Чупина О.В., к.п.н.,
учитель немецкого языка
МАОУ «СОШ №1» г. Перми

Игры как способ реализации метапредметного подхода на уроках иностранного языка

Величайшее искусство - уметь превращать для детей
в игру все, что они должны делать или выучить
Джон Локк

Метапредметный подход в образовании – организация деятельности учащихся не с целью передачи им знаний, а с целью передачи им способов работы со знанием (Ю.В. Громыко). Игра является одним из таких способов работы со знанием.

Игровая деятельность на уроке иностранного языка не только организует процесс общения, но и **максимально приближает его к естественной коммуникации.** Игры на уроках иностранного языка помогают сделать учебный процесс привлекательным и интересным для каждого ребенка. Исследования позволяют сделать вывод, что ситуации игрового взаимодействия сохраняются в памяти его участников на больший срок.

Такие области знания как философия, культурология, психология, и педагогика активно изучали игру как особое явление и этап жизни человека, а также метод обучения (С. В. Арутюнян, П. П. Блонский, Л. С. Выготский, С. Л. Рубинштейн, Д. Б. Эльконин, О. С. Газман, В. М. Григорьев, Н. А. Короткова, Ф. И. Фрадкина, Г. П. Щедровицкий). Особый интерес к обучающей игре отмечается в 90-е гг. XX в. (В. В. Петрусинский, П. И. Пидкасистый, Ж. С. Хайдаров, С. А. Шмаков, М. В. Кларин, А. С. Прутченков).

Д.Б. Эльконин наделяет игру четырьмя важными для человека функциями:

- средство развития мотивационно-потребностной сферы,
- средство познания,
- средство развития умственных действий,
- средство развития произвольного поведения.

В отличие от игр вообще **педагогическая игра** обладает существенным признаком – четко поставленной **целью обучения** и соответствующими ей **педагогическими результатами**, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью (Б.М.Бим-Бад).

Понятие «игровые педагогические технологии» включает группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр.

В современной школе в ходе изучения иностранного языка игровые технологии применяются как:

- самостоятельная технология в овладении материалом, информацией;
- компонент другой педагогической технологии (например, проектной);
- как форма урока или его часть;
- технология внеурочной работы (А. Митина).

Положительные результаты обучения при применении игровых технологий возможны благодаря высокой активности обучающихся, вызванной устойчивой необходимостью в мыслительных и поведенческих операциях, направленных на решение игровых задач, а также присутствием скорой и эффективной обратной связи, нацеленной на корректировку нерезультативных или неверных решений. Задача учителя, согласно высказыванию Анатоля Франса, «пробудить любопытство учеников, чтобы в дальнейшем его удовлетворить».

Игры должны соответствовать уровню подготовки учеников и быть необходимыми для прохождения определенного грамматического или лексического материала. В игре отрабатывается произношение, активизируется лексический и грамматический материал, развиваются навыки аудирования, устной речи. С ее помощью можно снять психологическое утомление; ее можно использовать для мобилизации умственных усилий учащихся, для

развития у них организаторских способностей, привития навыков самодисциплины, создания обстановки радости на занятиях.

Целями игрового обучения являются:

- развитие критического мышления средствами иностранного языка;
- повышение мотивации изучения предмета;
- обеспечение личностного роста, развития творческого потенциала каждого участника игры;
- способствование совершенствованию умений активно и доброжелательно взаимодействовать друг с другом.

В настоящее время в методической литературе существует достаточно большое количество классификаций, систематизирующих виды учебных игр в соответствии с тем или иным классификационным критерием. Типологии игр выстроены в зависимости от **целей и задач** учебной игры, **формы** проведения (подвижные, сюжетные, интеллектуальные, на взаимодействие), **способа организации** (компьютерные, письменные, устные), **степени сложности, количественного состава участников.** Отметим наиболее часто встречающиеся в педагогической практике: предметные, сюжетные, ролевые, деловые, имитационные и игры-драматизации.

Учебная игра выполняет несколько функций:

- обучающую (способствует приобретению знаний, а также формированию иноязычных навыков и умений в рамках одной или нескольких учебных тем);
- мотивационно-побудительную (мотивирует и стимулирует учебно-воспитательную деятельность: оказывает положительное воздействие на личность обучаемого, расширяет его кругозор, развивает мышление, творческую активность и т. д.);
- воспитывающую (развивает эмпатию, толерантность);
- социализирующую (учит ориентироваться в конкретной ситуации и отбирать необходимые вербальные и невербальные средства общения);
- компенсаторную (компенсирует отсутствие или недостаток практики, приближает учебную деятельность к условиям владения иностранным языком в реальной жизни).

