

**Примжарова Р.К. лектор**  
**Алматинский Технологический Университет**  
**Жуманбаева Г.С. студентка 2-го курса**  
**Алматинский Технологический Университет**

## **Роль игровых технологий в процессе обучения иностранному языку**

*... в игре человек испытывает такое же наслаждение  
от свободного обнаружения своих способностей,  
какое художник испытывает во время творчества.*

**Ф. Шиллер**

### **Аннотация**

*В представленной статье изучается процесс применения роль игровых технологий с целью повышения эффективности обучения, расширения словарного запаса и развития внимания студентов. Ролевые игры на уроках иностранного языка действительно способствуют улучшению усвоения знаний, помогают восполнить отсутствие иноязычной среды на всех этапах обучения, расширяют кругозор, а также воспитывают эстетический вкус у учащихся. Использование ролевых игр повышают эффективность обучения иностранному языку.*

*Ключевые слова: лексические игры, грамматические игры, фонетические игры, орфографические игры, творческие игры;*

### **Abstract**

*The article being studied the process of applying the role of game technologies in order to increase the effectiveness of teaching, expand the vocabulary and develop the attention of students. Role-playing games in foreign language lessons really help to improve the assimilation of knowledge, help to make up for the lack of a foreign language environment at all stages of learning, expand the horizons, and also educate the aesthetic taste of students. The use of role-playing games increases the effectiveness of teaching a foreign language.*

*Keywords: lexical games, grammar games, phonetic games, spelling games, creative games*

Об обучающих возможностях игр известно давно. Многие выдающиеся педагоги справедливо обращали внимание на эффективность использования

игр в процессе обучения. В настоящее время проблема применения речевой игры в обучении иностранному языку широко освещается в ответственной и зарубежной методической литературе.

Игра – особо организованное занятие, требующее напряжения эмоциональных и умственных сил. Игры помогают обучающимся стать творческими личностями, учат творчески относиться к любому делу. Творчески относиться к делу – значит выполнять его качественно, на более высоком уровне. Творчество – это постоянное совершенствование и прогресс в любой деятельности. Игры приносят обучающимся и взрослым радость творчества. Без радости творчества наша жизнь превращается в скуку и рутину. Творческий человек всегда чем-то увлечен. От творческих возможностей человека зависит его жизненный уровень.

Американский психолог Д.Мид увидел в игре обобщённую модель формирования того, что психологи называют «самостоятельностью» – человека – собирание своего «я». Игра – это сфера самовыражения, самоопределения, самопроверки, самоосуществления.

Игра всегда предполагает принятия решения – как поступить, что сказать, как выиграть. Желание решить эти вопросы убыстряет мыслительную деятельность играющих.

Игра прежде всего – увлекательное занятие. В игре все равны. Она посильна даже слабым ученикам. Чувство равенства, атмосфера увлечённости и радости, ощущение посильности заданий – всё это даёт возможность учащимся преодолеть стеснительность, мешающую свободно употреблять в речи слова чужого языка, и благотворно сказывается на результатах обучения. Незаметно усваивается языковой материал, а вместе с этим возникает чувство удовлетворения – оказывается, я могу говорить наравне со всеми.

Таким образом, мы рассматриваем игру как ситуативно – вариативное упражнение, где создаётся возможность для многократного повторения речевого образца в условиях, максимально приближенных к реально-речевому

общению с присущими ему признаки – эмоциональностью, целенаправленностью, речевого воздействия.

Игры способствуют выполнению следующих методических задач:

- создание психологической готовности учащихся к речевому общению;
- обеспечение естественной необходимости многократного повторения ими языкового материала;
- тренировка учащихся в выборе нужного речевого варианта;

Игры на уроках иностранного языка можно и нужно использовать также для снятия напряжения, монотонности, при обработке языкового материала, при активизации речевой деятельности. Конечно же, при этом нужно учитывать, что каждый возрастной период характеризуется своим типом ведущей деятельности.

