

Мухаметшина Аделина Ураловна, студент

Башкирский государственный педагогический университет им. М Акмуллы,

Россия, г. Уфа

Бодулева Алла Ралифовна, преподаватель

Башкирский государственный педагогический университет им. М Акмуллы,

Россия, г. Уфа

ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ОБУЧЕНИИ ГОВОРЕНИЮ НА АНГЛИЙСКОМ ЯЗЫКЕ

Аннотация: В данной статье описаны современные игровые методы, приемы, технологии, которые используются современными педагогами на уроках иностранного языка. В статье также приведены примеры игровых заданий, которые могут быть использованы для развития навыков говорения.

Ключевые слова: игра, игровые технологии, говорение, иностранный язык, английский язык.

Annotation: This article describes modern game methods, techniques, technologies used by modern teachers at foreign language lessons. The article also provides examples of game tasks that can be used to develop speaking skills.

Keywords: game, game technology, speaking, foreign language, English.

Современные педагоги сегодня большое внимание уделяют использованию разнообразных игровых технологий при обучении говорению на уроках английского языка. Рассмотрим некоторые игровые методы и приемы, которые могут быть эффективны для развития навыков говорения у обучающихся.

Например, Андреев Т.Н. много пишет о возможности использования игровых технологий на занятиях по иностранному языку и в самостоятельной работе студентов. Он обращает внимание на возможности использования сценариев ролевых игр, подготовительных игр, пантомим, приводит примеры учебных станций, а также список сайтов, содержащих материал по использованию игровых технологий в обучении и для самостоятельной подготовки [1]. При этом, как утверждают Н.А. Карманова, Л.А. Садвокасова, важно даже при использовании игр на уроках английского языка придерживаться принципа «от простого к сложному»: сначала давать более легкие и простые игры, а потом использовать более сложные игровые приемы [3, с. 61].

Рассмотрим далее примеры игр для развития диалогического умения говорения на уроке английского языка.

1. Найди пару. Цель: развитие умений, связанных с описанием и сравнением и включением их в диалог. Ход игры: ученики получают открытки. У каждой открытки есть пара. Каждая пара открыток относится к какой-либо коммуникативной ситуации. Учащиеся должны описать открытку друг другу или задавать вопросы, чтобы выяснить, кто обладает точно такой же открыткой.

2. Кто ответит на вопрос? Цель: тренировка вопросно-ответных взаимодействий. Ход игры: всем ученикам присваивается определенный номер. Далее каждый из учащихся бросает два кубика. Первый кубик указывает на номер вопроса из конверта, а второй на номер ученика, который должен ответить на данный вопрос. Учащийся, который кидает кубик, выполняет роль ведущего, а остальные учащиеся – зрители.

3. Поездка на необитаемый остров. Цель: активизация иноязычного общения в рамках заданной ситуации. Ход игры: учитель говорит, что учащиеся собираются на необитаемый остров. При этом им нужно взять с собой 8 вещей, которые, по их мнению, являются полезными на необитаемом острове. Сначала учащиеся обсуждают список вещей в группах (класс делится на 2 группы), а затем всем классом

4. Правда или ложь? Цель: активизация речевых действий и вопросно-ответного типа коммуникативного взаимодействия. Ход игры: класс делится на 3 части. Одна часть класса «лгуны», то есть они всегда врут. Вторая часть класса наоборот всегда говорит только правду. Третья часть класса – это команда экспертов. Они не знают, к какой из команд принадлежат учащиеся. Они должны определить, какие из участников врут, а какие нет. Это происходит с помощью вопросов, которые эксперты придумывают самостоятельно. Например, «how many times a day do you clean your teeth?».

5. Профессии. Цель: тренировка вопросно-ответного взаимодействия. Ход игры: учащиеся получают карточки со списком профессий: 1) doctor; 2) teacher; 3) fireman; 4) policeman; 5) driver; 6) businessman; 7) engineer; 8) economist; 9) builder; 10) singer. Учащиеся расставляют профессии в том порядке, в котором они больше всего нравятся ученикам. Наивысшая позиция – это работа ученика. Далее собеседник должен узнать, кем работает его партнер. После того, как он узнает, он рассказывает классу, кто этот ученик. Речевая разминка является важной составляющей каждого урока, так как в ходе нее происходит развитие умений говорения.

Использование игровых упражнений, заданий и приемов на уроке помогает организовать целенаправленную речевую практику учащихся начальной школы, взаимодействие собеседников, развитие разных типов высказываний, таких как описание, сообщение информации, доказательство, выражение мыслей, мнения, согласие / несогласие.

