

ZÁPADOČESKÁ UNIVERZITA V PLZNI

FAKULTA PEDAGOGICKÁ

KATEDRA RUSKÉHO JAZYKA

HRA A JEJÍ ROLE VE ŠKOLNÍM PROCESU

DIPLOMOVÁ PRÁCE

Bc. Viktorie Blechová

Učitelství pro 2. stupeň ZŠ, obor Aj-Rj

Vedoucí práce: Doc. LiudmilaValová, CSc.

Plzeň 2018

Prohlašuji, že jsem diplomovou práci vypracovala samostatně
s použitím uvedené literatury a zdrojů informací.

Plzeň, 30. června 2018

.....

vlastnoruční podpis

Содержание

Введение.....	3
1. Историческое развитие игры в педагогике.....	4
2. Роль игры в жизни ребенка.....	12
2.1. Игра и психическое развитие ребенка.....	12
2.2. Право ребенка на игру.....	16
3. Игра в обучении иностранному языку.....	21
3.1. Игра как средство активизации и мотивации.....	21
3.2. Структура учебной игры.....	23
3.3. Организация и ход игры в учебном процессе.....	25
3.4. Значение игры на начальном этапе обучения иностранному языку.....	27
3.5. Классификация учебных игр в обучении иностранному языку.....	29
4. Практическое применение игр на уроках ИЯ.....	34
4.1. Игра «Домик».....	35
4.2. Игра «Саймон говорит».....	36
4.3. Игра «Слови и ответь».....	38
4.4. Игра «Перепутанные буквы».....	40
4.5. Игра «Составь слова из букв большого слова».....	41
4.5. Игра «Кто ты?».....	42
4.6. Игра «Табу».....	44
4.8. Игра «Расскажи, что видишь».....	46
4.9. Игра «Нарисуй Чудика».....	48
4.10. Игра «Разбросанные слова».....	49
4.11. Игра «Угадай, что я рисую».....	50
4.12. Игра «Снежный ком».....	51
4.13. Игра «Лексические гонки».....	53

Заключение.....	55
Резюме	57
Список использованной литературы и источников информации.....	58
Использованная литература	58
Интернет - статьи.....	59

Введение

Дипломная работа посвящена теме игры и ее роли в сегодняшнем обучении. Причиной выбора этой темы является прежде всего то, что игру можно использовать в современном обучении разных иностранных языков, в том числе и языка русского.

Работа состоит из четырех глав. Первая глава описывает тот факт, что игра, в качестве средства развивающего и обучающего, была использована испокон веков. Вторая глава рассматривает роль игры в психическом развитии детей и их право на игру. Третья глава посвящена использованию игры на уроках иностранного языка. Здесь исследуется то, как игра активизирует детей, какова ее структура и организация на уроке иностранного языка и как можно классифицировать такие игры. Задачей этой части было изучение доступных документов, которые предоставляют информацию о том, как можно использовать игры в классе. Здесь мы ознакомимся с методологией игр и узнаем, как их применять в обучении, чтобы достичь желательного эффекта.

Последняя глава основана на примерах дидактических языковых игр, которые были многократно использованы на уроках русского и английского языков. Выбраны были специально те игры, которые ученики любили больше всего и которые им приносили удовольствие. Одновременно, эти игры всегда имели ясную учебную цель. Практическая часть предоставляет обзор конкретных видов обучающих игр, которые дополнены осмысленным комментарием и практическими советами, что оценят, прежде всего, начинающие учителя иностранных языков.

1. Историческое развитие игры в педагогике

Человек – это какая-то выдуманная игрушка бога, и по существу это стало наилучшим его назначением. Этому-то и надо следовать; каждый мужчина и каждая женщина пусть проводят свою жизнь, играя в прекраснейшие игры, устраивая жертвоприношения, распевая и танцуя, дабы расположить к себе богов и отбить врагов, победив их в бою.

Платон

С древних времен неотъемлемой частью развития жизни человечества является игра. Главные ее свойства это обучение, воспитание и, конечно, развлечение и отдых.¹ Основой социальной структуры первобытного общества была семья, где родители передавали свой опыт следующему поколению. Такой процесс происходил весьма естественно при помощи игровых и имитационных действий.

Одной из основ воспитания является спорт, развитие которого, начинается на территории Средиземноморья. На Крите была популярна «тавромахия» (бой быков). Суть игры заключалась в том, что на площадь выпускался взбешенный бык, а девушки и юноши по очереди прыгали на атакующее животное, опираясь на рога, лоб или шею, делали сальто над спиной и приземлялись в объятия партнера, страховавшего позади быка.

Но расцвет древнего спорта, произошел несколькими веками позже – в Греции. Кроме «главных» спортивных игр, проводимых в Олимпии, существовало и большое количество других видов спорта, как, например, езда на неоседланных лошадях, гребля, метание копья. Одним из видов такого соревнования является командная игра с мячиком при помощи изогнутых клюшек, которая напоминает современный хоккей. Значение этих спортивных игр, с педагогической точки зрения, является основой, в области воспитания, развития, эстетики, укрепления здоровья.

¹ А. М. Новиков, (2013), 63

В древнем Риме были популярными **гладиаторские бои**, которые появились еще во времена древней цивилизации Этрусков. В Римской Империи образованным людям гладиаторские бои были не чужды. Например, Цицерон оценил их так: *«Людам полезно видеть, что рабы могут мужественно сражаться. Если даже простой раб может проявлять мужество, то какими же должны быть римляне? Кроме того, игры приучают воинственный народ к виду убийства и готовят его к войне»*². Судя по этим словам и по целому концепту игр можно сказать, что гладиаторские бои показывали молодому поколению, что выживут лишь сильнейшие.

Одной из первых методических основ раздела педагогики и теории образования, которая изучает проблемы обучения, является произведение *«Риторические наставления»* (Institutio oratoria). В 12 книгах античного учебника красноречия, созданных **Квинтилианом М. Ф.**³, римским учителем красноречия и писателем, изложена теория риторики и описан процесс воспитания будущих ораторов с детства до взрослого возраста. Квинтилиан особенно подчеркивает то, что учитель должен быть хорошим примером для учеников, что он должен быть образованным и иметь хорошее отношение к детям. Воспитание для учеников должно быть приятным, веселым, интересным и не должно вызывать страх или злость. Он сам для своих учеников постоянно готовил различные скороговорки и ораторские конкурсы. Неудивительно, что книги Квинтилиана долгое время изучали во всех школах риторики, и они сыграли значительную роль в развитии педагогики эпохи Возрождения.⁴

«Я не осуждаю в детях любовь к играм; это служит проявлению их живости. Напротив я еще не могу надеяться, что тот задумчивый и всегда угрюмый ребенок, который вял и в играх, наиболее свойственных к его возрасту, будет усердно заниматься. Для упражнения детского ума существуют разные забавы: не бесполезно, например, обращаться к ученикам с разными вопросами, на которые они старались бы они давать лучшие друг перед другом ответы. Также во время игры легче всего распознавать характер детей; нет возраста, в котором бы доброе и худое так скоро перенималось.» **Квинтилиан, М. Ф.**

² Цицерон Марк Тулий (*106 - †43 до н. э.), древнеримский оратор, политик, философ, писатель

³ Квинтилиан, Марк Фабий (*35 – †96 до н. э.)

⁴ Античные писатели – Квинтилиан, Марк Фабий - <http://ancientrome.ru/dictio/article.htm?a=209500484>

В педагогических концепциях древних мыслителей было немало серьезных стимулов, которые не потеряли своей актуальности. Греческие и римские учителя создали комплексную и многогранную концепцию образования, которая используется, и по сей день.

Формирование общества в начале Средневековья (V в.) вместе с ростом влияния христианства оказало непростое влияние на развитие воспитания и педагогики. Обучение в этом времени носило духовный характер. Основу педагогики составляли идеи воздержания и повиновения, догматические и схоластические принципы. Применение методов, как зазубривание, угрозы, наказания стало нормой в воспитании детей.⁵

Как и в наше время, многие игры готовили детей к полноценной взрослой жизни и разделялись по гендерному признаку. Мальчики того воинственного времени, конечно, играли в «войнушки» с игрушками, имитировавшими оружие, у знатных отпрысков имелись даже луки. Популярно было перетягивание каната, чехарда, подобие футбола.⁶

Эпоха Возрождения оказала большое влияние на развитие педагогики. Идеи гуманизма, возникшие в XIV веке, в Италии, распространились на территории Германии, Англии, Франции и в других странах. Античная философия в это время праздновала свое возвращение. Новый подход к жизни нуждался и в новом, гармоническом воспитании и всестороннем развитии личности.

Недалеко от города Мантуя в Италии итальянец **В. де Фельтре**⁷ основал школу под названием «Дом радости». Особенностью обучения здесь являлась гармония природы и человека. Фельтре стремился индивидуализировать занятия, сделать их интересными. Для поднятия активности и самостоятельности учеников он применял самые различные методы и широко использовал игры.⁸

Яркой личностью северного Возрождения был **Э. Д. Роттердамский**⁹, голландский ученый, гуманист, писатель, филолог и путешественник. Он верил, что

⁵ История развития педагогических идей - <http://psyera.ru/istoriya-razvitiya-pedagogicheskikh-idey-703.htm>

⁶ Jüva sen. & jun. (2007), 17

⁷ Витторино де Фельтре (*1378 – †1446) - итальянский педагог-гуманист

⁸ Витторино де Фельтре - <http://www.best-pedagog.ru/vittorino-da-feltre/>, Jüva sen. & jun. (2007), 18

⁹ Эразм Дезидерий Роттердамский (*1469 – †1535)

обучение человека играет ключевую роль в его раннем детстве. С его точки зрения, формы и методы обучения должны быть интересными и доступными.

Выдающийся французский философ и писатель **М. де Монтень**¹⁰ был приверженцем идеи развития в учениках самостоятельного мышления и решения, вопреки традиционному, в то время методу – заучивание наизусть. Монтень особенно подчеркивает развитие характера человека. Обучение, по его словам, должно быть интересное и без использования насилия или угроз.

«Игры детей — вовсе не игры, и правильнее смотреть на них как на самое значительное и глубокомысленное занятие этого возраста.»

Мишель де Монтень

Мысли Монтеня оказали влияние и на последующих знаменитых педагогических мыслителей, например на Ф. Бэкона, Ж. Ж. Руссо или И. Канта. Педагогика Возрождения наполнена живым интересом и любовью к ребенку. Как и во время Античности, главный ориентир в воспитании – всестороннее развитие человека.

Революции XVII–XVIII вв. в Европе оказали большое влияние на многие страны. Вследствие чего государства стремятся к демократическому идеалу общества. Это, не могло не сказаться на воспитании молодого поколения.

Начало педагогики как науки связано с именем великого чешского педагога **Я. А. Коменского**¹¹. Коменский – мыслитель, теолог, последний епископ Братской общины и один из лучших умов в истории человечества. Его идеи вошли в практический опыт современного обучения.

Во время своей жизни Коменский создал много выдающихся произведений. В качестве примера можно привести учебник латинского языка для детей «Открытая дверь языков». Учебник был издан в доступной и понятной форме. Он также содержал разнообразные примеры. В течение многих десятилетий он был основным учебником в школах.

