

## **ФОРМИРОВАНИЕ ЭКОЛОГИЧЕСКОГО СОЗНАНИЯ С ПОМОЩЬЮ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ НА УРОКАХ ИНОСТРАННОГО ЯЗЫКА**

**Лужных Анастасия Анатольевна**

студент, Елецкий государственный университет им. И.А. Бунина, РФ, г. Елец

**Позднякова Марина Николаевна**

научный руководитель, канд. пед. наук, Елецкий Государственный Университет им И.А. Бунина, РФ, г. Елец

Одной из основных приоритетных задач современности, безусловно, является проблема взаимоотношения с окружающей средой. Условием сохранения окружающей среды является осознание каждым человеком личной гражданской ответственности за наш общий дом – Землю. Вне всякого сомнения, формирование активной гражданской позиции в этом вопросе – дело всех учителей-предметников. Преподаватели иностранного языка играют в этом процессе одну из ведущих ролей, так как в их арсенале огромный воспитательный потенциал предмета. Применение различных обучающих игр в сочетании с воображаемой ситуацией способствует успешному формированию экологического сознания.

Игра как одно из удивительнейших явлений человеческой жизни привлекала к себе внимание философов и исследователей всех эпох. Платон считал игру одним из полезнейших занятий, а Аристотель видел в игре источник душевного равновесия, гармонии души и тела. Игра – это разновидность физической и интеллектуальной деятельности, лишенная прямой практической целесообразности и представляющая индивиду возможность самореализации, выходящей за рамки его актуальных социальных ролей. [1, с. 571]

Изучением вопроса использования игровых технологий в образовательном процессе занимались такие известные ученые как Н.И. Гез, А.В. Запорожец, Н.В. Иванова, А.В. Конышева, О.Я. Ремез, М.Ф. Стронин и многие другие. Они считали, что игра – это средство развития умственных действий и средство развития произвольного поведения. [3]

Актуальность использования обучающих игр на сегодняшний день обусловлена перенасыщением современного школьника информацией. Игры на уроках иностранного языка можно и нужно использовать не только в образовательных и воспитательных целях, но и для снятия напряжения, монотонности, при отработке языкового материала, при активизации речевой деятельности.

Согласно теории М.Ф. Стронина обучающие игры на уроках иностранного языка подразделяются на следующие категории:

1. Лексические игры;
2. Грамматические игры;
3. Фонетические игры
4. Орфографические игры;
5. Ролевые игры;
6. Творческие игры. [2, с. 84]

Игра помогает вовлечь в учебный процесс даже «слабого» ученика, так как в ней проявляются не только знания, но и находчивость и сообразительность.

Игры на уроках иностранного языка можно и нужно использовать также для снятия напряжения, монотонности, при отработке языкового материала, при активизации речевой деятельности.

Игры подобного плана можно разделить на две группы:

1. универсальные, которые можно использовать на любом предмете;
2. специальные, которые ориентированы на конкретный предмет или на определённую тему.

Использование игровых технологий эффективно на любой ступени. Некоторые задания можно использовать при работе с разными классами, но разграничивая их по уровню сложности. Например, «Магический квадрат», где в зависимости от изученной темы могут быть спрятаны названия птиц, животных, природные явления или экологические проблемы.

Ряд обучающих игр направлены на формирование экологического сознания, уважительного отношения к окружающей среде.

Младший школьный возраст наиболее благоприятен для формирования основ экологической культуры, здорового и безопасного образа жизни. Это связано с тем, что данный период развития ребёнка характеризуется преобладанием у него эмоционально-чувственного способом освоения окружающего мира, активно формируются свойства и качества личности, которые определяют её сущность в будущем.

Г.В. Буковская утверждает, что для учащихся начальных классов наиболее значимыми видами деятельности признаются игровая и учебная.

