

## ИГРЫ С ОПРЕДЕЛЕНИЯМИ ИЛИ ВИЗУАЛИЗАЦИЯ НА УРОКАХ ИНОСТРАННОГО ЯЗЫКА



**Закревская Анастасия Михайловна,**  
*преподаватель английского языка  
высшей квалификационной категории  
ГУО «Гимназия имени И.М. Ерашова  
г. Лепеля»*

### ЧЕРЕЗ ИГРУ К ЗНАНИЯМ

*Предлагаемый материал может быть использован учителями английского языка в 6-х классах при изучении тем «Природа», «Школа», «Путешествия» в качестве разминки или отдельного элемента урока.*

**Введение.** Без сомнения, каждый учитель хочет, чтобы его урок был интересен и увлекателен. Если урок сможет заинтересовать учеников, тогда он современен в самом широком смысле этого слова. Чтобы заинтересовать ученика, пробудить в нем интерес к изучению предмета, необходимо прибегнуть к современным и творческим методам обучения. Не стоит учителю забывать и о требованиях к реализации: необходим индивидуальный подход в обучении, а также нужно учитывать особенности восприятия материала каждым учеником.

Таким образом, использование визуального материала является важным аспектом в построении урока, так как фотография или рисунок – это, прежде всего, носитель полезной и интересной информации на современных уроках, в том числе и на уроках иностранного языка.

**Основная часть.** Визуализация (лат. *visualis* – зрительный) – представление информации в наглядном виде. Визуализация создает наиболее благоприятные условия для формирования у учащихся умения находить и применять информацию, эффективно работать в команде, быть готовым к постоянному самосовершенствованию [1].

Визуализацию можно использовать на всех этапах обучения: при объяснении нового материала; при повторении; при закреплении; при контроле и систематизации; при обобщении; при выполнении домашних заданий; при работе с текстом и т.д. На уроке иностранного языка применим широкий спектр видов визуализации:

видеоролики, фрагменты кинофильмов, презентации, опорные конспекты, схемы, таблицы, планы, развернутые вопросы и ответы, матрицы-подсказки, речевые штампы, тренажеры. Все это, по моему мнению, можно и нужно использовать. Но нельзя забывать, что ребенок остается ребенком. И даже в эру компьютеров ему всегда интересна игра в реальности. Поэтому на уроках я также применяю игровые методы обучения.

Использование игры повышает интерес ребят к уроку, позволяет сконцентрировать их внимание на главном – овладении определенными навыками. Ребенок, играя, все время стремится идти вперед, а не назад. В игре все равны. Она посильна даже слабым ученикам. Чувство равенства, атмосфера увлеченности и радости, ощущение посильности заданий – все это дает возможность ребятам преодолеть стеснительность, мешающую свободно употреблять в речи слова чужого языка, и благотворно сказывается на результатах обучения. Незаметно усваивается языковой материал, а вместе с тем возникает чувство удовлетворения.

Определение, дефиниция (лат. *definitio* – предел, граница) – предложение, описывающее смысл слова или фразы; логическая операция, раскрывающая сущность имени посредством выделения принадлежности к определенному понятию и указания характерной особенности имени в том классе, в котором оно определено [2]. Понятие слова «определение» так же сложно,