¹⁰ Мишель де Монтень (*1533 – †1592)

¹¹ Ян Амос Коменский (*1592– †1670)

Коменский создал и первый иллюстрированный учебник *«Мир чувственных вещей в картинках»*. Этим учебником он старался привлечь детское внимание, «ведь известно, что дети (почти с самого младенчества) любят рисунки и охотно рассматривают их». Первое в истории руководство для семейного воспитания и обучения детей – *«Материнская школа»*.

Наверно самым известным трудом Коменского есть *«Великая Дидактика»*. Можно сказать, что эта книга дает нам простые инструкции, как «учить всех всему». В обучении детей все имеет свое время, не надо торопиться, так как «ничто не предпринимается несвоевременно» и «природа не делает скачков, а идет вперед постепенно».¹²

Стараясь вызвать у детей активный интерес к учебе, Коменский вносил в преподавание элемент игры, для этого он написал несколько пьес, которые вошли в книгу *«Школа – игра»*. Игра должна сделать обучение более приятным.

По словам Коменского, человек станет человеком лишь благодаря воспитанию. Он подчеркивает такие качества обучения, как рациональность, мотивация и эффективность. Демократическое и гуманистическое мировоззрение ученого-педагога положило **основу** современному разделу педагогики.

*«Человеческую природу (особенно в молодые годы) радуют игры, о чем свидетельствует детский возраст, весь преданный играм... Все, что бы ни делалось в низших типах школ, должно быть игрой способностей. Если мы что-нибудь предоставим трудному и нудному учению, это будет насмешка над новейшим методом.»*¹³

Я. А. Коменский

Значительное наследство следующим поколениям в педагогике оставил и французский философ-просветитель **Ж. Ж. Руссо**.¹⁴ Он предложил нам модель общества, в котором гармонично соединяются природное и социальное развитие человека. При этом огромную роль имело воспитание природой. Его самая выдающаяся работа – трактат *«Эмиль, или о воспитании»* (1762), в которой он

¹² Днепров, Э. Д. и коллектив (1982), 242, 328, 336

¹³ Днепров, Э. Д. и коллектив (1982), 589

¹⁴ Жан Жак Руссо (*1712– †1778)

объясняет концепт своего гармоничного обучения. Руссо выделял необходимость восприятия обучения с удовольствием и путем собственного опыта.¹⁵

«Любите детство; поощряйте его игры, его забавы, его милый инстинкт. Кто из вас не сожалел иногда об этом возрасте, когда на губах вечно смех, а на душе всегда мир?»¹⁶

Жан Жак Руссо

В XIX в. педагогика стремится идти в направлении просвещения и продолжения мыслей Руссо. Его известным продолжателем был швейцарский педагог-гуманист **И. Г. Песталоцци**¹⁷, который положил основы методики элементарного обучения. Педагогический роман *«Лингардт и Гертруда»* описывает жизнь простой семьи и естественное обучение детей в семейной жизни. Книга имела необыкновенный успех. Вся жизнь **Песталоцци**, до последнего дня, была отдана служению другим – служению бескорыстному. Даже на его памятнике написаны слова: «Все для других, ничего для себя», и в этих словах смысл жизни Песталоцци.

Создателем первой системы дошкольного воспитания и основателем детских садов является немецкий педагог **Ф. Фребель**¹⁸. Он первый привлек внимание к необходимости педагогической работы с детьми дошкольного возраста. Он же и придумал сам термин «детский сад» (Kindergarten), который используется во всем мире. Его отношение к ребенку было «как к цветку, который нужно бережно и заботливо выращивать, не меняя его врожденной природы».¹⁹

Фребель высоко оценивал игру, которую полагал важнейшим способом обучения детей. По его словам, именно в игре ребенок получает и чувствует внешние влияния, так как сам выступает в роли деятеля и творца. Поэтому в основу педагогической системы Фребеля были внесены игры, которые он старался сделать интересными, яркими и имеющими смысл. Помощниками детских игр (или игрушками) у Фребеля стали простые и недорогие предметы, такие, как бумага, мячики, кубики, палочки, глина, спички и др. Игрушки Фребеля — это самый простой материал. Еще двумя важными вкладками, которые Фребель внес в игру,

¹⁵ Jüva sen. & jun. (2007), 28-29

¹⁶ Источник: <http://www.inpearls.ru/>

¹⁷ Иоганн Генрих Песталоцци (*1746– †1827)

¹⁸ Фридрих Фребель (*1782– †1852)

¹⁹ Е. О. Смирнова, (2005), 15-18

являлись словесное оформление (песенки, стишки) и участие взрослого как ведущего игрового действия.²⁰

«Игра есть чистейшее, духовнейшее произведение человека на этой ступени развития и есть в то же время образец и копия всей человеческой жизни... Источники всего доброго находятся в игре и исходят из нее.»

Фридрих Фребель

Знаменитыми личностями русской педагогики того времени были: педагог **К. Д. Ушинский**²¹ и писатель **Л. Н. Толстой**²².

Об Ушинском можно сказать, что это был «учитель русских учителей». Важнейшую сторону его деятельности составляла разработка проблем обучения. При этом педагог показал теснейшую связь задач дидактики с задачами психологии обучения. Целью обучения и воспитания, в соответствии с идеями Ушинского, было развитие человека, который должен быть глубоко нравственным, любить работу и делать все для своего народа.²³

По мнению К. Д. Ушинского, игра имела большое воспитательно-образовательное значение для детей.

*«В игре ребенок живет, и следы этой жизни глубже остаются в нем, чем следы действительной жизни, в которую он не мог еще войти по сложности ее явлений и интересов.»*²⁴

Ушинский осознавал, что игра формирует активность, инициативу, характер детей, и возражал против излишнего вмешательства воспитателей в детскую игру. По его мнению, игра должна быть свободной деятельностью, а воспитатель должен создать условия для игры и заботиться о том, чтобы поставленные задачи по воспитанию были выполнены.²⁵

Лев Николаевич Толстой своими мнениями вписался не только в русскую, но и в мировую педагогику. Его взгляд на содержание обучения в народной школе

²⁰ Е. О. Смирнова, (2005), 15-18

²¹ Константин Дмитриевич Ушинский (*1824– †1870)

²² Лев Николаевич Толстой (*1828– †1910)

²³ *Jiva sen. & jun.* (2007), 39-40

²⁴ А. Г. Арушанова, Н. В. Дурова, (2003), 174

²⁵ К.Д. Ушинский. О воспитании – http://www.portal-slovo.ru/pre_school_education/36629.php

несколько раз менялся, но главная его мысль, что школа должна быть **педагогической лабораторией**, не менялась. Он указывал, что учитель не должен придерживаться лишь одного метода обучения, так как нет такого универсального метода. Учитель должен применять разнообразные методы и в своей учебно-воспитательной работе проявлять самостоятельное творчество.

Свою, на сегодняшний взгляд утопическую, идею «**свободной школы**» (без учебных основ, без наказаний и домашних заданий, с неограниченной свободой учеников и с различными местами учебы) с применением демократических и гуманных принципов организации образования и обучения детей Толстой воплотил в Яснополянской школе, которую он сам основал. Как активный педагог, он старался заинтересовать детей, помогал им самостоятельно мыслить и развивал их творчество также при помощи разных игр, старался учеников максимально активизировать.²⁶

XX в. - это век огромных политических, культурных и экономических **изменений**. Такие изменения миру принесли войны, революции, возникновение новых стран и появление новых технологий. Возрастала и критика традиционного обучения и школы. Это дало возможность развитию **новых педагогических направлений**. Включение дидактических игр в школьное обучение прошло долгим путем принятия и отвержения. Основными учреждениями, включившими игру в свой план, были так называемые **альтернативные** учебные заведения. В качестве примера альтернативной школы можно назвать школу Монтессори или школу Вальдорфскую.²⁷

В настоящее время в классическом образовании в Чешской Республике и в других странах основное внимание уделяется инновационным приемам, позволяющим ученикам лучше и легче понимать изучаемую информацию, объем которой постоянно увеличивается.

²⁶ Jůva sen. & jun. (2007), 40

²⁷ Průcha, (2012)

2. Роль игры в жизни ребенка

2.1. Игра и психическое развитие ребенка

Деятельность, которой принадлежит значимая роль в развитии личности ребенка, является игра. В игровой деятельности наиболее интенсивно формируются личностные и психологические качества ребенка, так как в игре присутствуют такие виды деятельности, которые впоследствии приобретают самостоятельный смысл. В игре ребенок является полноправным субъектом деятельности, а не считает себя объектом воздействия взрослого.

Известные ученые, такие, как: К. Гросс, П. П. Блонский, Д. Б. Эльконин уделяли внимание проблеме игровой деятельности. Л. С. Выготский писал: *«Сущность игры в том, что она есть исполнение желаний, но не единичных желаний, а обобщенных аффектом.»* Именно в дошкольном возрасте у ребенка появляются желания, которые трудно реализовать, поэтому они непосредственно приводят к игре. Игру от труда и других видов деятельности, прежде всего, отличает то, что ребенок играет, не осознавая мотивов игры. Только в переходном возрасте становятся доступными мотивы, действия и побуждения.²⁸

В результате расхождения видимого и смыслового поля, которое и появляется в дошкольном возрасте, в игре создается мнимая ситуация, что, в свою очередь, отличает ее от других видов занятости ребенка. Любая игра с мнимой ситуацией есть игра с правилами, в то время как и любая игра с правилами есть игра с мнимой ситуацией. То есть мнимая ситуация включает в себе правила поведения.²⁹

«Кусок дерева, скорлупа ореха, не имеющие никакой цены вещи, как голыши, древесные листья и содержимое бумажной корзины, получают великое значение вследствие живой детской фантазии, которая бумажные лоскутки преобразует в чашки и лодки, в животных и людей.»³⁰

В. Прейер³¹

²⁸ К. С. Глаголева (2017), 324

²⁹ Игра и психическое развитие ребенка - <https://nsportal.ru/vu/nachalnaya-shkola/igrovye-metody-korrekcii-trudnostey-obucheniya-mladshih-shkolnikov/lekcija-3>

³⁰ Д. Б. Эльконин, (1999), 146

Для развития интеллекта ребенка, а так же от перехода наглядно-действенного мышления к образному и словесно-логическому, в игровой деятельности формируются самые благоприятные для этого условия. Именно в играх у детей лучше всего проявляются творческие процессы, в своих играх они очень часто воспроизводят то, что уже видели или слышали ранее от взрослых. Но, тем не менее, эти элементы не производятся в игре точно так же, как это было в действительности.³² Таким творческим процессом и, в том числе важным элементом игры, является воображаемая ситуация, которая вводится при помощи слов «как будто». Воображаемая ситуация — по словам А. В. Петровского, «представляет свободное, не стесняемое правилами логики и требованиями правдоподобия преобразование накопленного ребенком запаса представлений.» Фантазия здесь выступает как программа игровой деятельности — когда ребенок воображает себя, например космонавтом, то он строит соответственно свое поведение и поведение играющих с ним ровесников: «он прощается с близкими, отдает рапорт главному конструктору, изображает ракету на старте и одновременно себя в ракете и т.д.»