Особенно эффективны для развития навыков говорения коммуникативные игры, которые способствуют обучению общению в форме репродуктивно-продуктивных упражнений. Данные игры имеют ситуативную обусловленность и связь с реализацией одного-двух речевых намерений. Роли в этих играх как могут быть даны, так и нет. Зачастую в них даны воображаемые ситуации. Важное место в данном виде игр – роль учителя. Учитель по возможности должен незаметно для учащихся управлять игрой. Он не должен брать на себя

активной роли. Более того, он остается активным наблюдателем, рекомендует что-либо, но не навязывает своего решения [2].

1. Игра «Зоопарк». Цель: развитие умения описания определенного места. Ход игры: учитель говорит детям, что они являются владельцами зоопарков. Задача учеников – придумать, какие животных населяют их зоопарк, и рассказать о них. Необходимо составить 5 предложений.

2. Игра «Что ты носишь?». Цель: развитие умения описания предметов, аргументации высказываний. Учитель раздает учащимся список вещей: 1) a jacket; 2) a coat; 3) a swimming suit; 4) boots; 5) shirt; 6) blouse; 7) trousers; 8) jeans; 9) shorts; 10) mittens; 11) scarf; 12) cap; 13) T-shirt; 14) skirt; 15) dress. Далее учитель раздает ученикам карточки с названием времен года. Ученикам нужно представить, что наступило именно это время года, и они учат своих младших братьев и сестер, что надевать в данный сезон. Задача учеников – рассказать, какую одежду они носят в это время, а также аргументировать почему, используя слово because.

3. Игра «Необычная еда». Цель: развитие умений монологического повествования. Ход игры: учитель сообщает учащимся, что они только что вернулись из сказочной страны. Им необходимо придумать, какие необычные блюда они там ели, используя знания слов по данной теме и формы прошедшего времени.

4. Игра «У меня есть животное!». Цель: развитие умений описания животных и действий, связанных с ними; развитие умений связного, логического высказывания. Ход игры: учитель раздает учащимся следующие карточки с названиями животных: rabbit, cat, dog, hen, pig, goat, sheep, duck, cow, horse, mouse, kitten, puppy, bird, hamster. Также учитель раздает учащимся карточки со следующими пунктами: 1) animal; 2) its colour; 3) its size; 4) what it eats; 5) what it drinks; 6) how many times a day it eats and drinks; 7) how it moves; 8) how long you have got it. Основываясь на вышеприведенных пунктах, учащимся необходимо составить высказывание о животном, которое они получили на карточке.

Также учителями английского языка активно используются ролевые игры, которые обладают следующими чертами: наличие проблемы, которая заложена в основу игры, наличие персонажей, то есть ролей, наличие проблемной ситуации, содержащей условия когнитивного конфликта [2]. Данные игры могут проводиться на основе материала учебника, англоязычных статей из журналов и газет, а также на базе картины или серии рисунков.

1. Игра «Эпифильм». Цель: развитие умений составления цельного, связного, логичного монологического высказывания. Ход игры: Учащимся выдается набор картинок к эпифильму. Они должны описать эти картинки так, чтобы получился сюжет эпифильма.

2. Игра «Я – звезда». Цель: развитие умений составления цельного, связного, логичного монологического высказывания с опорой на предложения. Ученикам необходимо сыграть известную личность. Это может быть их любимый актер, певец, телеведущий или спортсмен. Учитель выдает детям бланк, в который они должны вписать следующие данные: 1) name / surname; 2) profession; 3) place of living; 4) hobbies; 5) schedule. Затем учащиеся рассказывают кто они всему классу согласно данному бланку.

3. Игра «Комментатор». Цель: развитие монологического умения описания действий. Ход игры: Учащиеся получают рисунок с людьми, занимающимися каким-либо видом спорта. Им необходимо описать, что они видят на картинке (название спорта и действие спортсмена).

Таким образом, использование игровых технологий положительно сказывается на повышении мотивации к изучению иностранного языка и способствует развитию навыков говорения на иностранном языке.

Библиографический список:

1. Андреевко, Т.Н. Использование игр при обучении иностранному языку: учебное пособие / Т.Н. Андреевко, Е.В. Чеснокова. Липецк: Липецкий ГПУ, 2018. 68 с.

2. Аркусова, И.В. Современные педагогические технологии при обучении иностранному языку (структурно-логические таблицы и практика применения) / И.В. Аркусова. М.: НОУ ВПО МПСИ, 2014. 128 с.

3. Карманова, Н.А. Обучение иностранным языкам в современной средней школе: учебное пособие / Н.А. Карманова, Л.А. Садвокасова. Барнаул: АлтГПУ, 2017. 110 с.