Этапы реализации игры в процессе обучения иностранному языку:

1 этап, подготовительный - определение целей и задач игровой деятельности, актуальных для обучающихся, план реализации сценария, подготовка необходимого дополнительного материала (аудио-, видео-сопровождение, раздаточный материал, компьютерное обеспечение и т. д.). От уровня владения обучающихся иностранным языком, данный этап может быть реализован как учителем, так и с участием учеников. При этом уровень владения обучающимися навыками устной и письменной речи и знания о культурных особенностях страны изучаемого языка, должны быть достаточным для решения коммуникативных задач, которые должны побуждать учащихся к применению имеющихся знаний и усвоению новых.

2 этап, разъяснительный - педагог знакомит учащихся с игровой ситуацией, обозначаются главная цель игры и ее отношение к теме урока, правила игры, с учетом психологических особенностей обучающихся и их языковой подготовки распределяются роли. При необходимости учащиеся могут обратиться к педагогу с дополнительными вопросами на разъяснение. Имеет значение, чтобы каждый из участников игры серьезно и ответственно подошел к выполнению своей роли, так как во многом от этого будет зависеть продуманность и естественность их речи на иностранном языке.

3 этап, реализующий - проигрывание ситуации. Участие в игре педагога зависит от уровня языковой подготовки группы: в группах с низким уровнем учитель осуществляет полное или частичное руководство игрой; в группах с высоким уровнем владения иностранным языком учитель только направляет учащихся в случае возникновения трудностей. В ходе игры учитель наблюдает, чтобы психологический климат в группе носил доброжелательный, творческий характер, способствующий активности и инициативности в коммуникации каждого участника.

4 этап, рефлексивный - по итогам игры проводится анализ результатов, отмечаются достижения и неудачи, уровень владения обучающимися языковыми навыками, формулируется вывод (И.Е.Колесникова; М.Ф.Стронин).

Место игры в ходе урока, а также ее продолжительность зависят от многих факторов, которые необходимо учитывать при планировании занятия: уровень обученности и обучаемости учащихся, степень сложности изучаемого или контролируемого материала, а также конкретные цели, задачи и условия определенного учебного или внеурочного занятия.

Применение игр и игровых ситуаций на начальном этапе обучения дает возможность не только привить учащимся интерес к языку, но и более целенаправленно осуществлять индивидуальный подход в обучении, а также создает положительное отношение к его изучению, стимулирует самостоятельную речемыслительную деятельность учащихся. Игровые формы обучения иностранному языку актуальны не только на начальном, но и на старшем этапе обучения, так как они диктуются особенностями развития и мировосприятия старших подростков. Ведущим видом деятельности подростков становится межличностное общение. Игровые методы дают возможность изучать новый лексический материал в ситуациях общения, повышая мотивацию к изучению иностранного языка. В игре активизируются мыслительные процессы, игра создает умственное напряжение, без которого невозможен активный процесс обучения.

Варианты игр: КАРУСЕЛЬ, БРОУНОВСКОЕ ДВИЖЕНИЕ, МОЗАИКА, ХВАСТУН, ИГРА ПО МОДЕЛИ ИГРЫ «ТАБУ», ACH SO!, ШИРМА, НАРИСОВАННЫЙ ДИКТАНТ, ДИКТАНТ БЕГОМ, КРУГОВОЙ КОНТРОЛЬ, WER BIN ICH?, RICHTIG ODER FALSCH, ИГРА ПО МОДЕЛИ ИГРЫ «ЭНКАУНТЕР» («ДОЗОР») (См. описание игр в Приложении).

Используя игры в урочной и внеурочной деятельности, педагог создает учебно-познавательную ситуацию, в которой учащиеся, как участники игры, испытывают потребность в приобретении знаний, в определенной теоретической подготовке, поскольку в игре эти знания находят непосредственное применение, выявляя тем самым их ценность. Посредством игровых технологий обучающиеся усваивают навыки лексико-фразеологической комбинации слов в непосредственном речевом общении, неоднократно практикуют грамматические конструкции.

Игровые технологии пробуждают глубокий интерес учащихся к нормам и ценностям иной культуры и языка. Критериями оценки реализации игровой технологии в процессе обучения иностранному языку выступают понимание культуры страны изучаемого языка, понимание сходств и различий родной культуры и культур народов других стран, и непосредственно уровень владения иностранным языком.

Как показывает опыт работы, игры способствуют не только повышению качества успеваемости и обогащению лексического словаря учащихся, но и развитию личностного творческого потенциала обучающихся, умения принимать самостоятельные решения, расширению кругозора, формированию личной ответственности за результат труда. Благодаря играм активизируются все познавательные процессы: развивается память, мышление, воображение, творческие способности.

Таким образом, игра способствует достижению личностных, метапредметных и предметных результатов.

Необходимо отметить, что, несмотря на все достоинства данных технологий, они не могут являться единственным источником систематических знаний и должны применяться в образовательном процессе в системе с другими технологиями, методами и формами организации обучения.