Ролевые игры позволяют ребенку углублять и закреплять ценные качества личности, такие как, например смелость, решительность, организованность или находчивость. Сопоставляя поведение свое и чужое в воображаемой ситуации с поведением какого-то реального персонажа, ребенок учится производить оценки и сравнения, что необходимо для его будущего.³³

«К концу дошкольного возраста воображение становится сравнительно независимым от деятельности во внешнем плане, на базе которой оно формировалось. Примерно в этот же период в воображении появляются элементы творчества. Данные особенности воображения старшего дошкольника очень важны для подготовки к школьному обучению, в котором ребенку придется действовать с образами объектом, с которыми он еще не сталкивался в своем опыте, на основе накопленных понятий» - так утверждал Л.С. Выготский.³⁴

Опираясь на внутренние мотивы, в игре ребенок учится действовать в мысленной ситуации. К. Левин считал, что вещи обладают побудительной силой по

³¹ Вильем Тьерри Прейер (*1841 – †1891) - нем. биологипсихолог, основатель детской психологии

³² Глаголева К. С., (2017), 325-326

³³ А. В. Петровский, (1996), 233

³⁴ Л. С. Выготский, (1966)

отношению к действиям ребенка. Но в игре вещи теряют побудительный характер. То есть, ребенок может видеть одно, но действовать по отношению к видимому объекту совсем иначе. Ребенок определяется в своем поведении смыслом действующей на него ситуации.³⁵

У детей раннего возраста происходит тесное слияние слова с вещью, при этом расхождение смыслового и видимого поля является невозможным. В игре ребенок создает смысловую структуру, где главной определяющей поведения ребенка, является смысловая сторона. Только в школьном возрасте игра начинает переходить к внутренним процессам, к внутренней речи, абстрактному мышлению и логической памяти.³⁶

Подчиняясь правилам, ребенок в игре, все равно делает то, что ему больше всего хочется. В таком случае создается положение, при котором возникает двойной аффективный план. У ребенка рождается и развивается воля в игре.

Игра является источником развития, поэтому она и создает зону ближайшего развития. Именно за ней стоят изменения потребностей и сознания более общего характера. Вследствие этого, отношение игры к развитию стоит сравнивать с отношением обучения к развитию. Л. С. Выготский отмечал, что *«действие в воображаемом поле, в мнимой ситуации, создание произвольного намерения, образование жизненного плана, волевых мотивов – все это возникает в игре и ставит ее на высший уровень развития, возносит ее на гребень волны, делает ее девятым валом развития дошкольного возраста, который возносится всей глубиной вод, но относительно спокойны»*.³⁷

Игра стимулирует исследовательскую способность, которая направлена на поиск и приобретение новой и интересной для ребенка информации. Также стимулируется развитие следующих способностей — познавательных, наблюдательных, сообразительных и любознательных. Создавая воображаемые ситуации, ребенок может двигаться по пространству и времени, что развивает и пространственно-временные функции.

³⁵ Л. С. Выготский, (2004), 211

³⁶ Игра и психическое развитие ребенка - <https://nsportal.ru/vu/nachalnaya-shkola/igrovye-metody-korrekcii-trudnostey-obucheniya-mladshih-shkolnikov/lekcija-3>

³⁷ Л.С. Выготский, (1966)

Основой игры является ее цель. Так, как именно она является истинным смыслом в игре. Второй важной составляющей является – правило игры, и чем оно интереснее – тем больше ребенок старается достичь цели. Правила игры существенно отличаются от жизненных правил. Правила самоутверждения и самоопределения ребенок устанавливает для себя сам.

Главным плюсом игры в развитии ребенка является свобода действий и поступков исходя из собственных нужд и интересов. Но это мнимая свобода. Ребенок осмысливает свои действия и подчиняется определенному смыслу. Свобода действий в игре определяет направление к развитию абстрактного мышления.³⁸

Когда ребенок идет в школу, то игра пробуждает в нем желание, достигать новых целей и побед в виде хороших оценок и знаний. Игра может не только служить как форма введения, закрепления или контроля изучаемого материала, но помогает снять напряжения и страхов, в том числе страхов перед учебными занятиями, новой обстановкой и людьми. Игра помогает облегчить принятие ребенком учебной деятельности и обеспечивает оптимальные условия ее реализации, а также повышает эмоциональный настрой учеников.³⁹

Игра, это важный фактор в развитии ребенка. Через игровую деятельность в дальнейшем определяется учебная деятельность ребенка. Игра, учит ребенка, подчиняться правилам, что является немаловажным фактором в последующем развитии и жизни. Ребенку дает возможность — через игру понимать взаимоотношения людей, получать основные навыки общения и самосознания. Игра — наилучшая возможность гармонического объединения обучения и развития ребенка.⁴⁰

³⁸ Глаголева К. С., (2017), 325-326

³⁹ Игра и психическое развитие ребенка - <https://nsportal.ru/vu/nachalnaya-shkola/igrovye-metody-korrekcii-trudnostey-obucheniya-mladshih-shkolnikov/lekcija-3>

⁴⁰Игра и психическое развитие ребенка - <https://nsportal.ru/vu/nachalnaya-shkola/igrovye-metody-korrekcii-trudnostey-obucheniya-mladshih-shkolnikov/lekcija-3>

2.2. Право ребенка на игру

Как уже назначено в предыдущей главе, игра в жизни ребенка имеет большое значение. Каждый ребенок должен иметь право свободно играть и развиваться. Но, к сожалению, многие дети такого права лишены.

В 1961 году была в Европе основана международная неправительственная ассоциация поддержки игры - ИРА (International Play Assotiation), целью которой является защита и реализация прав ребенка на игру как основного права человека. Ассоциация также принимает действия по поддержанию ценности детской игры и создания для нее благоприятных условий. В 1971 году Совет ИПА решил, что важно сотрудничать с организациями ООН. Социальный Совет (ECOSOC) и ЮНИСЕФ также поддерживают и подтверждают работу данной ассоциацией.

Главный документ ИРА - Декларация права ребенка был составлен в ноябре 1977 г. на Мальте в ходе совещания по поводу подготовки к Международному году ребенка (в 1979 г.). На совещаниях 1982 г. в Вене и 1989 г. в Барселоне, декларация была пересмотрена, и ее новый вариант включал специальную **статью 31** (о правах ребенка на отдых, игру и участие в культурной жизни) и был представлен на Генеральной Ассамблее ООН в 1989 г. Но специфика игры и ее ключевая роль в развитии ребенка в данной формулировке никак не разъясняется, не акцентируется и не поддерживается.

После масштабных исследований, которые были проведены ИРА в разных частях мира, были выявлены тревожные тенденции, касающиеся детской игры и самого детства:

- безразличие общества к теме игры и ее важности для развития детей;
- рост числа детей, живущих в неадекватных для выживания и развития условиях; отсутствие элементарных жилищных, социальных и других условий;
- увеличение коммерческой эксплуатации детей и ухудшение культурных традиций;

- отсутствие или недоступность образовательных программ, направленных на повышение родительской и педагогической компетентности;
- отсутствие доступа для женщин третьего мира к базовой подготовке в области ухода за детьми и их развития;
- неадекватная подготовка детей к жизни в быстро меняющемся обществе;
- увеличение сегрегации детей в обществе;
- рост числа работающих детей и их неприемлемые условия труда;
- войны, насилие, эксплуатация и уничтожение, имеющее постоянное воздействие на детей;
- чрезмерный акцент на нездоровое соперничество и на «победу любой ценой» в детском спорте.

1 февраля 2013 г. ООН объявила о принятии **Общего Комментария** к статье 31 **Декларации о правах ребенка**, провозглашающей **право на игру**.⁴¹ Это дополнение содержит развернутое определение игры, и предложения по реализации мер для ее поддержки.

Статью 31 следует понимать как единое целое. Главные элементы статьи 31 – игра, отдых, досуг, искусство и культура взаимосвязаны и вместе служат для описания условий, необходимых для защиты уникальной и развивающейся жизни детей.

Игры и развлекательные мероприятия имеют важнейшее значение для здоровья и благосостояния детей и стимулируют развитие творческих начал, силы воображения, уверенности в своих силах, самостоятельности, а также физических, социальных, познавательных и эмоциональных способностей и навыков. Они полезны для всех аспектов учебы, являются одной из форм участия в повседневной жизни и представляют собой внутреннюю ценность для детей просто с точки зрения той пользы и удовольствия, которые они им приносят. Игры и развлекательные мероприятия развивают способности детей договариваться, восстанавливать свое эмоциональное равновесие, улаживать конфликты и принимать решения. Благодаря своему участию в играх дети познают и изучают окружающий их мир и накапливают соответствующий опыт, экспериментируют с новыми идеями, правами и опытом.

⁴¹ Право на игру: новый комментарий к статье 31 Конвенции о правах ребенка – <http://psyjournals.ru/files/58592/pnio-1-2013-Smirnova-Sokolova.pdf>

Участие в культурной жизни является для детей одним из важных элементов чувства сопричастности. Дети наследуют и познают культурную и творческую жизнь своей семьи, общины и общества. В ней они раскрывают и формируют свою собственную идентичность и, в свою очередь, способствуют развитию и устойчивости культурной жизни и традиционных искусств. Кроме того дети воспроизводят, преобразуют, создают и передают культуру с помощью своих собственных придуманных игр, песен, танцев, анимации, рассказов, рисунков, состязаний, театральных и кукольных представлений, фестивалей и т.д. По мере восприятия культурной и творческой жизни вокруг них благодаря контактам с взрослыми и своими сверстниками, они переосмысливают и адаптируют ее значение, накапливая опыт своего собственного поколения. Участие в культурной и художественной деятельности необходимо для того, чтобы дети воспринимали и другие культуры. Такое понимание иных культур предоставляет возможности для расширения их горизонта и для получения новых знаний за счет других культурных и художественных традиций. Это способствует взаимопониманию и позитивному восприятию разнообразия.

Отдых и досуг также очень важны для развития детей. Без достаточного отдыха детям будет не хватать энергии, мотивации, физических и психических способностей для активного участия или учебы. Отказ в отдыхе может иметь очень важные физические и психологические последствия для развития, здоровья и благосостояния детей. Кроме того, дети нуждаются в досуге, определяемом как беззаботное времяпрепровождение, развлечения или увлечения, которые могут быть активными или пассивными в зависимости от их желания.⁴²

ИРА признает, что каждая страна отвечает за подготовку ее собственных программ, общественных и политических мер, направленных на защиту детства в соответствии с ее культурой, природными и социально-экономическими особенностями. Общество должно принимать активное участие в развитии программ и услуг для удовлетворения потребностей, желаний и стремлений детей.