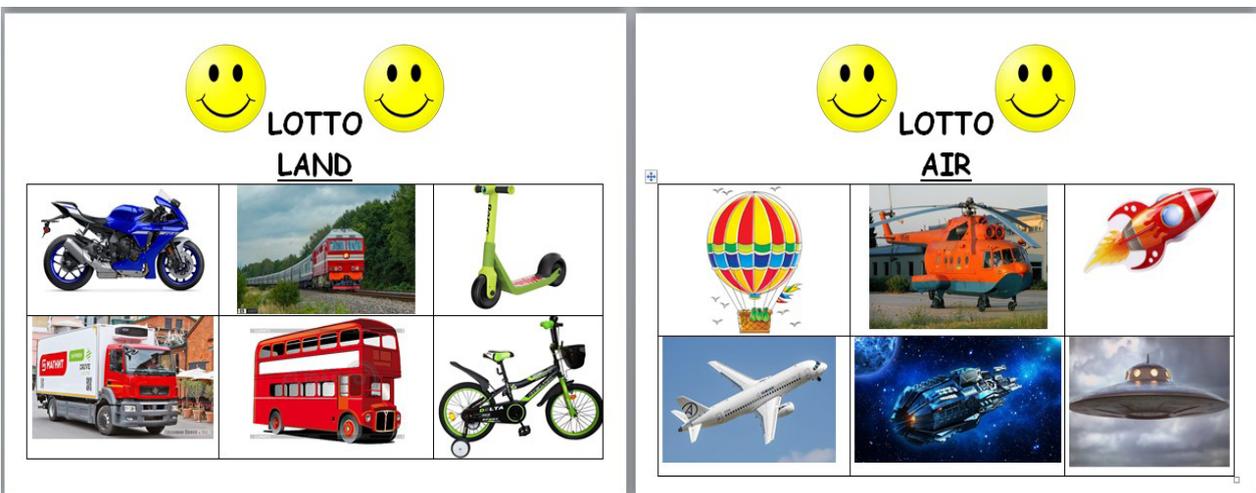
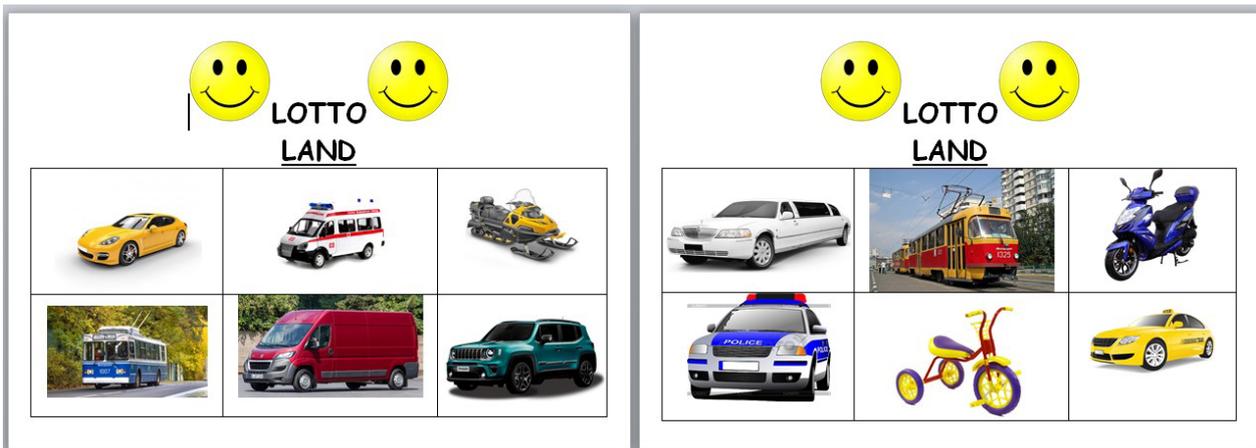