Так, например, при работе над разделом «Мир вокруг меня» со 2 классом можно использовать следующие игровые технологии:

1. «Живая и неживая природа» - ученикам раздаются карточки, которые нужно разделить на две группы: на предметы живой и предметы неживой природы.
2. «Цветочный букет» - перед учащимися несколько слов, но буквы в них перепутаны. Задача: поставить буквы в правильный порядок, чтобы получилось название цветка. Побеждает тот, кто первым соберёт свой букет.
3. «Четвёртый лишний» - из списка слов нужно убрать одно лишнее. Например, в строке «заяц, ёж, лиса, шмель» лишним будет «шмель».
4. «Пазлы» - ученикам раздаются разрезанные картинки (это могут быть животные, птицы, явления природы и т.п.). Задача - собрать картинку.

Последние два упражнения можно использовать не только с учениками 2-го класса, оно вполне подходит и для детей постарше (для учеников 3, 4 и 5 класса).

При работе с 3 и 4 классом также можно использовать упражнение: «Кого чем угостить» - это разновидность игры с мячом. Учитель бросает ребёнку мяч и называет животное или птицу, ученик возвращает мяч обратно и отвечает, чем питается тот, кого назвал учитель.

С 5 классом мы рассматриваем раздел «Окружающий мир». Здесь речь идёт уже не только о живой и неживой природе, диких и домашних животных, но и об экологических проблемах, о роли человека в текущем состоянии нашей планеты и о том, что мы можем сделать, чтобы сделать мир чище и безопаснее. На уроках можно воспользоваться такими технологиями, как:

1. «Природа и человек», что позволяет закрепить у учеников знания о том, что создано человеком, а что нам даёт природа. Также является разновидностью игры в мяч. Учитель бросает мяч и спрашивает «Что сделано человеком?», «Что создано природой?». Дети ловят мяч и отвечают на вопрос. Кто не смог ответить, пропускает ход.
2. «Сделай правильный выбор» - перед учениками 4 времени года и список действий. Задача: распределить эти действия по временам.

На занятиях с 6 классом можно использовать такие же задания, а можно разнообразить урок рисованием. Разделить класс на несколько групп. Дать ребятам на выбор одну из тем, подготовленных заранее (например, «Спасём леса!», «Сохрани мир чистым!», «Земля – наш дом» и т.п.). За определённое количество времени нужно нарисовать плакат и подготовить его презентацию.

Можно предложить им расшифровать криптограмму, когда вместо букв записаны цифры.

С учениками 7, 8, 9 классов можно выполнить следующее задание: сопоставить названия различных предметов из повседневной жизни и материала, из которого эти предметы сделаны. Ученикам даётся два списка слов. В одном списке указаны предметы (например, игрушка, книга, кресло, фломастер), во втором списке – материал (например, пластик, стекло, бумага и т.д.).

Следующее задание связано с новостными заголовками, которые нужно соотнести с проблемой. Данное задание можно использовать для проверки изученного лексического материала.

Таким образом, использование игровых технологий на уроках иностранного языка является важным аспектом (в частности в формировании коммуникативных навыков). В настоящее время в методической литературе представлено большое количество разнообразных игр.

При использовании игровых методов в обучении учеников необходима связь игры с жизнью и практикой, проблемный и эмоциональный характер изложения, организация поисковой, познавательной деятельности, дающей учащимся возможность переживать радость самостоятельных открытий.

Быстрая, спонтанная игра повышает внимание, оживляет, улучшает восприятие. Игра позволяет учителю быстро исправлять ошибки учеников, не дав им глубоко закрепиться в памяти. Учащиеся обычно лучше запоминают то, что им было приятно делать. Поэтому игры позволяют хорошо запоминать информацию. Игры делают порой трудный и утомительный, а местами непонятный процесс обучения веселым, что усиливает мотивацию к изучению.

### **Список литературы:**

1. Ожегова С.Ю. Толковый словарь русского языка/ С.Ю. Ожегова, Н.Ю. Шведова. – М.: Азъ, 1992. – 2314 с.
2. Стронин М.Ф. Обучающие игры на уроке английского языка : (Из опыта работы). Пособие для учителя / М. Ф. Стронин. - 2-е изд. - М. : Просвещение, 1984. – 111 с.
3. Применение технологии игры на уроках иностранного языка. – Режим доступа: <https://nsportal.ru/shkola/inostrannye-yazyki/library/2019/02/13/primenenie-tehnologii-igry-na-urokah-inostrannogo>