⁴² http://ipaworld.org/wp-content/uploads/2013/11/IPA-Summary-of-UN-GC-article-31_FINAL1.pdf

ИРА не только провозглашает право на игру и вносит дополнения в декларацию прав ребенка, но также осуществляет в ряде стран реальную работу по реализации права на игру. В ряде стран (Великобритания, Германия, Япония, Швеция и др.) ассоциация реализует проекты возрождения игры в условиях большого города. Эти проекты заключаются в создании сети игровых площадок («Adventure playground» – «Площадка для игр и приключений»), проектируемых силами самих детей, их родителей и специалистов. Такие площадки во многом компенсируют отсутствие дворов, а в некоторой степени отсутствие контакта с природой. Здесь дети могут свободно выбирать материал и оборудование, партнеров, дети свободны в организации игр и в их динамике. Площадки удовлетворяют потребность в двигательной активности и в играх на свежем воздухе, помогают преодолеть зависимость от экранов телевизора, компьютера или мобильного телефона, которая является очень опасной для современных детей. Здесь дети могут придумывать, творить и реализовывать свои замыслы в разных областях. Важно то, что это пространство для разновозрастного общения, в котором дети очень нуждаются. В таком общении традиционные игры и игровые навыки естественным путем передаются от одного поколения другому.⁴³

ИРА считает, что права, закрепленные в статье 31, имеют центральное значение для самого детства: они способствуют радости, веселью и простому удовольствию созревания. Кроме того, их осуществление будет способствовать развитию детей не только как отдельных лиц, но и как компетентных членов общества, осведомленных о перспективах других людей и способных к сотрудничеству и решению конфликтов. Статья 31 способствует социальному, культурному и экономическому развитию общества в целом. Право играть, отдыха, досуга и участия в культурной и художественной жизни является не только фундаментальным правом каждого ребенка, но его реализация принесет значительные индивидуальные и социальные выгоды.⁴⁴

«Никогда не было более важно переформулировать важность игры. Фундаментальные, существенные, жизненно важные слова в настоящей Декларации отражают сообщение членов ИРА миру, что игра является важной

⁴³ <http://psyjournals.ru/files/58592/pnio-1-2013-Smirnova-Sokolova.pdf>

⁴⁴ <http://ipaworld.org/>

частью детства. Все дети имеют право на игру, которая, по словам Декларации, является свободной, открытой, безграничной, иногда хаотичной, иногда преобразующей. Игра – это право, за которое все взрослые несут ответственность. В Декларации ИРА подчеркивает доказательство того, что нехватка времени и пространства для игры приносит много серьезных и пожизненных последствий для органов и умов детей. ИРА желает предупредить более широкое сообщество об этих доказательствах и старается призвать к действиям по устранению этого дефицита до того, как последствия причинят пожизненный ущерб еще большему числу детей.»

Тереса Кейси, президент ИРА

3. Игра в обучении иностранному языку

«К важнейшим свойствам игры относят тот факт, что в игре и дети и взрослые действуют так, как действовали бы в самых экстремальных ситуациях, на пределе сил преодоления трудности. Причем столь высокий уровень активности достигается ими, почти всегда, добровольно, без принуждения. Высокая активность, эмоциональная окрашенность игры порождает и высокую степень открытости участников. Человек приоткрывается, отбрасывает в игре психологическую защиту, теряет настороженность, становится самим собой. Это может объясняться тем, что участник игры решает игровые задачи, увлечен ими и поэтому не готов к противодействию с другой стороны. Экспериментально было показано, что в ситуации некоторой рассеянности внимания иногда легче убедить человека принять новую для него точку зрения. Если чем-то незначительным отвлекать внимание человека, то эффект убеждения будет более сильным (В.В. Бойко, 1983). Возможно этим, в какой-то степени, определяется высокая продуктивность обучающего воздействия игровых ситуаций.»⁴⁵

А. М. Новиков

3.1. Игра как средство активизации и мотивации

Современное обучение стремится к гуманизации образовательного процесса, старается обращаться к личности ребенка, направляется на развитие его лучших качеств и на формирование разносторонней и полноценной личности. Реализация такой задачи, конечно, требует **нового подхода** к обучению и воспитанию детей. Обучение должно быть для ученика развивающим, направленным на формирование познавательных интересов и способностей. Такими развивающими подходами являются, например: мотивация в обучении, межпредметные отношения, проектное

⁴⁵А. М. Новиков, (2013), 64

обучение, применение новых знаний на практике, дидактические игры и другие средства и методы.⁴⁶

Принцип активности ребенка в образовательном процессе был и всегда будет одним из основных в педагогике. Этот принцип заключается в целенаправленном активном восприятии учащимися изучаемых явлений, их осмыслении, переработке и применении. Активизация ученика учителем создает важную предпосылку для самостоятельной работы ученика и его творческой деятельности – поэтому усилия учителя при активизации учеников играют решающую роль в его педагогической работе. Сверх того позиция учителя и ученика значительно изменяется при применении активных методов по сравнению с традиционными методами - между учителем и учениками происходит живое общение, он становится партнером или участвует в качестве арбитра.

«Лучший способ организовать внимание подростка связан... с умением так организовать учебную деятельность, чтобы у ученика не было ни времени, ни желания, ни возможности отвлекаться на длительное время. Интересное дело, интересный урок способен захватить подростка, и он с увлечением работает весьма продолжительное время, не отвлекаясь. Активная познавательная деятельность – вот что делает урок интересным для подростка. Вот что само по себе способствует организации внимания.»

В. А. Крутецкий

Есть разные способы, как ободрить обучающихся к активности, но самым эффективным методом является именно игра. Во время игры ученики могут приобрести новый жизненный опыт, не беспокоясь о неудаче, или, например плохой оценке, что разбивает барьеры на пути обучения. В результате применения игры в обучении формируются конкретные знания, соответствующие умения и навыки.⁴⁷

Игра, это мощный стимул обучения. Она является разнообразной и сильной мотивацией учения, так как в игре мотивов намного больше, чем в обычной учебной деятельности. В игре возможно вовлечение каждого ученика в активную деятельность. Такая форма занятия противостоит пассивному слушанию или

⁴⁶ L. Sochorová – <https://clanky.rvp.cz/clanek/s/Z/13271/DIDAKTICKA-HRA-A-JEJ.../>

⁴⁷ О. В. Коновалова, (2014), 35

чтению, другими словами классическим методом обучения. Игра эмоциональна по своей природе и поэтому способна даже самую сухую и не очень интересную для учеников информацию оживить, сделать яркой, запоминающейся. Сверх того, в процессе игры, некоторых учеников учитель узнает с другой стороны. Игра помогает раскрывать скрытые таланты учеников. В ходе игры можно, например, увидеть, как застенчивые ученики проявляют незаурядные способности, а пассивные ученики вдруг способны выполнить такой объем работы, какой им совершенно недоступен в обычной учебной ситуации.⁴⁸

В книге «*Играем на уроках Русского языка*», П. М. Баев дает основное понятие игры как средства активного обучения и делает следующие выводы:

- игра – эффективное средство воспитания познавательных интересов и активизации деятельности учащихся;
- правильно организованная с учетом специфики материала игра тренирует память, помогает учащимся выработать речевые умения и навыки;
- игра стимулирует умственную деятельность учащихся, развивает внимание и познавательный интерес к предмету;
- игра – один из приемов преодоления пассивности;
- в составе команды каждый ученик несет ответственность за весь коллектив, каждый заинтересован в лучшем результате своей команды.⁴⁹

3.2. Структура учебной игры

Учебная игра в отличие от игр вообще, это особая конструкция, которая создана с педагогическими целями и предполагает педагогические результаты. В структуру учебной игры входят такие элементы, как **содержание, сюжет, игровые правила, игровая задача, роль, и игровые действия**. Сюжет является основанием игры, вокруг которого развиваются игровые действия, и осуществляется ее конкретное содержание. Кроме вышесказанного в качестве основного структурного элемента учебной игры следует назвать учебную **цель**. Характерностью учебной

⁴⁸ О. С. Леухова, Е. Н. Слюсарева – http://rk-culture.ru/wp-content/uploads/2016/11/Metod_Leuhova_O.S._Slyusareva_E.N..pdf

⁴⁹ П. М. Баев, (1989)

цели игры является то, что она присутствует в игре в скрытом виде, формулируется педагогом и включает предполагаемые результаты обучения, воспитания и развития учащихся.⁵⁰ Игровые действия учащихся направлены на сам процесс игры и выполнение игровой задачи, в которую и трансформируется учебная цель, сформулированная для них учителем. Можно сказать, что в игре, обучение учеников происходит почти незаметно.

Для достижения учебных целей и игровых задач необходимые также средства, как, например, разные картинки, слайды, карты, интерактивная доска, компьютер и другие в зависимости от вида игры и урока.

Неотъемлемой частью игры является также введение таких элементов, как занимательность, состязательность и превращение привычной и понятной для ученика ситуации в странную или необычную.⁵¹

⁵⁰ Д. Х. Ваганова, (2001), 56

⁵¹ М. А. Миналиева, Н. А. Рачителева, (2014), 58

3.3. Организация и ход игры в учебном процессе

Организация игры, это не всегда простое занятие, так как в игре нет полной предсказуемости. В ходе игры могут возникнуть разные проблемы, поэтому в организации игры все должно быть продумано. Как и любая учебная деятельность, дидактическая игра требует тщательной подготовки от учителя.

Уже при подготовке урока учитель рассматривает цели и содержание обучающей игры, ее место в структуре урока. При выборе игры он учитывает не только специфику предмета, но также и индивидуальные особенности ребенка, как, например, возраст учеников, их физическое состояние, когнитивный уровень или их опыт. Организация групповых занятий во многом определяется возрастом учеников, от которого зависит не только степень когнитивного развития, но и уровень общения ребенка, и соответственно, характер нарушений поведения в случае недосформированности этого уровня.

Маняк и Швец указывают, как может выглядеть методологическая подготовка для включения дидактических игр в классе, то есть что нужно заранее продумать:

- 1. Ориентация на цели игры** (цель игры подчиняется цели обучения, она определяется учителем, следует за развитием ученика, например развитие правильной артикуляции, ученик может ориентироваться в пространстве и находить путь от точки А до точки Б);
- 2. Диагностика готовности учеников** (необходимые знания, навыки, опыт, соответствующая сложность игры);
- 3. Уточнение правил игры** (ясно и понятно, правила должны быть поняты всеми учениками, правила не позволяют играющим слишком распуститься, а в то же время ясность правил повышают привлекательность игры.);
- 4. Определение роли лидера игры** (роль учителя в дидактической игре довольно трудная и в основном ответственная, учитель обеспечивает плавное происхождение игры, также занимает роль наблюдателя, ассистента и оценщика);

5. Определение способа оценки игры (критерии оценки всегда должны быть прозрачными, учащиеся должны знать их еще перед игрой, они являются частью правил, итог игры является проверкой, как ученики соблюдали правила и выполняли задание);

6. Обеспечение подходящего места для игры (если игра должна быть более активной и вынуждающей пространство, необходимо либо изменить класс, либо перейти в спортивный зал, на игровую площадку и т.д.);

7. Подготовка вспомогательных средств и материалов, необходимых для игры (ряд пособий, которые учитель должен заранее обеспечить, при этом необходимо соблюдать принципы дидактической корректности вспомогательных средств – реалистичность, эстетичность, гигиену и приспособление возрасту учеников);

8. Определение срока игры (ход игры, возможности участников);

9. Размышление об игровых вариантах (не нужно всегда строго придерживаться одной или иной игры, наоборот, можно адаптировать и переработать игры в зависимости от разных ситуаций).⁵²

Чтобы **подготовить** учеников к игре нужно создать эмоционально игровое настроение. Последовательное введение и вовлечение в игру, по мнению Леуховой и Слюсаревой, своего рода «рекламное сообщение», которое позволит увидеть, что эта игра сможет дать ее участникам.⁵³

В самом начале важно, чтобы игра набрала **обороты**. В дальнейшем развитии игрового действия нужно следить за выполнением правил и иногда, подбодрить играющих. Когда учитель почувствует, что напряжение и сосредоточенность спадают, не следует ждать, когда игра сама надоеет учащимся. Чтобы вовремя остановить игру, нужно заранее сказать о приближающемся конце игры. У учащихся потом будет время настроиться к окончанию игры.