Игры лучше всего использовать в середине или к концу урока, с тем чтобы снять напряжение. Важно, чтобы работа с играми приносила положительные эмоции пользу и кроме того, служила действенным стимулом в ситуации, когда интерес или мотивация детей к изучению иностранного языка начинает ослабевать.

При планировании уроков и подборе к ним различных игр я стараюсь учитывать не только возрастные категории учащихся, но и уровень их развития и информированности, в некоторых случаях – опору на родной язык. Самое главное заключается в том, чтобы игра органически сочеталась с серьёзным, напряжённым трудом, способствовала активизации умственной деятельности и не отвлекала о процесса учения.

Использование различных игр на уроке иностранного языка способствует овладению языком в занимательной форме, развивает память, внимание, сообразительность, поддояживает интерес к иностранному языку.

Использование игровых форм обучения иностранному языку делает учебный процесс более содержательными и более качественным, так как:

- игра втягивает в активную познавательную деятельность каждого обучающегося в отдельности и всех вместе и, тем самым, является эффективным средством управления процессом обучения;
- обучение в игре осуществляется посредством собственной деятельности обучающихся, носящей характер особого вида практики, в процессе которой усваивается до 90% информации;
- игра – свободная деятельность, дающая возможность выбора, самовыпадения, самоопределения и саморазвития для ее участников;
- игра занимает особое место в системе активного обучения иностранному языку: она синтетична, так как является одновременно и методом и формой организации обучения, синтезируя в себе практически все методы активного обучения;

М.Ф.Стронин, в своей книге «Обучающие игры на уроках английского языка» подразделяет игры на следующие категории:

1. лексические игры;
2. грамматические игры;
3. фонетические игры;
4. орфографические игры;
5. творческие игры;

**Использование грамматических игр в на уроке преследуют цели:**

- научить обучающихся употреблению речевых образцов, содержащих определенные грамматические трудности;
- создать естественную ситуацию для употребления данного речевого образца;
- развить речевую творческую активность обучающихся.

**Подарки**

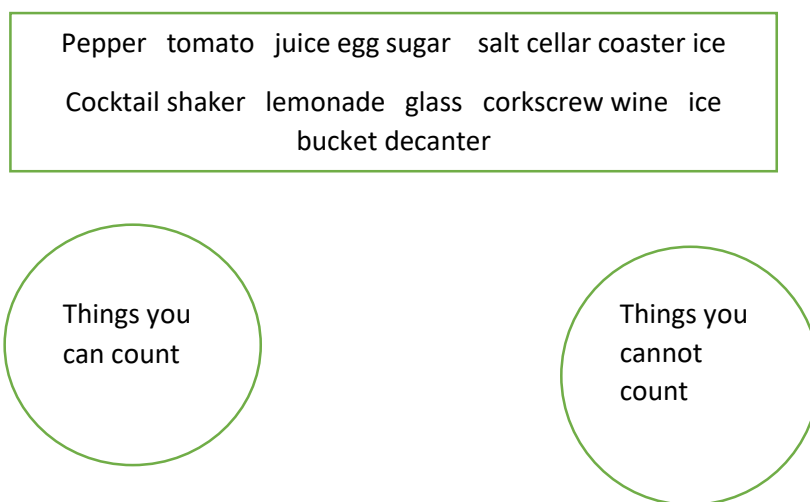
**Цель:**закрепление лексики по теме, автоматизация употребления изученных глаголов в будущем времени в устной речи.

**Ход игры:** образуются две команды. На доске записываются два ряда слов: 1)наименование подарка, 2) список глаголов. Играющие должны сказать, используя при этом глаголы из списка, что они будут делать с подарками, полученными в день рождения. Каждый участник игры придумывает по одному предложению. Выигрывает команда, которая быстрее справится с заданием и составит предложения без ошибок.

### **Countable and uncountable nouns.**

**Цель:** автоматизация употребления существительных в устной речи

**Ход игры:** образуются две команды, каждая группа должна выписать из данных слов 1-команда исчисляемые, 2-команда не исчисляемые существительное.