Рисунок 3 – Пример лото

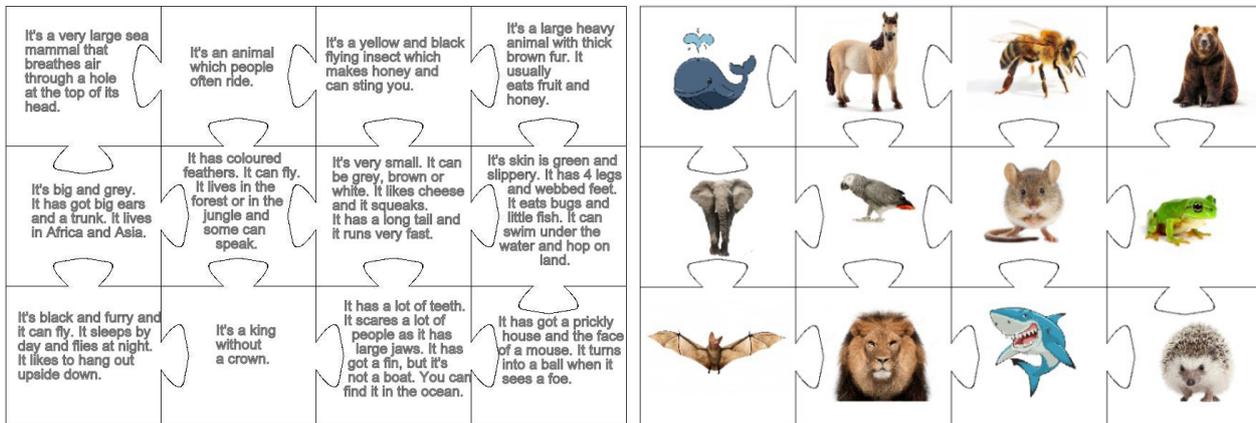


Рисунок 4 – Пример пазла

4. *Пазл* – игра-головоломка, которая представляет собой мозаику, выкладываемую из отдельных картонных кусочков разных очертаний путем нахождения соответствия между цветом и формой частей. Развивает логическое и образное мышление, произвольное внимание, дедуктивное мышление [6].

**Пазл для 6-го класса по теме «Природа»**

Пазл состоит из двух листов. На нижнем листе (основе пазла) в каждой части написано определение. Дети получают второй листок, разрезанный на 12 частей, с картинками животных. Можно работать в парах или индивидуально и посоревноваться, кто быстрее (рисунок 4).

**Заключение.** Такие игры можно использовать непосредственно на уроках, а также на дополнительных или внеклассных мероприятиях. Потому что игра была, есть и будет всегда интересна детям.

**ЛИТЕРАТУРА**

1. Сорока, О.Г. Визуализация учебной информации [Электронный ресурс] / О.Г. Сорока, И.Н. Васильева. – Режим доступа: <http://journalpro.ru/articles/vizualizatsiya-uchebnoy-informatsii-sredstvami-ikt/>. – Дата доступа: 04.12.2021.
2. Определение (логика) [Электронный ресурс] // Википедия. – Режим доступа: [https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9E%D0%BF%D1%80%D0%B5%D0%B4%D0%B5%D0%BB%D0%B5%D0%BD%D0%B8%D0%B5\\_\(%D0%BB%D0%BE%D0%B3%D0%B8%D0%BA%D0%B0\)](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9E%D0%BF%D1%80%D0%B5%D0%B4%D0%B5%D0%BB%D0%B5%D0%BD%D0%B8%D0%B5_(%D0%BB%D0%BE%D0%B3%D0%B8%D0%BA%D0%B0)). – Дата доступа: 11.02.2022.
3. Облако тегов [Электронный ресурс] // Википедия. – Режим доступа: [https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9E%D0%B1%D0%BB%D0%B0%D0%BA%D0%BE\\_%D1%82%D0%B5%D0%B3%D0%BE%D0%B2](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9E%D0%B1%D0%BB%D0%B0%D0%BA%D0%BE_%D1%82%D0%B5%D0%B3%D0%BE%D0%B2). – Дата доступа: 04.12.2021.
4. Гуськова, А.Г. Применение «Кроссенс-технологии» как средства формирования познавательного интереса учащихся на уроках математики и во внеурочной деятельности [Электронный ресурс] / А.Г. Гуськова. – Режим доступа: <http://infed.ru/articles/806/>. – Дата доступа: 31.08.2021.
5. ЛОТО [Электронный ресурс] // Словари и энциклопедии на Академике. – Режим доступа: <https://dic.academic.ru/dic.nsf/ushakov/852066>. – Дата доступа: 11.02.2022.
6. ПАЗЛ [Электронный ресурс] // Словари и энциклопедии на Академике. – Режим доступа: <https://dic.academic.ru/dic.nsf/es/84852/%D0%9F%D0%90%D0%97%D0%9B>. – Дата доступа: 11.02.2022.