**Использование игровых, проектных и ИКТ технологий в преподавании английского языка как средство активизации познавательной деятельности учащихся**

Галкина О. Н., учитель английского языка   
МОУ «Турочакская СОШ им. Я. И. Баляева»

“Nothing is **Impossible**, the word itself

says, **I’m possible**.”

Audrey Hepburn

Как формировать устойчивый интерес учеников к предмету? – Этот вопрос я уже затрагивала в своем прошлогоднем докладе, но он до сих пор волнует как меня, так и большинство моих коллег. Как я уже упоминала, традиционные формы, увы, не успевают за изменениями в мире и не всегда соответствуют требованиям времени. Введение ФГОС ставит перед нами новые задачи, обязательные при реализации основных образовательных программ. В свете этих изменений на первый план выходит развитие личностных, метапредметных и предметных умений. А также большое внимание уделяется созданию основы для формирования интереса к дальнейшему изучению предмета и развитию навыков самонаблюдения и самооценки. Современные учебно-методические комплексы базируются на коммуникативно-ориентированные принципы обучения языку. И главная цель таких УМК — формирование устойчивой мотивации, ибо «мотивация — ключ к успешному обучению». Питает и поддерживает мотивацию осязаемый, реальный, этапный и конечный успех. Если успеха нет, то мотивация угасает, и это отрицательно сказывается на выполнении деятельности (Ситуация успеха – очень важна).

Итак, что же мы понимаем под мотивацией в методике преподавания иностранного языка? Мотивация — это некое эмоциональное состояние (наши мысли и чувства), которое побуждает нас к действию. Однако чтобы поддерживать эту мотивацию на высоком уровне, перед учителем стоит важнейшая задача по активизации познавательной деятельности учащихся. Каким образом можно активизировать эту самую познавательную деятельность? – Использовать различные технологии в преподавании иностранных языков. А именно, игровые, проектные и ИКТ технологии.

Более подробно в данном докладе я бы хотела остановиться на игровых технологиях.

Два года назад при просмотре очередного вебинара, посвященного методике преподавания английского языка, я столкнулась с таким понятием как **«edutainment»**. Что же это такое?

Edutainment = education + entertainment — подход, который объединяет обучение и игровые технологии.

Ничего революционного в этом нет: в детстве все учатся, играя. Учащиеся начальной школы просто обожают играть, среднее звено тоже любит игровые элементы урока. Но самое любопытное, что оказывается игровые технологии можно применять и в старшем звене, и подростки будут увлеченно изучать учебный материал урока. А все почему? Потому что игровой формат дает понять: сейчас будет не каторга, а нечто приятное. И учащиеся вовлекаются в учебный процесс быстро, без негативных эмоций. И надо сказать, что данная технология набирает все больше популярности с образовательном пространстве.

Основными особенностями технологии **«edutainment»** являются:

* наличие процесса двухсторонней взаимосвязанной деятельности субъектов образовательного процесса;
* наличие цели в организации процесса обучения; - наличие комфортных условий;
* гарантия достижения конкретного результата;
* комплексное применение дидактических, технологических средств обучения и контроля.

Технология **«edutainment»** базируется на понятной и интересной форме передачи знаний в комфортных условиях, т.е. данная технология включает эмоционально-мотивационные условия. Однако следует иметь в виду, что что с помощью **«edutainment»** сложно получить фундаментальные знания, однако она способствует закреплению полученных знаний и развитию умений, которые важны в области владения иностранными языками.

Современное образование невозможно без использования компьютерных ресурсов, что означает нашу постоянную привязанность к компьютеру и телефону. Именно по этой причине технология **«edutainment»** может использоваться как способ использовать игры в бумажном варианте и компьютерном, совмещая теорию и развлечение, работу и отдых. Современные телефоны дают неограниченный доступ к всевозможным программам для изучения английского языка, например системе Kahoot.com. (карточки с лексическим материалом и лексико-грамматическими конструкциями). Любая хорошо подобранная игра для мобильных устройств помогает уйти от монотонного заучивания правил. У учащихся, которые постоянно пользуются подобными играми, улучшаются навыки чтения, говорения и письма, повышается словарный запас и уменьшаются орфографические ошибки. Проверено на практике!

Особенностью технологии **«edutainment»** является внедрение современных форм развлечения в систему традиционных уроков, т.к. уже трудно представить современное обучение без соответствующих технологий. Однако **«edutainment»** не является полной заменой академическому образованию, а лишь выступает дополнительным вариантом получения знаний.

Выделяют следующие признаки технологии **«edutainment»**

- увлечение, т.е. непосредственный интерес учащихся;

- развлечение, т.е. формирование интереса к процессу обучения через удовольствие без психологической нагрузки;

- игровой подход, когда игра позволяет сделать процесс обучения эффективным;

- современность, т.е. использование возможностей современных технологий.

Основная задача учителя при использовании данной технологии - это сделать учебный процесс увлекательным и для обучающихся. Все средства данной технологии делятся на на традиционные и современные. К традиционным относятся музыка, фильмы, комиксы, книги, телепрограммы. К современным можно отнести электронные системы (электронные учебники); персональные компьютерные системы (компьютерные, электронные энциклопедии, тесты); веб-технологии (электронная почта, блоги, чаты).

В качестве примера эдьютейнмент-средства можно попросить учащихся прослушать песню с пропусками некоторых слов и заполнить пробелы. Или при изучении темы «Достопримечательности Британии» каждый ученик - директор туристического агентства, которое претендует на контракт с мэрией. Нужно подготовить выступление с маршрутом из 5 любых достопримечательностей для туристов. Таким образом, обучение будет связано с развлечением.

Внедрение развлекательной части в процесс образования должно служить для усиления познавательной парадигмы образовательных концепций, а не просто упрощать сложный учебный материал.

Ниже я бы хотела привести несколько примеров того, как я применяю данную технологию на своих занятиях.

1. Во время проведения декады английского языка по теме «Символы англоязычных стран» в этом учебном году мы проводили лингвострановедческую игру в 3 классах «Символы Великобритании». Учащиеся выполняли задания по теме игры, а за правильно выполненные задания они получали символы Великобритании, которые мы предварительно сделали на предыдущем уроке. И в итоге у нас получилась карта Великобритании со всеми основными символами, о которых ребята потом рассказывали на английском языке, представляя командами получившуюся карту.

 

1. Во время проведения декады английского языка по теме «Символы англоязычных стран» в этом учебном году мы проводили лингвострановедческую игру в 8 классах «Англоговорящие страны». Учащиеся получили ватманы с заданиями, каждая команда, а их было 3, работала со своей страной (США, Австралия и Великобритания). Необходимо было, используя интернет, собрать всю необходимую информацию про страну и затем оформить ее на ватмане. В конце команды представляли свою страну остальным участникам. Побеждала та команда, которая интереснее всего представляла свою страну для посещения.

 



1. После прохождения темы «Дом» мы предложили своим учащимся сыграть в игру «Юные дизайнеры». В течение игры учащиеся выполняли задания связанные с пройденной темой, и за каждое правильное задание они получали монеты, которые в конце выполнения всех заданий, они могли потратить в мебельном магазине и купить всю необходимую мебель в свою новую квартиру. А затем их задачей было расставить эту мебель по комнате и представить свой дизайн остальным учащимся. В конце выбирался самый лучший проект.

 