Окончание игры включает в себя как дидактический результат, то есть что нового учащиеся узнали, чему они научились, как справились с заданием, так и простое удовольствие самой игрой. Важной частью финального этапа игры является

⁵² Maňák, Švec, (2003)

⁵³ О.С. Леухова, Е.Н. Слюсарева –

http://rk-culture.ru/wp-content/uploads/2016/11/Metod_Leuhova_O.S._Slyusareva_E.N..pdf

рефлексия и самоанализ. Этот контролируемый процесс дает нам обратную связь для поиска более широких контекстов и значений, помогающих оглянуться на наши действия и опыт, которые нам игра принесла. Не рекомендуется подводить итоги игры и ее анализ на следующем занятии, так как это не будет иметь нужного эффекта из-за задержки. Сама оценка должна быть в первую очередь справедливой и должна побуждать учеников продолжать поиск аналогичных видов деятельности. Окончательный вывод должен быть отражением или, по крайней мере, краткой оценкой предыдущей деятельности. Важно получить обратную связь от учеников и узнать их взгляды на игру. Много можно вывести из наблюдения самой игры, но необходимо знать и внутренние ощущения, и мотивы учеников. Учитель в итоге игровой деятельности должен оценить ее результаты в нескольких точках, подобрать положительные моменты и, возможно, обобщить учебную цель (данная лексика и т. п.), которая была в игре затронута. Сложный момент может объявиться при объявлении результатов игры-соревнования. Чтобы ученики в группах не поссорились, педагог должен ловко принимать решения. Негативный эмоциональный фон в коллективе после игры на занятии – вина педагога.⁵⁴

3.4. Значение игры на начальном этапе обучения иностранному языку

Для любого учащегося приспособление к чему-то новому, как, например, к новому языку, представляет сложнейший социально-психологический процесс. Знания, которые ученик получит на начальном этапе обучения, в дальнейшем будут содействовать при развитии устного и письменного общения, без которого невозможно развитие личности ни в одной языковой среде. Обучающая игра — это не просто развлечение. Она совсем не должна доминировать в образовательном процессе. Но в то же время игровой метод обладает очень важным свойством — игра создает положительный психологический климат в учебном коллективе и помогает

⁵⁴ О. С. Леухова, Е. Н. Слюсарева – http://rk-culture.ru/wp-content/uploads/2016/11/Metod_Leuhova_O.S._Slyusareva_E.N..pdf

преподавателю познакомить учеников с иностранным языком (далее ИЯ), с культурой и традициями страны изучаемого языка.⁵⁵

Исследования в области преподавания ИЯ, а также практический опыт преподавания разнообразных дисциплин показывают, что игра, как неотъемлемая часть человеческой жизни, включает в себе богатые ресурсы для повышения эффективности методик и технологий обучения, в том числе обучения ИЯ.

При обучении любому языку, игра **мотивирует** деятельность, при которой речь является средством достижения реальной цели. Игровые формы работы в процессе обучения увеличивают степень мотивированности учащихся, повышая интерес к самому предмету обучению. Учащиеся усваивают знания и приобретают речевой опыт не по принуждению, а естественным путем. Кроме того, игра дает возможность ее участникам оценить себя на фоне других, создает атмосферу здорового соревнования, благодаря чему мобилизуется творческий потенциал учащихся.

Игра позволяет преподавателю создать условия, в которых изучаемый язык будет необходим учащимся не только для решения учебных задач, но и для естественной речевой деятельности. Каждый учащийся хочет полноценно участвовать в игре, а для этого ему необходимо понимать других и выражать свои мысли так, чтобы их остальные собеседники поняли. Игры помогают учащимся получить опыт пользования языком, а не только его изучения.⁵⁶

Очень важным моментом при обучении неродному языку является то, что игровые задания помогают устранить разные «психологические барьеры», которые связанные с, можно сказать, неумением вести коммуникацию в иноязычной или инокультурной среде. Другая важная функция игры на уроке ИЯ заключается в том, что определенные игровые задания, использованные в увлекательной форме, позволяют обеспечить многократное повторение языкового и речевого материала.⁵⁷

Азарина описывает несколько ключевых функций игровых заданий при обучении ИЯ.

⁵⁵ А.С. Шкаликова, (2011)

⁵⁶ Д.В. Колесова, А.А. Харитонов, (2011), 5-6

⁵⁷ Н.Б. Битехтина, (2010), 23-24

- Игры помогают повысить интерес учащихся к тем аспектам, которые могут казаться им скучными, и таким образом сделать процесс обучения более плодотворным. Закрепление старых и приобретение новых речевых навыков и умений в игровой форме происходит более активно.
- В игре создается непринужденная, приближенная к ситуации реального общения обстановка, в которой наиболее полно реализуется коммуникативный потенциал учащихся, и таким образом снимается языковой барьер.
- Многие игры представляют собой коллективную форму работы. В таких играх значительно увеличивается объем речевой деятельности учащихся. Кроме того, работа в парах или хоровые ответы помогают преодолеть боязнь допустить ошибку.
- Роль преподавателя в ходе игры – это большей частью роль наблюдателя. Преподаватель передвигается между группами, фиксирует ошибки, чтобы потом разобрать их. Таким образом, игра может быть хорошим диагностическим полем для преподавателя.

Коммуникативные игры ни в коем случае нельзя рассматривать лишь как способ занятия учеников, когда они устали, или как способ развлечения накануне учебного года. Это полноценная часть учебного процесса, не менее важная, чем традиционные методы обучения. Более того, коммуникативные игры можно считать кульминационной деятельностью в обучении языку, поскольку это область, где учащиеся максимально используют полученные знания. Создавая возможность для общения, коммуникативные игры становятся составной частью, которая связывает учебный процесс и реальный мир.⁵⁸

3.5. Классификация учебных игр в обучении иностранному языку

Так как в настоящее время не существует однозначной классификации игр (в том числе и игр дидактических), в литературе можно встретиться с невероятным разнообразием различных определений и подходов к данной проблематике.

⁵⁸Л.Е. Азарина,(2009), 103-109

Некоторые авторы таких классификаций за основание берут место включения дидактических игр в учебный процесс, другие считают основанием классификации мотив деятельности, или например функции, выполняемые дидактическими играми при изучении конкретного предмета. Игры, используемые в изучении ИЯ, также имеют количество разных классификаций и некоторые из них, мы, в этом разделе рассмотрим ближе.

Битехтина указывает, что применяя игры в процессе обучения в зависимости от методических задач, которые преподаватель ставит и решает, можно целесообразно различать три типа игровых заданий:

- Некоммуникативные игровые задания

Это определение применительно к данному типу заданий означает, что в процессе игры учащиеся, которые манипулируют каким-либо языковым или речевым материалом, не решают собственно речевых задач, а условия игры и, соответственно, выигрыша и проигрыша, связаны не с речевыми, а с какими-либо иными действиями. Задания этого типа обеспечивают многократное повторение, необходимое для усвоения языковых форм, лексики, интонации или речевых моделей.

- Предкоммуникативные игровые задания

Способствуют формированию и развитию языковых и речевых навыков и умений, представляющие собой необходимый этап на пути к реальной коммуникации на изучаемом языке, позволяющие осуществить переход от овладения языковым инструментом к общению на изучаемом языке. В качестве примера такого задания приведем разыгрывание диалога, что помогает учащимся освоить формы выражения различных замыслов и способы их употребления в речи.

- Коммуникативные игровые задания

Задания этого типа формируют коммуникативную компетенцию учащихся. Они позволяют организовать на уроке интенсивное речевое

общение, максимально приближенное к реальной коммуникации. Коммуникативные задания можно еще разделить на игры 1) этюды, представляющие собой создание и последующее разыгрывание мини-спектаклей (диалогов по заданным сюжетным ситуациям); 2) задания-конкурсы; 3) игры-дискуссии.⁵⁹

А. А. Акашина и О. Е. Каган в книге «Учимся учить» приводят следующее разделение языковых игр:

- Игры, выводящие в речь,

Игры, развивающие умения спонтанной речи (напр. ролевые игры) вызывают потребность, необходимость на занятиях говорить, что при изучении ИЯ, конечно, очень важно и нужно.

- Игры, помогающие запоминанию

При изучении ИЯ приходится запоминать звучание слов, написание, формы слова и их соединение. Применение игр в процессе запоминания может учащимся очень помочь. Чтобы запомнить, надо много раз повторить, много раз совершить речевое действие – мотивировано употребить ту или иную фразу. Такая мотивированность легко возникает в игре. Как пример можно привести игру «В мяч», когда учащиеся вместе с преподавателем перебрасывают мяч друг другу и совместно, например, перечисляют лексическую группу (одежду, фрукты).

- Игры, развивающие языковые способности

Это такие игровые задания, которые не только обогащают учеников знаниями и умениями, но одновременно помогают развивать их личность. Язык изучается не сам по себе, а как средство познания себя и мира, как средство общения. В таких играх существует не только дидактическая цель,

⁵⁹ Н.Б. Битехтина, (2010), 26-57

но и, например, тренировка наблюдательности, концентрации внимания и другие.⁶⁰

А.А. Акашина и О.Е. Каган приводят в пример еще одну, более подробную классификацию, составленную на основе исследования А. Акашины, Т. Жарковы и Т. Акашины в книге *«Игры на уроках русского языка»*.

1. Игры настольные – используются чаще всего для автоматизации лексики и грамматических форм.
2. Игры-соревнования – используются для запоминания и воспроизведения грамматических форм, так и для употребления их в речи (Кто больше вспомнит, кто знает больше, кто интереснее сочинил...).
3. Игры с использованием планов, схем, карт – в основном применяются для развития навыков говорения о передвижении в каком-либо пространстве (планирование маршрута, рассказы о городе).
4. Игры с использованием предметов, игрушек – мяч, секундомер, кукла.
5. Игры-упражнения – для многократного повторения одного и того же материала.
6. «Лом» – разрезанные тексты, которые надо собрать.
7. Игры-загадки – коммуникативные задания (Что, кто, о чем?)
8. Фольклорные игры-забавы – в основном используются как фонетические упражнения и развлечения, а также знакомят с культурным наследием носителя ИЯ.
9. Игры-движения – Используются как ключи памяти, упражнения на расслабление, активизацию и переключение внимания.
10. Конкурсы, олимпиады, диспуты, дискуссии – коммуникативные задания.
11. Игры для развития способностей учащихся, памяти, внимания.
12. Игры-драматизации, скетчи, ролевые игры.⁶¹

⁶⁰А.А. Акашина, О.Е. Каган, (2002), 219-222

⁶¹А. А. Акашина, О.Е. Каган, (2002), 222-223

Последнюю классификацию, которую приведем в пример, разработал М. Ф. Стронин в книге «*Обучающие игры на уроках английского языка*». Стронин подразделяет учебно-речевые игры на «подготовительные игры» и на «творческие игры». Творческие игры, это такие игровые задания, которые тренируют учащихся в умении творчески использовать и максимально мобилизовать речевые навыки, способствуют их дальнейшему развитию, помогают проявить быструю реакцию в общении. Подготовительные игровые задания, рекомендуемые для начального этапа обучения ИЯ. Сюда входят игры:

- Фонетические – далее можно еще разделить на собственно фонетические, игры по аудированию и игры для работы с азбукой;
– рекомендуется часто вводить на самых первых этапах обучения;
- Лексические – главной задачей является тренировка употребления лексики в ситуациях, которые приближены к естественной обстановке;
– игры, развивающие речевую реакцию учащихся, активизирующие их речемыслительную деятельность;
- Грамматические – задачей является научить учащихся употреблять речевые образцы, которые содержат определенную грамматическую структуру;
– грамматические игры стараются создать естественную ситуацию, в которой можно употребить изучаемые речевые образцы более понятным для учеников способом;
- Орфографические – игры, помогающие правильному написанию иностранных слов и тренировке памяти учащихся.⁶²

⁶² А. А. Сатюкова, М. В. Фоминых, (2016), 71

4. Практическое применение игр на уроках ИЯ

Следующая часть этой работы будет посвящена использованию языковых обучающих игр на практике. Все игры, перечисленные ниже, были применены во время педагогической практики во 2-й начальной школе в Кадани и в течение учебного года 2015/2016 в 3-й начальной школе в Кадани в рамках дневной педагогической работы. Все игры могут использоваться для обучения русскому языку, но большинство игр можно без проблем использовать при обучении английскому языку или другим иностранным языкам.