### **Фонетические игры преследуют цели:**

- тренировать обучающихся в произнесении английских звуков;
- научить обучающихся громко и отчетливо читать стихотворения;
- разучить стихотворения с целью их воспроизведения по ролям.

### **Слышу – неслышу**

**Цель:** формирование навыков фонематического слуха

**Ход игры:** обучаемые делятся на команды. Преподаватель произносит слова. Если он называет слово, в котором есть долгий гласный ... или ..., обучаемые

поднимает левую руку. Если в названном слове есть также согласные звуки ..., все поднимает обе руки. Преподаватель записывает ошибки играющих на доске. Выигрывает команда, которая сделала меньше ошибок.

### **Кто быстрее?**

**Цель:** формирование и совершенствование навыков установление звукобуквенных соответствий и значений слов на слух.

Ход игры: обучаемым раздаются карточки, на которых в первой колонке приводятся слова на иностранном языке, во второй – их транскрипция, в третьей – перевод слов на русский язык. Слова на иностранном языке пронумерованы по порядку следования. Каждый обучаемый должен, как только преподаватель произносит то или иное слово, поставить его номер рядом с соответствующими транскрипцией и переводом на русский язык (или соединить все три соответствия непрерывной чертой). Выигрывает тот, кто быстрее и качественнее установит соответствия между иноязычным словом, транскрипцией и переводом.

Лексические игры преследуют цели:

- тренировать учащихся в употреблении лексики в ситуациях, приближенных к естественной обстановке;
- активизировать речемыслительную деятельность учащихся;
- познакомить учащихся с сочетаемостью слов;

**Пять слов.** Цель закрепление лексики по теме или по одному из пройденных уроков.

Ход игры: пока обучаемых из одной команды считает до пяти, представитель второй команды должен назвать пять слов по данной теме. Участник, не справившийся с заданием, выбывает из игры.

Озвучивание картинки

**Цель:** активизация лексики по изученной теме, развитие навыков диалогической речи.

**Ход игры:** играющие образуют пары каждой паре даются картинки, к которым прилагаются карточки с соответствующими репликами. С их помощью необходимо озвучить картинки. Выигрывает пара, которая первой подготовит диалог и правильно его воспроизведет.

### **Найди цифру**

**Цель:** развитие лексического навыка

**Ходы игры:** один из играющих называет любое слово, пришедшее ему в голову, желательно короткое. Второй участник должен назвать слово, рифмующееся с первым, третий- добавить ещё слово в рифму и т.д. Тот, кто не может назвать слово в рифму, получает минус. Когда у кого-нибудь из играющих наберется три минуса, он выходит из игры. Выигрывает оставшиеся последним.

Подводя итоги, нужно отметить, использование игры на занятиях иностранного языка имеет огромное значение для приобретения новых представлений и формирования или закрепления ЗУН. Игра имеет большое значение для развития мотивационно- потребностной сферы обучаемого. Определенно, именно игра повышает мотивацию к изучению иностранного языка, особенно в неязыковом колледже. Игровые методы должны использоваться на различных ступенях обучения иностранному языку, как со студентами младших курсов, так и старших. Именно с помощью игровых методов возможно применение теоретических знаний на практике, а будущем и в реальных жизненных ситуациях.

### **Использованная литература:**

1. И.Е.Коптелова – «Игры со словами» ( журнал «Иностранные языки в школе» №1-2003).
2. И.П. Гладилина – «Некоторые приемы работы на уроках английского языка в начальной школе» (журнал «Иностранные языки в школе» №3-2010).

3. И.А. Парасова – «Игра на уроках немецкого языка» (журнал «Иностранные языки в школе» №4-2010).
4. Е.В. Алесина – «Учебные игры на уроках английского языка» (журнал «Иностранные языки в школе» №4-2009)
5. М.В. Дворник – «Игра и игровая ситуация на начальном и среднем ступенях обучения» (журнал «Иностранные языки в школе» №6-2008).
6. Е. Кашина – «Ролевые и лингвистические игры» (Самара 2008).
7. М.Ф. Стронин – «Обучающие игры на уроке английского языка» (М., «Провещение», 2006).