руку. Если в названном слове есть также согласные звуки ... или ..., все поднимают обе руки. Преподаватель записывает ошибки играющих на доске. Выигрывает команда, которая сделала меньше ошибок.

2. «Кто лучше знает цифры»

Ход игры. Представители от каждой команды выходят к доске, на которой написаны цифры (не по порядку). Ведущий называет цифру, ученик ищет ее на доске и обводит цветным мелом. Побеждает тот, кто обведет больше цифр.

3. «Загадки о животных»

Ход игры. Учитель читает учащимся загадки, учащиеся должны их отгадывать.

Например:

- It is a domestic animal. It likes fish (a cat);
- It is a wild animal. It likes bananas (a monkey);
- It is very big and grey (an elephant);
- This animal likes grass. It is a domestic animal. It gives us milk (a cow).

За каждый правильный ответ команда получает 1 очко.

4. «Веселые художники»

Ход игры. Ученик, закрыв глаза, рисует животное. Ведущий называет основные части тела: Draw a head, please. Draw a body, please. Draw a tail, please. Если рисунок получился, команда получает 5 очков.

5. «Хлопаем в ладоши»

Ход игры. Члены обеих команд становятся в круг. Ведущий стоит в центре круга. Он называет попеременно домашних и диких животных. Когда дети слышат название дикого животного, они хлопают один раз, когда слышат название домашнего животного, то хлопают два раза. Тот, кто ошибся, выбывает из игры. Победительницей считается та команда, в которой останется больше игроков.

6. «Составить фоторобот»

Ход игры. Класс делится на три команды, каждая из которых представляет отделение милиции. Выбираются трое ведущих. Они обращаются в отделение милиции с просьбой отыскать пропавшего друга или родственника. Ведущий описывает их внешность, а дети делают соответствующие рисунки. Если рисунок соответствует описанию, считается, что пропавший найден. Ведущий: I can't find my sister. She is ten. She is a schoolgirl. She is not tall/ Her hair is dark. Her eyes are blue. She has a red coat and a white hat on.

7. «Время года»

Ход игры. Учитель предлагает кому-то из учеников задумать какое-либо время года и описать его, не называя.

Например: It is cold. It is white. I ski. I skate. I throw snowballs.

Учащиеся пытаются отгадать: Is it spring? Is it winter?

Выигрывает тот, кто правильно назвал время года.

8. «Игры-загадки»

Ход игры. У меня есть хорошие друзья. Это особенные друзья. Они пришли к нам из сказок. Вы их тоже знаете, а вот сможете ли угадать, о ком я рассказываю?

– I have a friend. He is a small boy. He can read, write and count, but not well. He can run and jump and play. He cannot draw and he cannot swim (Незнайка);

– I have a friend. He is a big fat boy. He cannot read and write, but he can run, sing, dance and play. He can fly! (Карлсон);

– I have a friend. He is not a boy. He is not a girl. He is green. He can swim. He cannot jump and he cannot fly (Крокодил Гена).

9. «*Make it logical*»

Ход игры. Прослушав запись небольшого рассказа (5-6 предложений) два раза, дети должны восстановить рассказ, получив 1 очко за каждую верную перестановку предложений. Например: It saved me. Once I went to the forest, I went alone. But the dog knew the way home very well. Only my dog was with me. Suddenly I lost my way.

Игровые элементы могут присутствовать на любом этапе урока иностранного языка. Они могут быть использованы для знакомства с новыми словами и повторения старых, проверки грамматических правил, развития устной и письменной речи и даже на заключительных уроках по теме. Например, это может быть КВН, викторина, игровое представление, конкурс или праздник для отработки навыков. Стоит подчеркнуть, что игровые методы обучения позволяют учащимся эффективно усваивать новые знания благодаря интересной игровой задаче, которую учащиеся на добровольной основе берут на себя. В ходе игры обучающиеся нацелены на достижение определенной цели, которую они могут не осознавать, но которая обязательно является педагогически ориентированной. В процессе лингвистической игры обучающиеся фокусируются на решении конкретных задач, направленных на выполнение игровой задачи, и результатом игровой деятельности будет пополнение словарного запаса, развитие навыков межличностного общения на иностранном языке.

Кроме того, необходимо помнить, что игровой метод должен применяться умеренно, чтобы оставаться интересным и не терять своей актуальности для учеников. Хорошо известно, что игры могут применяться на любом этапе обучения иностранным языкам, но место и время проведения игры важно выбирать с учетом уровня подготовки учеников, содержания и сложности изучаемого материала, а также условий проведения урока.

Таким образом, использование игр на уроках иностранного языка, при условии выбора правильного уровня сложности и адаптации к содержанию урока, может быть эффективным способом изучения иноязычной лексики в средней школе.

Литература

1. Малярова И. А. Обучение аудированию на уроках английского языка и типология упражнений для развития этого вида речевой деятельности // Молодой ученый. 2018. № 48(234). С. 311-313. URL: <https://moluch.ru/archive/234/54264/> (дата обращения: 30.08.2023).

2. Методика обучения иностранным языкам и культурам: теория и практика: учебник для студентов / под ред. С. Ю. Николаевой. Киев: Ленвит, 2013. 590 с.