Существует огромное количество обучающих игр, которое можно использовать на уроках ИЯ. Игры, которые выбрала я, могут казаться слишком простыми, или слишком заигранными, но при применении в классах они имели всегда огромный успех. Я считаю, что нижеследующие игры являются основным набором игровых заданий, который должен знать каждый (особенно начинающий) учитель ИЯ.

Каждая игра всегда содержит следующие данные, необходимые для применения игры в классе:

Название игры – оно должно всегда быть точным и кратким;

Цель игры – игра не только приносит знания и навыки, но и выполняет многие образовательные цели обучения;

Вспомогательные средства – материалы, необходимые для успешной реализации языковых игр;

Описание и ход игры – здесь описан ход игры с самого ее начала до конца, с ее правилами и организацией;

Вариации – почти каждую игру можно каким-то способом обменить, что помогает разнообразности и позволяет использовать игру для изучения или закрепления различных тем.

Примечания к игре – каждая игра дополняется собственными практическими заметками о подготовке, организации, прогрессе, оценке.

4.1. Игра «Домик»

Цель

Закрепление и повторение данной лексики, тренировать правописание изученной лексики.

Вспомогательные средства

Доска, письменные потребности (мел, маркеры).

Описание и ход игры

Класс разделяется на две команды. Из каждой команды приступает к доске всегда один ученик. Ученики становятся так, чтобы не возможно было им увидеть того, что будет писать другой. Преподаватель скажет слово (из лексики, которую ученики уже выучили или которую как раз проходят) на родном языке, а ученики должны написать это слово на изучаемом ИЯ. Тот, кто напишет слово правильно, может на своей части доски нарисовать одну часть домика (сначала пол, потом одну стену, вторую, потолок, одну сторону крыши, другую и т.д.) и сядет обратно на свое место. Тот, кто напишет слово не правильно, просто сядет на свое место и к доске приступает следующая пара. Команда, которая первой нарисует целый домик, выигрывает.

Вариации игры

Для старших или более продвинутых учащихся можно выбирать не просто слова, но словосочетания, краткие предложения, антонимы и т. д.

Примечания к игре

Эту игру любили ученики каждого возраста. Она очень проста, с небольшой порцией соперничества, имеет простые правила. Рекомендую играть в конце урока (может возникнуть больше шума, когда ученики подбадривают друг друга).

Необходимо договорится перед началом игры, что будет включено в рисунке домика (сколько окон, камин, забор, дым, солнце, куст, собака, цветы – это зависит от того, сколько времени хочет учитель вложить в игры).

4.2. Игра «Саймон говорит»

Цель игры

Тренировать навыки слушания и понимания простых команд.

Вспомогательные средства

Нет никаких специальных. Ученики должны иметь вокруг себя хоть чуть-чуть места, чтобы они могли без проблем двигаться.

Описание и ход игры

Преподаватель стоит перед классом и дает команду действовать, предваряя действие словами «Саймон говорит», потом совершает действие и предлагает классу имитировать его, но не говорить. Все, что «говорит Саймон», ученики должны сделать – руки вверх, руки вниз, прыгайте, хлопайте ладонями и т.д. Как только студенты поняли смысл команды, преподаватель объясняет, что они должны имитировать только в том случае, когда они слышат фразу: «Саймон говорит». Если ученики сделали ошибку, они выбывают из игры. Постепенно ускоряется темп игры. Победителем является тот, кто не сделал ошибки до конца игры.

Вариации игры

В этих играх ученик больше не копируют движения преподавателя.

- 1) Преподаватель подает команды, не двигаясь. Ученики должны делать то, что говорит преподаватель. Возможна игра с закрытыми глазами, чтобы они не могли копировать друг друга.
- 2) Преподаватель говорит: «Дотроньтесь до головы», но вместо этого сам дотрагивается до ушей. Все, кто дотронулся до ушей, как и преподаватель, выбывают из игры.

Примечания к игре

Всем известная и учениками любимая игра. Она подходит особенно младшим ученикам, которые оценят физическую деятельность. Эта игра является отличной разминкой в начале урока, особенно когда урок ИЯ начинается с самого утра. Также

ее можно включить в урок как разминку после длинного и сложного задания (после писания, теста и т.п.) для развлечения и ободрения учащихся.

Рекомендую попробовать игру на улице (на школьном дворе) или в спортивном зале, если будет возможность.

4.3. Игра «Слови и ответь»

Цель

Тренировать говорение, закрепить и повторить данную лексику.

Вспомогательные средства

Маленький мячик или клубок шерсти.

Описание и ход игры

Ученики стоят в кругу (если позволяет обстановка, если нет, то стоят на своих местах). Первым начинает учитель – скажет слово на родном языке и кинет мячик какому-то ученику. Тот должен перевести данное слово на ИЯ. Если ученик скажет это слово правильно, то он может придумать слово следующее. Ученик его скажет, кинет кому-то из класса мячик и сядет. Если не знает правильный ответ, кинет мячик учителю и остается стоять. Постепенно все ученики садятся на место.

Вариации игры

Вместо простого, какого-нибудь слова можно называть конкретную лексику (числительные, дни недели, глаголы, и др.) Более продвинутые ученики могут использовать разные словосочетания, фразы, или даже целые (не слишком длинные) предложения.

Также можно в этой игре использовать вопросы - ученики не переводят вопрос, а сразу отвечают.

Еще один вариант – учитель бросает мяч, задает вопрос или слово для перевода, ученик отвечает или переводит. После правильного ответа садится (после не правильного нет), но мячик кидает обратно учителю.

Примечания к игре

Эта игра должна быть быстрой. Не знает ли ученик ответ сразу, или на счет «раз, два, три», мяч сразу возвращается учителю, тот его бросает следующему ученику.

Эта игра очень подходит на самое начало урока, как быстрая разминка, чтобы ученики «очнулись» и разговорились (игра активизирует учеников).

Интересно, что когда мы в первый раз играли игру с клубком шерсти (потому что я мячик забыла), следующие игры ученики хотели играть уже только с ним. Можно даже сделать мячик из бумаги, если нет ничего другого.

4.4. Игра «Перепутанные буквы»

Цель

Закрепить и повторить данную лексику, тренировать правописание.

Вспомогательные средства

Тетрадь или бумага, письменные принадлежности, доска, кодоскоп или проектор.

Описание и ход игры

Преподаватель должен подготовить несколько групп слов (на доске, проекторе, кодоскопе) с перепутанными буквами, каждая группа слов относится к какой-то тематической группе. Ученики работают индивидуально или в парах. Чтобы отнести слова к какой-то теме, дается 1 минута на каждую группу слов. Победителем является тот, кто набрал больше правильных слов.

Пример:

Вот что я ем на завтрак: **ОЛМЖОО-АСАКОЛЬ-РЫС-ЛАСАТ-ЧЙА-ЕФОК**

(молоко, колбаса, сыр, салат, чай, кофе).

Вариации игры

Дайте возможность каждой команде подготовить список слов (заранее, чтобы не задерживаться, например как домашнее задание) с перепутанными буквами, которые попытаются разгадать другие команды. Каждая группа слов должна объединяться одной темой. Это хороший способ для учеников, как учить новые слова и как их отнести к данной группе.

Примечания к игре

Эта игра стала любимым развлечением, как младших учеников, так и учеников старших. Использовать ее можно на каждом этапе урока, хватит иметь достаточный запас «перепутанных» слов.

4.5. Игра «Составь слова из букв большого слова»

Цель

Закрепить и повторить данную лексику, тренировать правописание, тренировать механизмы памяти.

Вспомогательные средства

Доска, тетрадь или бумага, письменные принадлежности, в случае потребности словарь.

Описание и ход игры

Игра может проводиться с индивидуальными участниками или в командах. Преподаватель напишет на доске слово, состоящее из 6 и более букв. За определенное время (например, 4 минуты), участники игры составляют из букв данного слова как можно больше слов. Побеждает в игре тот, кто правильно составил наибольшее количество слов.

Пример: Из букв слова **ПРЕПОДАВАТЕЛЬ** могут получиться слова – **вода, два, вата, даль, рот, предатель** и др.

В качестве домашнего задания, продолжающего данную игру, учащимся может быть предложено дома с помощью словаря подобрать «длинные» русские слова с разнообразными буквами, чтобы на следующих уроках провести аналогичную игру. Такое домашнее задание развивает самостоятельность в работе с языком и стимулирует интерес к предмету.

Вариации игры

Можно ввести ограничения на то, какие слова (например, только существительные в именительном падеже) будут ученики составлять, но на начальном и среднем этапе обучения лучше не вводить таких ограничений.

Примечания к игре

Словарь можно использовать прямо на уроке, чтобы проверить составленные новые слова, или же ученики могут попробовать составить новые, им не очень знакомые

слова и посмотреть, есть ли они в словаре. Такое задание уже не соревнование, а совместное расследование.

4.5. Игра «Кто ты?»

Цель

Тренировать говорение (конкретно вопросы).

Вспомогательные средства

Пакетик или коробочка, листочки с разными, всем известными личностями мира, по возможности колокольчик, или что-то подобное, что издает яркий звук (для каждой команды).

Описание и ход игры

В зависимости от количества учеников класс разделится на 2 – 4 команды. Учитель скажет, с какой сферы данные интересные личности будут (спорт, шоу-бизнес, фильм – актеры или известные персонажи, мультики и др.). К доске выходит один ученик и вытягивает из пакетика или коробочки бумажку с именем. Каждая команда постепенно задает ему осмысленный вопрос, на который ученик отвечает только да – нет. Если какая-то команда уже знает, кого этот ученик представляет, то зазвенит колокольчиком (или просто скажет громко какое-то слово, на котором раньше договорились). Если команда угадала, получает очко, если нет, то команды продолжают задавать вопросы, пока кто-то не ответит правильно. К доске пойдет следующий ученик из другой команды.

Вариации игры

Второй вариант игры помогает тренировать вопросы целому классу сразу. Листочки с именем какой-то личности прицепляются на спину каждого ученика (при помощи английской булавки или веревочки). Ученики ходят по классу и задают один другому вопросы так, чтобы ответ был всегда да или нет. Каждый может положить только два вопроса, а потом нужно найти кого-то другого, чтобы можно было ему/ей положить опять два вопроса. Учитель наблюдает, делает замечания, в случае

потребности может немного подсказывать. Тот, кто угадает кем он/она является, напишет это имя на доску и потом вернется обратно, чтобы помочь с ответами остальным.

Ученики могут угадывать не только известных личностей, но можно использовать темы как - **звери, профессии, страны мира, национальности** и др.

