

**В. Л. ГЛИНЖАН**

Брест, ГУО «СШ № 3 г. Бреста»

## **ИГРЫ В ИНТЕНСИВНЫХ МЕТОДАХ ОБУЧЕНИЯ ИНОСТРАННОМУ ЯЗЫКУ**

В школе особое место занимают такие формы занятий, которые обеспечивают активное участие в уроке каждого ученика, повышают авторитет знаний и индивидуальную ответственность школьников за результаты учебного труда. Эти задачи можно успешно решать через технологию игровых форм обучения. Игра имеет большое значение в жизни ребенка, имеет то же значение, какое у взрослого деятельность, работа, служба. Игра только внешне кажется беззаботной и легкой. А на самом деле она требует, чтобы играющий отдал ей максимум своей энергии, ума, выдержки, самостоятельности.

Лучшие дидактические игры составлены по принципу самообучения, т.е. так, что они сами направляют учеников на овладение знаниями и умениями. Обучение, как правило, включают два компонента: сбор нужной информации и принятие правильного решения. Эти компоненты и обеспечивают дидактический опыт учащихся. Сюда можно отнести развивающие игры психологического характера: кроссворды, викторины, головоломки, ребусы, шарады, криптограммы и т.д. Дидактические игры вызывают у школьника живой интерес к предмету, позволяет развивать индивидуальные способности каждого ученика, воспитывает познавательную активность. Ценность дидактической игры определяется не по тому, какую реакцию она вызовет со стороны детей, а по эффективности в разрешении той или иной задачи применительно к каждому ученику.

Система интенсивного дистанционного обучения английскому языку в игровых формах строится на принципах суггестокрибернетического метода. На подготовительном этапе осуществляется дистанционное тестирование и формирование учебной группы по психологическим показателям.

На первом этапе обеспечивается информационная стимуляция в виде предъявления многоканальных сигналов. Тексты на экране компьютера предъявляются в виде параллельных колонок русского и английского текста, а звучащая с магнитофона фонограмма – в виде речи с синхронным переводом. Эти аудиовизуальные материалы предварительно высылаются обучаемым по почте.

На втором этапе осуществляется активизация пассивного запаса: обучаемый пытается перевести каждую предлагаемую фразу с родного языка на английский, а через несколько секунд с фонограммы дается вариант правильного перевода.

На третьем этапе осуществляется деятельность по применению языка в ситуации дистанционного диалога. Для чат-конференции обучаемые дистанционно делятся на пары. На экране инструкциями и рисунками задаются различные проблемные ситуации и обучаемые их разыгрывают набором на клавиатуре соответствующих реплик. Заготовки реплик даются на экране, в них нужно только подставить ключевые слова. Эти ключевые слова также отдельно представлены на экране вместе с рисунком, задающим ситуацию. Нужно «перенести» нужное слово в нужное место. В сеансе каждый обучаемый видит реплику своего партнера и свою собственную. Так возникает дистанционный диалог. Оценка взаимодействия обучаемых осуществляется ведущим курс также дистанционно.

На четвертом этапе осуществляется «творчество» на изучаемом языке. Оно строится на основе дистанционного коллективного творчества, разыгрывания миниатюр, соревнований команд, коллективных игр. В виде рисунков и соответствующих надписей задаются ситуации для обеспечения коллективной творческой деятельности. Предлагается целый набор заготовок-реплик, которыми обучаемые могут воспользоваться, кликнув на них мышью. При оригинальных ответах можно при этом «оживить» комические картинки. На экране можно наблюдать все этапы коллективного общения, то есть сами исходные инструкции и все реплики обучаемых все время телеконференции. В результате этого вида деятельности достигается уровень «творчества». В результате 120-ти часового интенсивного курса обучения пассивный лексический запас достигает у обучаемых 2500 – 4000 слов, что позволяет им понимать с листа популярные газетные и журнальные тексты.

В настоящее время среди многообразия игр при обучении диалогической речи учителя иностранного языка все большее предпочтение отдают ролевой игре. Ролевая игра способствует моделированию реальной ситуации общения [1].

Такая игра обладает большими возможностями мотивационно-побудительного плана. Общение, как известно, немислимо без мотива. Однако в учебных условиях непросто вызвать мотив к высказыванию. Трудность заключается в следующей опосредованности: учитель должен обрисовать ситуацию таким образом, чтобы возникла атмосфера общения, которая, в свою очередь, вызывает у учащихся внутреннюю потребность в выражении мыслей. В условиях иноязычного общения важно, чтобы учащиеся смогли выразить то, что им хочется сказать [3].

При проведении ролевой игры на уроке иностранного языка учитель создает ориентировочную основу для возможных сюжетов игры. При этом не следует давать учащимся готовые сюжеты, которыми учитель обычно располагает. На следующем занятии по теме учителю предстоит оценить

предлагаемые учащимся сюжеты ролевой игры и вместе с ними определить общую коммуникативную ситуацию ролевой игры. Тут же уточняется необходимый набор ролей, определяемый целями и содержанием игры, а также индивидуально-психологическими особенностями учащихся и уровнем их языковой подготовки [2].

На отдельном этапе ролевой игры ведущая роль принадлежит одному из участников игры. Вместе с тем главное действие на отдельном этапе могут, определять и 2-3 персонажа, но для более четкой организации ролевой игры лучше всего выделить одну стержневую роль, на которую будут ориентироваться все остальные участники игры. По ходу игры инициатива поэтапно переходит от одного персонажа к другому.

Сразу после проведения ролевой игры учителю необходимо оценить вклад каждого ученика в подготовку и проведение ролевой игры, выразительность их ролевого поведения и лишь в последнюю очередь – правильность их иноязычных высказываний.

Таким образом можно сделать вывод о том, что систематическое использование интенсивных методов при обучении иностранному языку может помочь гораздо лучше усвоить лексический материал. Учащиеся больше вовлечены в процесс обучения, усвоенный ими материал легко воспроизводится и используется учащимися эффективно.

#### **Список использованной литературы**

1. Калимулина, О. В. Ролевые игры в обучении диалогической речи / О. В. Калимулина // Иностранные языки в школе: научно-методический журнал. – 2003. – № 3. – С. 17.
2. Конышева, А. В. Игровой метод в обучении иностранному языку: учебное пособие / А. В. Конышева. – Санкт- Петербург, 2006. – 205 с.
3. Матвеева, Н. В. Ролевая игра / Н. В. Матвеева // Иностранные языки в школе: научно-методический журнал. – 2005. – № 4. – С. 37.