

Л. В. Брацун (*Минск*)

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ НАСТОЛЬНЫХ ИГР НА УРОКАХ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА НА III СТУПЕНИ ОБЩЕГО СРЕДНЕГО ОБРАЗОВАНИЯ

Наше время характеризуется поиском новых форм, методов и приемов обучения. Современный этап развития общества связан со стремительным развитием компьютерных технологий, которые проникли во все сферы человеческой деятельности, образуя всеобщее информационное пространство. Неотъемлемой и важной частью этих процессов является компьютеризация образования. Современный ученик считает свой компьютер, iPad, планшет продолжением себя. Необходимо это учитывать и продемонстрировать, что все эти гаджеты могут служить не только для развлечения, но и для образовательных целей. Автор занимается вопросами использования информационно-коммуникационных технологий в образовании более 15 лет и пришла к выводу, что здесь есть как плюсы, так и минусы. Про преимущества ИКТ написано и сказано много, но что делать, если техника откажет, погаснет свет, не включится музыка, не сработает анимация из-за разницы офисных программ, прервется доступ ко всемирной паутине? Также существует вероятность, что, увлекшись применением ИКТ на уроках, учитель перейдет от развивающего обучения к наглядно-иллюстративным методам. А на уроке иностранного языка особое место должны занимать формы, методы и приемы, которые обеспечивают активное участие в уроке каждого учащегося. В результате мы стимулируем речевое общение, способствуем формированию интереса и стремления изучать иностранный язык. Это можно решить с помощью игровых приемов обучения. Использование игровых приемов на уроке английского языка оправдано огромным значением игры для психического развития детей.

Игра – наиболее доступный вид деятельности для обучающихся разных возрастных групп. В игре ярко проявляются особенности мышления и воображения учащегося, его эмоциональность, активность, развивающаяся потребность в общении. Интересная игра повышает умственную активность учащегося, и он может решить более трудную задачу, чем на занятии. Игра – самостоятельная деятельность, в которой учащиеся вступают в общение со сверстниками. Их объединяет общая цель, совместные усилия к ее достижению, общие переживания. Игровые переживания оставляют глубокий след в сознании обучающихся и способствуют формированию у них добрых чувств, благородных стремлений и навыков коллективной жизни [1].

Исследователь З. В. Манулейко раскрывает вопрос о психолого-педагогическом механизме игры [2, с. 37]. Совместное решение игровых задач стимулирует межличностное общение и укрепляет отношения между учащимися (мотивы общения). В игре учащиеся могут постоять за себя, свои знания, свое отношение к деятельности (моральные мотивы). Каждая игра имеет близкий результат (окончание игры) и стимулирует учащегося к достижению цели. В игре изначально учащиеся равны, а результат зависит от самого

игрока, его персональных качеств. Обезличенный процесс обучения в игре приобретает личностную значимость. Ситуация успеха создает благоприятный эмоциональный фон для развития познавательного интереса. Игра активизирует мыслительную деятельность ученика, толкает на поиск ответа (познавательные мотивы).

На своих уроках автор стала уделять особое внимание игровым приемам, а именно настольным играм. *Настольные игры* побуждают к общению, а общение – это то, ради чего и учится иностранный язык. Говорение – один из сложнейших навыков, и настольные игры приносят значительную пользу в развитии и совершенствовании навыков говорения. Оказавшись в условиях игры, учащийся быстрее находит нужные слова, проявляет выдумку и красноречие. Таким образом, игра делает обучение намного эффективнее, снижает языковой барьер, большой процент лексики переходит из разряда пассивной в активную. Какие преимущества у настольных игр? Во-первых, это весело и интересно. Когда учащиеся раскованы, снимается напряжение, повышается внимательность и материал усваивается намного быстрее. Настольные игры – это соревнование. Здоровая конкуренция хороша для мотивации и для того, чтобы заставить больше вкладывать силы в изучение языка. Настольные игры помогают пополнять словарный запас. Кроме того, учащиеся сами принимают активное участие в создании игр.

Мы придумали универсальное игровое поле, в которое включены 14 различных игр. На игровом поле расположены 62 игровые ячейки, с символическим обозначением игры-задания: «Vocabulary», «Questions», «Video», «Inquire», «Know your classmates», «Best Ear», «Prepositions», «Speech Patterns», «Quiz», «Kahoot», «Idioms», «Press Conference», «Adviser», «Joker».