Примечания к игре

Играя эту игру в первый раз, ученики могут быть стеснительные, могут говорить очень тихо, боясь сделать ошибку (особенно, играя с учениками, которые не привыкли говорить на ИЯ). В таком случае хорошо выделить достаточно времени объяснению игры и попробовать поиграть предварительно, без элемента состязательности, чтобы ученики стали более уверенными.

В конце игры необходимо похвалить всех, что справились с заданием, спросит, что для учеников было самым сложным, указать на повторяющиеся ошибки (если такие были) и как их избежать.

На практике ученикам (7-9 классы) больше всего нравилось угадывать персонажей из фильмов, как, например, Дарт Вейдр, Халк, Айрон Мэн, Гарри Поттер и др.

4.6. Игра «Табу»

Цель

Тренировать говорение (конкретно описание).

Вспомогательные средства

Коробочка или пакетик, карточки со словами, доска, на которую будут записываться очки.

Описание и ход игры

Класс делится на команды (2 – 3). Из первой команды выходит ученик и выбирает из пакетика или коробочки одну карточку. На карточке написано большим шрифтом слово, которое надо описать, и 2 – 4 (в зависимости от уровня учеников) слова, которые как-то касаются главного слова, но их НЕЛЬЗЯ использовать. Ученик старается описать данное слово короткими и ясными предложениями. Если кто-то из команд хочет попробовать угадать слово, надо поднять руку. Если ответ правильный, команда получает очко и к доске приходит следующий, если нет, ученик перед доской продолжает говорить.

Важно, чтобы команды отвечали по очереди, чтобы не отвечала все время лишь одна команда. Если ученик, который описывает слово не знает, как данное слово описать, учитель дает ему максимум 10 секунд, стараясь чуть-чуть помочь. Не начнет ли он говорить, очко получает другая команда.

В конце игры необходимо похвалить всех, что справились с заданием, спросит, что для учеников было самым сложным, указать на повторяющиеся ошибки (если такие были) и как их избежать.

Вариации игры

Слова, которые ученики должны описывать могут принадлежать к определенной теме, например: **еда, парк, дом, квартира, звери** и т.д.

Более сложный вариант игры такой, где является больше слов, которые нельзя использовать. Также нужно описать более абстрактные слова, как, например, **профессии, виды спорта, месяцы года** и т.п.

Примечания к игре

Играя эту игру в первый раз, также как и в игре «Кто ты», ученики могут быть стеснительными, могут, бояться говорить. В таком случае опять рекомендую выделить достаток времени объяснению правил игры. Также можно попробовать поиграть предварительно, чтобы каждый ученик попробовал одно такое слово описать (можно написать, например, в тетрадь).

4.8. Игра «Расскажи, что видишь»

Цель

Тренировать говорение (конкретно описание).

Вспомогательные средства

Проектор или кодоскоп, различные картинки (нарисованные или реалистические), доска, на которую будут записываться очки.

Описание и ход игры

Класс делится на команды (2 – 3). Команды смотрят на картинку, изображающую какое-либо событие (отдых в парке, урок в классе, летний отдых на берегу моря и т.п.) или пространство (кухня, письменный стол с принадлежностями и иными предметами, детская комната и др.). На картинке должно быть изображено много деталей. Члены команд по очереди произносят предложения, описывающие событие или пространство (каждый ученик за один ход говорит одно предложение).

1-я команда: – Это парк.

2-я команда: – В парке дети.

1-я команда: – Дети играют в мяч.

2-я команда: – Тут лебеди.

Команда получает очко за правильное предложение. Если участник команды, чья очередь говорить, не может сказать предложение на счет «раз, два, три», команда не получает очка и ход переходит другой команде. Если учащийся сделал фактическую ошибку, преподаватель комментирует ее (например, ученик сказал, что в парке дети катаются на роликах, а на картинке они катаются на коньках) и вовлекает в обсуждение участников игры:

«Посмотрите, это ролики? – Нет, это не ролики, это коньки. – Значит, на чем катаются дети? – Дети катаются на коньках.»

В таком случае очко не засчитывается. Если учащийся допустил языковую ошибку, преподаватель произносит правильный вариант и все учащиеся повторяют его хором. Очко засчитывается. Выигрывает команда, набравшая большее количество очков

Вариации игры

В этой игре можно ориентироваться, например, только на имена прилагательные (большое дерево, красное яблоко...), глаголы (дети катаются, собака прыгает, девочка читает...), предлоги (яблоко на столе, тетрадь в рюкзаке...). Выбор зависит на языковом уровне учеников и лексике, которую они уже имеют.

Примечания к игре

Описывать то, что ученик видит, всегда легче, чем описывать то, чего не видно. Если например кто-то не знал, или ему/ей не получилось что-нибудь описать, я старалась помочь дополнительными вопросами.

4.9. Игра «Нарисуй Чудика»

Цель

Тренировать слушание, закрепить и повторить данную лексику.

Вспомогательные средства

Тетрадь или листок бумаги, цветные карандаши.

Описание и ход игры

Игра очень проста. Учитель описывает чудище, у которого две головы, длинный нос, желтые глаза... Ученики постепенно рисуют по инструкциям учителя. В зависимости от того, какую лексику нужно закрепить, учитель подбирает подходящие слова - цвета, части тела, числительные, имена прилагательные и др.

Вариации игры

Для старших и более продвинутых учеников описание может быть более конкретным (у него/нее узкие карие глаза). Описывать можно не какое-нибудь чудище, а настоящего человека. Интересно учеников разделить на группы, где всегда один ученик кого-то описывает, а остальные стараются его/ее нарисовать.

Еще один вариант игры такой, что ученики сами нарисуют свое чудище (например в качестве домашнего задания) и потом его по очереди сами описывают (в группах, перед целым классом или в письменной форме).

Примечания к игре

Опять очень любимая игра младших и даже старших учеников. Рисунки рекомендую спрятать (налепить в тетрадь, спрятать в папку). Их можно еще несколько раз использовать для тренировки описания. Ученики им могут дать и разные имена и, например, повесить их в классе.

4.10. Игра «Разбросанные слова»

Цель

Тренировать порядок слов, навыки чтения и письма, грамматику.

Вспомогательные средства

Карточки с предложениями (несколько одинаковых кучек).

Описание и ход игры

Учитель напишет несколько предложений, используя разные цвета для каждого предложения. Предлагается иметь 3 – 5 предложений для каждой команды. Каждое предложение нужно разделить, чтобы возникло несколько отдельных слов. Разделите свой класс на команды из 2, 3 или 4 учеников. Каждая группа получит одинаковую пачку предложений. Команды должны сложить свои предложения в правильном порядке. Команда-победитель – первая команда, которая правильно сложила все предложения.

Вариации игры

Разделить можно не только предложения, но и слова, словосочетания, известные фразы и др.

Для более продвинутых учеников можно на несколько частей разделить, например, какой-то не слишком длинный текст (статья из журнала). Задачей учеников будет сложить части текста по смыслу.

Примечания к игре

Главное конечно не то, кто победил, а то, справились ли все с заданием. Очень важно после игры рассмотреть вместе с учениками те предложения, которые им показались самыми сложными.

4.11. Игра «Угадай, что я рисую»

Цель

Закрепить и повторить данную лексику, тренировать правописание, тренировать механизмы памяти, тренировать говорение.

Вспомогательные средства

Доска, письменные потребности (мел, маркеры), карточки со словами (в коробочке или пакетике), секундомер или часы.

Описание и ход игры

Разделите класс на две команды и создайте небольшую колонку для каждой команды на одной стороне доски. Здесь учитель будет записывать баллы команд. Один ученик из команды выходит к доске и возьмет одну карточки. Его задачей является нарисовать то, что написано на карточке. Ученик должен объяснить слово своей команде, используя только рисунки. Ученики не могут использовать слова, символы или жесты. Ограничьте время до двух, трех минут. За каждое правильное слово команда получает очко. Команда, которая получит 5 (7, 10) очков, – это команда-победитель.

Вариации игры

Более продвинутые ученики могут попробовать разгадывать слова, имеющие абстрактное значение (холод, жажда, любовь), глаголы (прыгать, нырять, есть), известные фильмы и др. Существует много разных возможностей, все зависит лишь от возраста учеников, их уровня продвинутости в изучаемом языке и от лексики, которую учитель хочет тренировать.

Примечания к игре

Очень важно ученикам несколько раз напомнить, какой их временный лимит. Этот лимит нужно строго соблюдать, чтобы не возникало спорных ситуаций.

Во время игры будет в классе очень шумно, так как она часто вызывает много эмоций. Учитель должен это учитывать. Поэтому, я рекомендую использовать игру в конце урока.

Ученики не должны во время ответов кричать друг на друга. Учитель должен следить за тем, чтобы они использовали всегда целое предложение, а не только одно слово (например: – Ты рисуешь куклу? – Это пароход?). Учитель также должен наблюдать за тем, чтобы каждый из команды получил возможность ответить.

4.12. Игра «Снежный ком»

Цель

Тренировать говорение, пользоваться кратковременной памятью, тренировать знакомство.

Вспомогательные средства

Нет никаких специальных. Есть ли возможность, ученикам лучше сесть на ковер и сделать круг. Если в классе много учеников, лучше их разделить на две группы.

Описание и ход игры

Ученики садятся в круг (на ковер или на стулья). В зависимости от темы, попробуйте назвать вместе с учениками как можно больше слов или словосочетаний (например, дается тема «Еда»). Работая с более слабой группой, возможно необходимые речевые клише написать на доске (например: я люблю, я не люблю, я часто ем, пью, фрукты, овощи и т.д.). Первый ученик начинает игру, говоря свое имя (если ученики еще плохо знают друг друга) и то, что он хочет сказать о себе. Его сосед повторяет то, что сказал первый ученик, и добавляет информацию о себе.

Например:

– Меня зовут Павла, я люблю бананы. (1)

– Тебя зовут Павла, ты любишь бананы. Меня зовут Адам, и я люблю пить зеленый чай. (2)

Третий повторяет информацию о первых двух и добавляет свою. Игра продолжается до тех пор, пока очередь не дойдет до первого участника, который повторит всю собранную информацию и закончит игру.

Вариации игры

Можно усложнить задачу тем, что говорящему дадим право выбирать того, кто будет говорить вслед за ним (например, бросая ему мячик). Остальные должны будут более внимательно слушать все, что говорится, не зная, когда наступит их очередь.

Для закрепления имен прилагательных можно попробовать вариант, когда каждый ученик скажет свое имя и придумает также имя прилагательное, которое его положительно характеризует (веселый Станда, милая Таня).

Самый любимый вариант учеников – «Странная сказочка» – ученикам дается конкретная лексика (цвета, числительные и т.д.). Учитель начинает сказочку:

– На горе стоит красный медведь.

Ученики продолжают:

– На горе стоит красный медведь и зеленый слон.

Чем чуднее, тем смешнее и тем лучше игра.

Примечания к игре

Последний вариант игры, как я уже писала, стал самым любимым. Нужно конечно хорошо продумать, как и какую лексику использовать, чтобы у не слишком продвинутых учеников не возникали трудности, например, с окончанием слова (на русском языке).

Если случится, что ученик сказал не правильно данную информацию от остальных игроков, то учитель (или кто-то из класса) может ему чуть-чуть помочь, что-то подсказать, но главное, чтобы ученик потом все равно пересказал еще раз сам весь «снежный ком».

4.13. Игра «Лексические гонки»

Цель

Закрепить и повторить данную лексику, тренировать правописание, тренировать грамматику.

Вспомогательные средства

Доска, письменные потребности (мел, маркеры), секундомер или часы.

