

ИГРОВЫЕ ПРИЁМЫ НА УРОКАХ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА

Аннотация.

В статье рассматриваются особенности применения игровых приёмов на уроках английского языка. Рассматривается педагогическая ценность игровых технологий, их классификация, методика применения и примеры практического использования. Использование игр на уроках способствует формированию положительной мотивации, развитию коммуникативных навыков и повышению эффективности обучения иностранному языку.

Ключевые слова: игра, игровые приёмы, английский язык, мотивация, обучение, педагогика.

Введение

Современная методика преподавания иностранных языков ориентирована на активизацию познавательной деятельности учащихся и создание благоприятной атмосферы для общения. Одним из наиболее эффективных средств повышения интереса к изучению английского языка является использование игровых приёмов. Игра позволяет снять психологическое напряжение, развивает творческое мышление, способствует формированию коммуникативной компетенции и обеспечивает практическое применение языка.

Педагогическое значение игры

Игра является неотъемлемым элементом обучения, особенно при изучении иностранного языка. В игровой деятельности учащиеся проявляют активность, самостоятельность, развивают умение работать в коллективе, а также осваивают речевые клише и структуры в естественной, непринуждённой форме. Психологи отмечают, что именно через игру учащиеся легче усваивают новую лексику и грамматику, так как игра создаёт ситуацию успеха и снижает страх ошибиться.

Классификация игровых приёмов

Игровые технологии на уроках английского языка могут быть классифицированы по целям и видам деятельности:

1. Лексические игры — направлены на активизацию и закрепление словарного запаса. Примеры: «Memory game», «What's missing?», «Odd one out».
2. Грамматические игры — способствуют усвоению грамматических структур. Примеры: «Find someone who...», «Correct the mistake», «Grammar auction».

3. Фонетические игры — развивают произносительные навыки. Примеры: скороговорки, «Echo», «Tongue twister race».
4. Речевые (коммуникативные) игры — формируют умение вести диалог и монолог. Примеры: «At the shop», «At the doctor's», «Interview with a celebrity».
5. Интерактивные игры с использованием ИКТ — позволяют сделать процесс обучения современным и наглядным. Примеры: Kahoot, Wordwall, Quizlet Live, интерактивные кроссворды.

Методика использования игровых приёмов

Эффективность игровых технологий зависит от целей урока, уровня подготовки учащихся и особенностей группы. Учителю важно определить дидактическую цель, объяснить правила и следить за активностью участников. Игровые элементы можно использовать на всех этапах урока — при актуализации знаний, объяснении нового материала, закреплении и контроле. Важно также обсудить итоги игры, поощрить участников и отметить их успехи.

Пример практического применения

Например, на уроке по теме «Food and drinks» можно использовать игру «Guess the product». Один ученик описывает продукт, не называя его, а остальные угадывают слово. Пример: — It's sweet and cold. You eat it in summer. — Is it ice cream? — Yes, it is! Подобные задания развивают навыки описательной речи, активизируют лексику и делают процесс обучения увлекательным.

Заключение

Использование игровых приёмов на уроках английского языка является важным средством повышения мотивации, активизации учащихся и формирования устойчивого интереса к предмету. Игра способствует развитию коммуникативных навыков, позволяет использовать язык в естественной среде и создаёт положительный эмоциональный фон. Таким образом, игровые технологии делают процесс обучения более результативным и современным.

Список литературы

1. Верещагина И.Н., Афанасьева О.В. Методика преподавания английского языка в начальной школе. — М.: Просвещение, 2018.
2. Гальскова Н.Д., Гез Н.И. Теория обучения иностранным языкам: Лингводидактика и методика. — М.: Академия, 2020.
3. Пассов Е.И. Коммуникативный метод обучения иноязычному говорению. — Воронеж: Интерлингва, 2019.
4. Рогова Г.В., Рабинович Ф.М., Сахарова Т.Е. Методика обучения английскому языку. — М.: Просвещение, 2017.