



*Активизация познавательной  
деятельности учащихся на уроке  
английского языка через  
игровые приемы и методы  
в условиях реализации требований  
ФГОС*

*Польщикова Анастасия Игоревна  
Учитель английского языка  
МБОУ Лицей № 20*

# Ради чего?

- *Как сделать так, чтобы сохранить интерес учащихся к предмету с первого до последнего урока?*
- *Как создать атмосферу поиска и творчества на уроке?*
- *Как сделать так, чтобы учиться было интересно?*
- *Чему нужно обучать на уроках английского языка?*



«Игра – это жизненная лаборатория детства, которая дает тот аромат, ту атмосферу молодой жизни, без которой эта пора ее была бесполезна для человечества. В игре этой специальной отработке жизненного материала, есть наиболее ценное ядро разумной школы детства»

Шацкий С.Т.

# Требования к современным методам обучения английскому языку в рамках новых стандартов

- создавать атмосферу, в которой ребенок чувствует себя комфортно;
- стимулировать интересы детей, развивать их желание учиться и тем самым делать реальным достижение ими успехов в обучении;
- затрагивать личность ребенка в целом и вовлекать в учебный процесс все его чувства, эмоции и ощущения;
- активизировать деятельность детей;
- делать ребенка активным действующим лицом в учебном процессе;
- создавать такие ситуации, в которых учитель не является центральной фигурой, а лишь наблюдателем, консультантом;
- обеспечивать все возможные формы работы в классе.

## Игровой метод обучения

Одной из ведущих тенденций современной методики обучения иностранному языку является поиск таких методов обучения, которые наиболее полно соответствовали бы поставленным целям.

Использование игрового метода обучения, как достаточно интересного и эффективного в организации учебной деятельности учащихся, помогает решать важные методические задачи. Использование игры помогает сделать урок более интересным и увлекательным. Игровая деятельность не только организует процесс общения на данном языке, но и максимально приближает его к естественной коммуникации.

## Цель применения игровых форм обучения –

- развитие устойчивого познавательного интереса у обучающихся.

### Задачи:

#### I. Образовательные:

- Способствовать прочному усвоению учащимися учебного материала.
- Способствовать расширению кругозора учащихся через использование дополнительных исторических источников.

#### II. Развивающие:

- Создавать условия для развития коммуникативных навыков через разнообразные виды речевой деятельности (монологическая, диалогическая речь).
- Развивать у учащихся творческое мышление.
- Способствовать практическому применению умений и навыков, полученных на уроке.

#### III. Воспитательные:

- Создать условия для формирования позитивной учебной мотивации.
- Способствовать развитию культуры взаимоотношений при работе в парах, группах, коллективе;
- Выбатывать историческое самосознание – осознанную сопричастность к прошлым событиям.
- Способствовать воспитанию саморазвивающейся и самореализующейся личности.

# Особенности игровой деятельности

Игра может быть не только приятным времяпровождением, но и господствующей технологией образования. Из раскрытия понятия игры педагогами, психологами различных школ можно выделить

**ряд общих положений:**

1. Игра выступает самостоятельным видом развивающей деятельности детей разных возрастов.
2. Игра детей есть самая свободная форма их деятельности, которая осознается, изучается окружающий мир, открывается широкий простор для личного творчества, активности самопознания, самовыражения.
3. Игра – первая ступень деятельности ребенка, изначальная школа его поведения, нормативная и равноправная деятельность младших школьников, подростков, юношества, меняющих свои цели по мере взросления учащихся.
4. Игра есть практика развития. Дети играют, потому что развиваются, и развиваются, потому что играют.
5. Игра – свобода самораскрытия, саморазвития с опорой на подсознание, разум и творчество.
6. Игра – главная сфера общения детей; в ней решаются проблемы межличностных отношений, приобретается опыт взаимоотношений людей.

# Функции игры как педагогического феномена

- **Развлекательная** – удовольствие от процесса деятельности;
- **коммуникативная** – возможность войти в реальный контекст человеческих взаимоотношений;
- **самореализации** – возможность выявить жизненные затруднения и недостатки опыта;
- **терапевтическая** – средство преодоления разных трудностей;
- **диагностическая** – способ диагностики интеллектуальные, творческие, эмоциональные проявления учащихся;
- **коррекции** – возможность внести позитивные изменения в структуру личности;
- **межнациональной коммуникации** – возможность усваивать общечеловеческие ценности, культуру разных национальностей;
- **социализации** – включение учащегося в систему общественных отношений, усвоение богатства культуры.