Описание и ход игры

Разделите класс на две команды и дайте каждой команде мел (достаточный кусок) или цветной маркер. Учитель нарисует посередине доски линию, которая отделяет игровое поле каждой команды, и вверху доски напишет тему. Затем, после указания учителя ученики должны написать на своей части доски как можно больше слов, связанных с темой. Гонки идут в форме эстафеты (следующий ученик выбегает лишь тогда, когда получит в руку маркер или мел). Еще перед самым началом нужно точно сказать, сколько у игроков будет времени для исполнения задания (3 – 5 минут в зависимости от сложности данной темы). Каждая команда выигрывает по одному очку за каждое правильное слово. Любые слова, которые нечитабельны или ошибочно написаны, не учитываются. Если вдруг ученик не знает, что написать, то лишь сделает крестик и бежит быстро отдать мел или маркер следующему игроку.

Вариации игры

Для более продвинутых учеников можно немного усложнить игру тем, что они должны писать лишь слова определенной части речи (глаголы, имена существительные, имена прилагательные и т.д.), которые имеют отношение к данной теме.

Примечания к игре

Забавная игра, которую можно использовать в конце урока, для пересмотра лексики из прошлого урока, или даже повторить слова из урока, который учитель только что преподавал. Игру также хорошо использовать в начале урока, чтобы активизировать учащихся (игра типа «Варм-ап»).

Чтобы соблюдать фэйр-плей, хорошо, когда команды не видят часть доски соперника. Но, так как такой возможности в классах не бывает из-за неподходящей обстановки, можно сделать так, что все ученики (кроме того, который пишет на доске) стоят спиной к доске.

Заключение

Целью этой дипломной работы было, прежде всего, показать то, что игра, не является только простым видом забавной деятельности детей, но что игра имеет важную роль в обучении и в жизни человека. В настоящее время, когда мы находимся в окружении компьютеров, телевизоров и прочих технологий (которые лишают нас фантазии и решают все проблемные ситуации вместо нас), значительность и необходимость игры, как средства всестороннего развития человека, несомненно, возрастает.

Во время расследования игры и ее роли в процессе обучения я неоднократно встречалась с мнением (со стороны родителей, некоторых педагогов и других), что использование игр на уроках является лишним, что оно ничему не научит, или, что соперничество, вызванное игровым действием, создает в классе плохую атмосферу. В этом я позволю себе не согласиться. Состязательность является естественной частью нашего мира (пусть это в сфере трудовой, в сфере спорта или, например, в сфере коммерческой). Конкуренция между учениками в школах существует и без применения, каких либо игровых действий, так как дети могут показывать свои результаты и оценки и сравнивают их, или могут хвастаться, кто быстрее и лучше справился с задачей и т.д. В зависимости от возраста детей, они могут соревноваться даже в том, кто первый скушает печенье или кто первым станет в очереди на обед. Здесь играет важную роль не то, как не включать соревнование в обучение, но, наоборот, как учитель может успешно это качество человека использовать в процессе обучения для достижения лучших результатов. Создание позитивной соревновательной среды в классе, это, конечно, не всегда простое дело. Все зависит от учителя – как он умеет работать с классом, какой у него опыт, насколько хорошо он знает каждого ученика и т.д.

Что касается того, может ли игра научить учеников чему-то или нет – ссылаясь на ученых и психологов прошлых веков и настоящего времени, мое мнение позитивное. Потребность ребенка играть с возрастом меняется, но никуда не исчезает. Учитель может воспользоваться этим естественным действием человека и превратить его в эффективный способ обучения. Особенно в обучении

иностранному языку, применение дидактической игры является непревзойденной формой обучения.

Как уже написано в третьей главе, не так уж легко придумать и применить игру на уроке, чтобы достигнуть конкретной учебной цели и, чтобы можно было игру назвать обучающей. Такая игра должна иметь определенную структуру, определенные качества, а учитель должен хорошо продумать ее организацию, ее цель, свою роль в этой деятельности и т.д. Каждый учитель должен принять к сведению то, что применению игры на уроке (иностранного языка или какого либо другого учебного предмета) должна предшествовать качественная подготовка.

Последняя глава этой работы может служить для начинающих учителей иностранного (особенно русского и английского) языка неким списком основных языковых игр. Каждая игра подробно описана и дополнена собственными примечаниями так, чтобы при применении этих игры на уроке иностранного языка возникало как можно меньше затруднений. Этот список рекомендую далее расширять и дополнять играми новыми, так как иметь запас хорошо продуманных и проверенных на практике игр является на вес золота.

Самое значительное, что я осознала при сочинении этой работы (а также на практике), это тот факт, что применение игр в процессе обучения дошкольников, младших и старших школьников, студентов средних школ и даже взрослых, имеет огромный потенциал, умеет ли учитель этот потенциал правильно использовать.

Резюме

The thesis is devoted to the theme of the game and its role in today's education. The reason for choosing this topic is, first of all, that the game can be used in the modern teaching of various foreign languages, including the Russian language.

The work consists of four main parts. The first part is trying to briefly describe the fact that games, as means of developing and teaching have been used across the ages. It brings up some of the biggest personalities, who contributed to highlight the importance of games.

The second part examines the role of the game in the psychological development of children, its importance especially in the early years and also children's right to play.

The third part is devoted to the use of language games in the lesson of foreign language. It explores how the game activates children, its structure and organization in the foreign language lesson and gives examples how to classify such games. The purpose of this part was to study the available documents that provide information on how to use games in the classroom, learn about the methodology of games and how to effectively use it in language learning.

The last part of the work is based on examples of didactic language games, which were repeatedly used in Russian and English language lessons. These games were the most effective when playing with students, they were the most enjoyable, simple for understanding and realization, but at the same time their educational purpose is clear. This practical part provides an overview of specific types of educational games, which are supplemented with a meaningful commentary and practical advice. This list of games can be used as a simple guide to basic language games, which will be appreciated mainly by the beginning teachers of foreign languages and which they could use in their own tuition.

Список использованной литературы и источников информации

Использованная литература

- Азарина Л. Е. *Игры на уроках РКИ*. Вестник ЦМО МГУ, 2009, №3. Практикум. с. 102 - 109
- Акашина А. А., Каган О. Е. *Учимся учить: Для преподавателя русского языка как иностранного*. – 2-ое изд., испр. и доп. – М.: Рус. яз. Курсы, 2002. – 256 с.
- Арушанова А. Г., Дурова Н. В. *Истоки диалога: Книга для воспитателей*. М.: «Мозайка-Синтез», 2003. – 216 с.
- Баев П. М. *Играем на уроках русского языка*. – М.: Рус.яз., 1989. – 86 с.
- Битехтина Н. Б. *Сборник научно-образовательных материалов для учителей русского языка московских школ / Сост. Н.В. Кулибина*. – М.: Гос. ИРЯ им. А.С. Пушкина, 2010. – 300 с.: илл.
- Ваганова, Д. Х. *Риторика в интеллектуальных играх и тренингах*. М.: Цитадель, 2001. – 460 с.
- Выготский Л. С. *Психология развития ребенка*. — М.: Издательство Смысл, 2004. — 512 с.
- Выготский, Л. С. *Игра и ее роль в психическом развитии ребенка. Вопросы психологии*, 1966. — №6. с. 46.
- Глаголева К. С. *Л. С. Выготский о роли игры в психическом развитии ребенка. Молодой ученый*. — 2017. — №4. — С. 324-326.
- Губанова Т. В., Нивина Е. А. *Русский язык в играх: учебно-методическое пособие*. Тамбов : Изд-во Тамб. гос. техн. ун-та, 2007. – 80 с. – 100 экз.
- Днепров Э. Д. и коллектив Коменский Я. А. – *Избранные педагогические сочинения*. В 2-х т. Т. 1.- М.: Педагогика, 1982. – 656 с.
- Колесова, Д. В., Харитонов А. А. *Игра слов: во что и как играть на уроке русского языка*. «Издательство Златоуст», 2011. – 152 с.
- Коновалова О. В. *Педагогика: традиции и инновации: материалы V Междунар. науч. конф. (г. Челябинск, июнь 2014 г.)*. – Челябинск: Два комсомольца, 2014. – vi, 192 с.

Миналиева М. А., Рачителева Н. А. *Педагогика: традиции и инновации: материалы V Междунар. науч. конф. (г. Челябинск, июнь 2014 г.).* – Челябинск: Два комсомольца, 2014. – vi, 192 с.

Новиков А. М. *Педагогика: словарь системы основных понятий.* – М.: Издательский центр ИЭТ, 2013. – 268 с.

Петровский А. В., под ред. *Введение в психологию.* — М.: Издательский центр «Академия», 1996. — 496 с.

Сатюкова А. А., Фоминых М. В. *Современная классификация игр (на основе теории М. Ф. Стронина).* – Казань: ООО «Издательство Молодой ученый», Международный научный журнал, № 7.5 (111.5) / 2016. – 97 с.

Смирнова Е. О. *Педагогические системы и программы дошкольного воспитания.* – М.: Гуманитар. изд. центр ВЛАДОС, 2005. – 199 с.

Шкаликова А. С. *Учебно-речевые игры на занятиях по РКИ как средство активизации речевой деятельности студентов на начальном этапе обучения.* Вестник РУДН, серия Вопросы образования: языки и специальность, 2011, № 4

Эльконин Д. Б. *Психология игры.* — 2-е изд. — М.: Гуманит. изд. центр ВЛАДОС, 1999. — 360 с.

Jůva, V. sen. & jun. *Stručné dějiny pedagogiky.* 6., rozš. vyd. — Brno: Paido, 2007 — 91 s.

Maňák J., Švec, V. *Výukové metody.* — Brno: Paido, 2003. — 223 s.

Průcha, J. *Alternativní školy a inovace ve vzdělávání. 3., aktualizované vydání.* Praha: Portál, 2012. – 192 s.

Интернет - статьи

- <http://ancientrome.ru/dictio/article.htm?a=209500484>
- <http://www.best-pedagog.ru/vittorino-da-feltre/>,
- <http://psyera.ru/istoriya-razvitiya-pedagogicheskikh-idey-703.htm>
- <http://www.inpearls.ru/>

- http://www.portal-slovo.ru/pre_school_education/36629.php
- <https://nsportal.ru/vu/nachalnaya-shkola/igrovye-metody-korrekcii-trudnostey-obucheniya-mladshih-shkolnikov/lekciya-3>
- <http://psyjournals.ru/files/58592/pnio-1-2013-Smirnova-Sokolova.pdf>
- http://ipaworld.org/wp-content/uploads/2013/11/IPA-Summary-of-UN-GC-article-31_FINAL1.pdf
- <http://psyjournals.ru/files/58592/pnio-1-2013-Smirnova-Sokolova.pdf>
- <http://ipaworld.org/>
- <https://clanky.rvp.cz/clanek/s/Z/13271/DIDAKTICKA-HRA-A-JEJ.../>
- http://rkculture.ru/wpcontent/uploads/2016/11/Metod_Leuhova_O.S._Slyusareva_E.N..pdf
- <https://cyberleninka.ru/article/n/uchebno-rechevye-igry-na-zanyatiyah-po-rki-kak-sredstvo-aktivizatsii-rechevoy-deyatelnosti-studentov-na-nachalnom-etape-obucheniya>
- http://www.zlat.spb.ru/CatalogImages/File/pdf/chapters/igra_slov.pdf