

Віта Лагодзінська

викладач

Уманський державний педагогічний університет імені Павла Тичини

ВИКОРИСТАННЯ ІГОР НА УРОКАХ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ

Розширення зв'язків із зарубіжними країнами викликає неабиякий інтерес до вивчення іноземних мов. Але, слід відмітити, що при збереженні досить високої мотивації виникає зниження пізнавального інтересу учнів до вивчення іноземної мови. Тому існує необхідність у якісно новому підході до вивчення іноземних мов у загальноосвітній школі, вдосконаленні шляхів і способів активізації навчального процесу, стимулюванні пізнавальної діяльності учнів за рахунок впровадження в процес навчання, разом із традиційними заняттями, ігрових технологій.

Проблеми стимулювання і мотивації до вивчення іноземної мови з використанням цікавих матеріалів і ігрових прийомів навчання представлені в наукових дослідженнях Кувшинова В.І. [3], Занько С.Т.[1], Савченко О.Ю.[7] та ін. На значення ігрової діяльності в навчанні іноземній мові указують Є.І. Пасов [5], М.М. Скаткін [8], Німчук Г.Б. [4], Капітанчук Т.В. [2]. В. О. Сухомлинський писав, що без гри немає і не може бути повноцінного розумового розвитку: «Гра — це величезне світле вікно, через яке духовний світ дитини вливається в життєдайний потік уявлень, понять про навколишній світ. Гра — це іскра, що розпалює вогонь кмітливості та допитливості... Гра дитини — це не простий спомин про те, що було, а творче переосмислення пережитих вражень, комбінування їх і побудова з них нової дійсності, яка відповідає запитам та інтересам самої дитини». Не зважаючи на те, що технологія ігрового навчання досить вивчена, у практиці школи вона використовується не досить активно[8,3] .

Одним із ефективних засобів розвитку інтересу до навчального предмета поряд з іншими методами та прийомами, які використовуються на уроках, є дидактична гра. Ще К. Д. Ушинський радив включати елементи цікавості,

ігрові моменти у серйозну навчальну працю учнів, для того щоб процес пізнання був продуктивнішим [7, 20] .

Гра — це певна ситуація, яка багаторазово повторюється, і кожен раз у новому варіанті. У ході гри виникає змагання. Бажання перемогти мобілізує думку гравців. Мовленнєве спілкування, яке включає не лише власне мовлення, але і жести, міміку тощо, має чітко вмотивований характер. Для мови гри, не дивлячись на деяку їх запрограмованість, характерна також спонтанність, оскільки перемога залежить від точної та швидкої реакції, правильних та дотепних відповідей [1,5].

Застосування навчальних ігор допомагає зняти напругу в стосунках, змінити емоційний стан, полегшити розв'язання задач, указати учням шляхи підвищення організованості цілеспрямованості дій і вчинків. Гра допомагає учням перебороти сором'язливість, психологічний бар'єр мовленнєвого спілкування й отримати віру в свої сили. Вона посилює всім, навіть слабо підготовленим учням. Але неможна допускати, щоб гра перетворилася на самоціль, розвагу. Вона повинна бути засобом вивчення іноземної мови і мати комунікативну спрямованість, допомогти учням засвоїти навчальний матеріал, сформувати необхідні навички й уміння. Гра являє собою навчальну ситуацію, яка багато разів програється, і при цьому кожен раз у новому варіанті.

Завдяки грі зростає потреба у творчій діяльності, у пошуку можливих шляхів і засобів актуалізації накопичених знань, навичок і умінь. Гра народжує непримиренність до шаблонів і стереотипів. Вона розвиває пам'ять і уяву, впливає на розвиток емоційно-вольової сфери особистості, навчає управляти своїми емоціями, організовувати свою діяльність. Гра здатна змінити ставлення учнів до того або іншого явища, факту, проблеми [3,30].

Таким чином, ми розглядаємо гру як варіативно-ситуативну мовленнєву вправу, в ході якої учні набувають досвіду спілкування. Тому гра має бути невід'ємним елементом кожного уроку й ні в якому разі не протиставлятися «головній» частині уроку

На наш погляд, методика використання ігрових прийомів у навчанні іноземним мовам базується на моделюванні ситуацій, що відтворюють реальне мовленнєве середовище. Цікавою є думка С. Т. Занько, що навчальні ігри є синтезом релаксопедичних підходів і ланцюга імітаційних проблемних ситуацій, у тому числі конфліктних, в яких учасники виконують відведені їм соціальні ролі відповідно до поставлених цілей [1,7].

Крім навчальних імітаційних ігор, у практиці широко використовують ігри пошукового характеру, результатом яких мають бути реальні проекти, дослідження і висновки із вирішення проблемних ситуацій. Безпосередня емоційна включеність в ситуацію, змагальність і колективізм у пошуку кращих рішень, можливість широкого варіювання ситуацій, опанування нових методів безпосередньо в справі, у процесі ділового спілкування, тренування інтуїції і фантазії, розвиток імпровізаційних можливостей і уміння швидко реагувати на обставини, що змінюються, зробили метод навчальних ігор дуже популярним. Проте через обмеженість часу частіше використовуються окремі ігрові ситуації або фрагменти [7,15].

Зазначимо, що навчальна гра виховує культуру спілкування і формує уміння працювати в колективі і з колективом. Усе це визначає функції навчальної гри як засобу психологічної, соціально-психологічної і педагогічної дії на особистість школяра. Психологічний вплив гри проявляється в інтелектуальному розвитку учнів. Педагогічно і психологічно продумане використання її на занятті забезпечує розвиток потреби в розумовій діяльності.

Гра є ефективним засобом навчання, що охоплює різні види мовленнєвої діяльності (слухання, говоріння, читання, письмо), вона допомагає в оволодінні іноземною мовою, а крім того, учні відчують емоційне задоволення як у процесі гри, так і при досягненні результатів.

Проведення уроків іноземної мови з використанням ігрового матеріалу активізує школярів, сприяє досягненню високої результативності знань та виховує любов до англійської мови.

Ігри не підміняють інші форми і види роботи з іноземної мови, а тільки доповнюють їх [5,40].

Виходячи з вищесказаного можна стверджувати що технологія ігрових методів навчання націлена на те, щоб навчити учнів усвідомлювати мотиви свого вчення, своєї поведінки у світі і в житті, формувати цілі і програми власної самостійної діяльності і передбачати її найближчі результати. Завдяки грі зростає потреба у навчально-пізнавальній діяльності, у пошуку можливих шляхів і засобів актуалізації накопичених знань, навичок і вмій учнів. Гра є ефективним засобом навчання учнів іноземним мовам у загальноосвітній школі.

Список використаних джерел

1. Занько, С. Т. Игра и учение. / С. Т. Занько, Ю. С. Тюников, С. М. Тюн–никова. — М.: «Логос», 1992.
2. Капітанчук Т.В. Рольова гра як резерв підвищення якості та ефективності навчання іноземних мов.//Англійська мова та література. — 2003. № 31. — с. 2–7.
3. Німчук Г.Б. Розважально – пізнавальні ігри на уроках англійської мови.//Англійська мова та література — 2003 — № 28. — с. 12—15.
4. Пассов Е.И. Урок иностранного языка в средней школе. М., 1989.
5. Рогова Г.В., Верещагина И.Н. Обучение английскому языку на начальном этапе в средней школе. М., 1989.
6. Савченко О.Ю. Використання буквених ігор в навчанні англійської мови. // Іноземні мови. 2001 — № 1. с. 34—40.
7. Скаткин М.Н. Школа и всестороннее развитие детей. М., 1980.