# ВИДЫ ИГР

<b>По виду деятельности</b>	Физические, интеллектуальные, трудовые, социальные, психологические
<b>По характеру педагогического процесса</b>	Обучающие, тренировочные, контролирующие, обобщающие Познавательные, воспитательные, развивающие, творческие
<b>По характеру игровой методики</b>	Предметные, дидактические, проблемные, ситуационные, сюжетные, ролевые, деловые, имитационные, драматизации
<b>По игровой среде</b>	С предметами и без, настольные, уличные, комнатные, компьютерные
<b>По дидактическим целям</b>	Для изучения нового материала, для закрепления, для проверки, обобщающие, релаксационные
<b>По количеству участников</b>	Групповые, индивидуальные, парные, массовые
<b>Языковые</b>	Фонетические, лексические, грамматические, орфографические, стилистические
<b>Речевые</b>	Коммуникативные игры, коммуникативные имитации, свободное общение



# Какие КОМПЕТЕНЦИИ формируются у учащихся в ходе игровой деятельности?

## ИГРА «Найди соответствие»

В ходе игры Вам необходимо...	Компетентность
Проанализировать ситуацию и выявить проблему	Социальная
Выполнить задание по инструкции	Коммуникативная
Извлечь информацию из различных источников	Информационная
Структурировать имеющуюся информацию	Готовность к самообразованию
Уметь представлять и отстаивать свою точку зрения	Технологическая
Использовать ресурсы других людей	Готовность делать осознанный выбор

# Ролевые игры с элементами социального тренинга (для формирования коммуникативных умений)

- **Line-up:** выстроиться в ряд в соответствии с предложенным признаком;
- **Rounds:** предложение по кругу, как если бы его произносил один человек;
- **Strip-story:** каждый ученик получает свою фразу и старается быстрее занять соответствующее место в "рассказе";
- **Smile:** учащиеся подходят друг к другу с улыбкой и обмениваются репликами;
- **Merry-go-round:** школьники образуют внешний и внутренний круг и, двигаясь по кругу, обмениваются репликами;
- **Contacts:** участники подходят друг к другу и начинают беседу;
- **Kind words:** участники говорят любые приятные слова в адрес собеседника;
- **Reflection:** (участники пытаются представить, что о них думают другие школьники);
- **Politeness:** школьники обращаются друг к другу с вежливыми просьбами;
- **Concessions:** участники учатся уступать друг другу в споре;
- **Respect:** школьники говорят о своём уважении друг друга с примерами;
- **Gratitude:** учащиеся выражают друг другу благодарность за помощь и т.д.;
- **Rally:** участники учатся обращаться к аудитории;
- **Conflict:** школьники учатся правильно реагировать на эмоциональную фразу партнёра.

# Преимущества и недостатки игровых технологий

## Преимущества игровых технологий:

- ▣ **Позволяют активизировать и интенсифицировать учебный процесс;**
- ▣ **Помогают осуществлять межпредметные связи, интеграцию учебных дисциплин;**
- ▣ **Изменяют мотивацию обучения:** знания усваиваются не про запас, не для будущего времени, а для обеспечения непосредственных игровых успехов обучающихся в реальном для них процессе;
- ▣ **Сокращают время накопления опыта** (опыт, который в обычных условиях накапливается в течение многих лет, может быть получен за короткое время).

## Недостатки игровых технологий:

- ▣ **Акцентирование внимания участников игры на выполнение игровых действий и поиск путей, ведущих к победе, а не на содержании материала;**
- ▣ **Объяснение правил и демонстрация игры занимает много времени, это приводит к тому, что дети не успевают за оставшееся время изучить или закрепить материал;**
- ▣ **После проведения игр бывает трудно восстановить дисциплину в классе;**
- ▣ **Соревнование между учениками может перерасти в нездоровое соперничество и испорченными взаимоотношениями между учащимися вне игры.**

# Методические задачи, осуществляемые в ходе игры



- создается психологическая готовность детей к речевому общению;
- обеспечивается естественная необходимость многократного повторения ими языкового материала;
- учащиеся тренируются в выборе нужного речевого варианта, что является подготовкой к ситуативной спонтанности речи вообще.



Игровые коллизии вызывают у школьника стремление анализировать, сопоставлять, исследовать скрытые причины явлений. Это – творчество!

Это то, что и составляет явление познавательной активности.

Собственно игра и вызывает важнейшее свойство учения – потребность учиться, знать.

# Список литературы

1. Барашкова, Е.А. Не все дети талантливые, но все способные/ Е.А. Барашкова//English – 2005. - № 9. – С. 14-15;
2. Берн, Э. Игры, в которые играют люди/ Э. Берн. – М.: Прогресс, 1988. – 400 с.;
3. Мильруд Р.П., Максимова И.Р. Современные концептуальные принципы коммуникативного обучения ИЯ. // Иностранные языки в школе, №4, 2000;
4. Стронин М.Ф. Обучающие игры на уроках английского языка. М., 1984. Артамонова, Л.Н. Игры на уроках английского языка и во внеклассной работе / Л.Н. Артамонова // English. – 2008. - № 4. – С.36;
5. Травин, Е. Урок умер... Да здравствует игра!/ Е. Травин // Учитель года. – 2004. - № 1. – С. 25-26;
6. Шмаков С.А. Игры учащихся - феномен культуры. -М.: Новая школа, 2004(1994). – 240 с.
7. Эльконин, Д.Б. Психология игры/ Д.Б. Эльконин. – М.: Просвещение, 1987. – 350 с.