Первая игра «Vocabulary» построена по принципу известной настольной игры «Alias» или «Скажи иначе», где нужно объяснить другими словами разгадываемое слово. Во время объяснения слова можно употреблять синонимы и антонимы, ассоциации, определения, главное не использовать однокоренные слова. Языковым материалом служат слова, словосочетания по теме раздела школьной программы. Вторая игра «Questions» – вопросы, которые порождают вопросы. Например, по теме «Семья»: «Какие бы ты задал вопросы своей маме о ее детстве?» Учащиеся сами придумывают «вопросы, порождающие вопросы», и задают их. Это прекрасная возможность подготовки к обязательному выпускному экзамену за курс средней школы. Следующая игра «Know your classmates?» направлена на высказывание своих предположений относительно темы раздела и осведомленности о жизни своих одноклассников. Например, при изучении темы «Дома» учащиеся высылают учителю фото своей комнаты, остальные пытаются догадаться, чья это комната и каким образом место, где мы живем, отражает нашу индивидуальность. Игра «Best Ear» направлена на совершенствование навыков восприятия и понимания речи на слух. Если участник игры попадает на поле «Press Conference», он выходит к доске и отвечает на любые вопросы одноклассников по теме урока. «Inquire» – очень простая игра, которая позволяет высказаться всем игрокам. Она состоит из вопросов, на которые интересно отвечать, которые требуют не знания ответа, а своего мнения или

предположения, проявления оригинальности или юмора. По названию остальных игровых ячеек не сложно догадаться об их содержании: «Prepositions», «Speech Patterns», «Quiz», «Kahoot», «Idioms», «Adviser».

Настольные игры помогают справиться с языковым барьером, со страхом сделать ошибку, решить вопрос с запоминанием лексики и грамматических клише. Ведь главной целью настольной игры является не проверка знаний, не скучная отработка грамматики или лексики или формирование и развитие речевых умений, а желание выиграть, соответствовать правилам игры, т.е. происходит некая подмена целей, снимается напряжение, страх; учащийся не переживает от того, что его будут оценивать, ему интересно. Другими словами, в играх происходит замена мотивов: учащиеся действуют из желания получить удовольствие, а результат может быть конструктивным. Играя в настольную лингвистическую игру, учащиеся концентрируют свое внимание на конкретных задачах, стоящих в игре, а результат их деятельности – усвоение новой лексики, клише, грамматики, общение на английском языке.

Используя настольные игры при изучении английского языка, нужно помнить, что игра является инструментом преподавания, который активизирует мыслительную деятельность учащихся, позволяет сделать учебный процесс привлекательнее и интереснее, заставляет волноваться и переживать, что формирует мощный стимул к овладению языком.

ЛИТЕРАТУРА

1. Пугачев, А. С. Игровая деятельность как средство обучения подрастающего поколения / А. С. Пугачев // Молодой ученый. – 2012. – № 11. – С. 474–476.
2. Манулейко, З. В. Изменение моторики ребенка / З. В. Манулейко – М., 2006. – 96 с.

О. В. Брич (Минск)

УЧЕБНЫЙ ИНТЕРНЕТ-РЕСУРС *WIKISPACES CLASSROOM* КАК СРЕДСТВО ФОРМИРОВАНИЯ УЧЕБНО-ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ КОМПЕТЕНЦИИ У УЧАЩИХСЯ

Одной из актуальных задач, стоящих перед современной школой, является формирование у обучающихся учебно-познавательной компетенции, структуру которой, на наш взгляд, составляют взаимосвязанные компоненты: *личностный* (предполагающий сформированность личностных и волевых качеств), *когнитивный* (включающий знания о различных способах познания), *деятельностный* (состоящий из общеучебных и специальных умений, определяемых видами речевой деятельности) и *оценочный* (подразумевающий владение приемами самоконтроля, самооценки и т.п.).

Этапы формирования учебно-познавательной компетенции (УПК) соответствуют этапам учебно-познавательной деятельности, а именно: *вводно-мотивационный, процессуальный и рефлексивно-оценочный*.