

Оглавление

Предисловие	4
1. Понятие и история появления игровых технологий в обучении	5
2. Основные принципы реализации игровых технологий при обучении иностранному языку	11
3. Возможности игровых технологий в процессе обучения иностранному языку	14
4. Типология игр при обучении иностранному языку	18
5. Развивающие игры на уроке иностранного языка	25
6. Использование игр при обучении грамматической стороне речи	29
7. Использование игр при обучении лексической стороне речи	32
8. Использование игр при обучении фонетической стороне речи	36
9. Ролевые игры на иностранном языке	38
10. настольные игры на иностранном языке	43
11. Использование игр на уроке иностранного языка в рамках федерального государственного образовательного стандарта (ФГОС)	46
12. Использование учебных станций при обучении иностранному языку	53
ПРИЛОЖЕНИЯ	58

Предисловие

Пособие «Использование игр при обучении иностранному языку» предназначено для студентов-бакалавров 2-5 курсов направления подготовки 44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки); направленность (профиль) подготовки – Иностранный язык (с двумя языками) и для учителей иностранного языка, учителей и преподавателей иностранного языка.

Основная цель данного пособия – совершенствовать профессиональную компетенцию будущих учителей иностранного языка посредством внедрения игровых технологий в процесс обучения.

Указанная цель определила и содержание пособия. Оно состоит из 12 разделов, последовательно представляющих использование современных игровых технологий при обучении иностранному языку и в самостоятельной работе. Каждый раздел содержит теоретическую и практическую часть. Читателям предлагается ответить на ряд вопросов до прочтения раздела с целью активизации предшествующих знаний. После знакомства с информацией, представленной в разделе, читатель может вернуться к вопросам и сравнить свои ответы на них до и после прочтения раздела. Читателю предлагается выполнить задания и во время чтения – это задания подстановочного и респонсивного характера, побуждающие его активизировать знания, полученные на занятиях по педагогике, психологии, методике преподавания иностранного языка. Разделы завершаются практическим заданием индивидуально-творческой направленности.

Практическое применение полученных знаний предусмотрено в ходе семинарско-практических занятий в рамках курсов: «Методика преподавания иностранного языка (основного и второго)», «Методика раннего обучения иностранному языку (основному и второму)», «Современные игровые технологии», «Внеклассная работа на иностранном языке», а также в период учебных (3-4 семестры) и двух производственных педагогических практик (8-9 семестры), где предоставляется возможность апробировать игровые методики, предлагаемые в пособии.

Пособие снабжено полезными приложениями на английском и немецких языках. В них включены сценарии ролевых игр, подготовительных игр, пантомим, даны примеры учебных станций, а также список сайтов, содержащих материал по использованию игровых технологий в обучении.

Кроме студентов, пособие также может быть адресовано преподавателям и учителям иностранного языка.

1. ПОНЯТИЕ И ИСТОРИЯ ПОЯВЛЕНИЯ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ОБУЧЕНИИ

1.1. Ответьте на вопросы:

- *Чем обусловлен тот факт, что игра является частью культурного наследия народа?*
- *Каковы основные исторические вехи развития игровых технологий?*
- *Что такое игра? Что такое технологии? Как соотносятся понятия «педагогические технологии» и «игровые технологии»?*
- *Как можно классифицировать педагогические технологии?*

Технология игрового обучения не нова в мировой методике. Игра в разных формах сопровождала весь процесс обучения человека еще с древних времен. Она всегда являлась неотъемлемой частью культурного наследия того или иного народа, отражая его самобытный национальный характер, а также определенные поведенческие модели и социальные паттерны. Еще Платон (427-347 гг. до н.э.), разрабатывая идею об идеальном образовании, рассматривал игру как наиболее продуктивную форму человеческой деятельности. В Древних Афинах (VI-IV вв. до н.э.), где царил культ всесторонне развитой, гармоничной в интеллектуальном и физическом отношениях личности, обучение строилось на соревновательно-игровой основе. Проходили постоянные состязания в спорте, музыке, танцевальном, ораторском искусстве. К этому же времени историки относят и появление военных игр. Данная тема всегда привлекала внимание выдающихся общественных деятелей, философов и педагогов. Французский представитель эпохи Возрождения Ф. Рабле (1494-1553) заявлял об эффективности использования игровых элементов в обучении и призывал осуществлять знакомство учеников с дисциплинами при помощи игры. Итальянский гуманист Т. Кампанелла (1568-1639), описывая правильную, на его взгляд, систему воспитания, подчеркивал, что дети должны изучать основы общеобразовательных предметов, а также учиться плаванию, гимнастике, легкой атлетике и метанию диска в игровой форме. Крупнейший реформатор-педагог Нового времени Ян Амос Коменский (1592-1670) выступал против формальности, зубрежки и телесных наказаний школы того времени. Он разработал последовательную педагогическую систему «без скуки, окриков и побоев, а как бы шутя и играя» [12]. Я.А. Коменский был яростным противником «школы-каторги», предлагал учебные игры, учебные песни, написал книги «Школа-театр», «Школа-игра» [12]. Рекомендовал использовать игровые приемы, увеселительные мероприятия и празднества французский просветитель Жан Жак Руссо (1712- 1778). Игра являлась неотъемлемым компонентом его идеи «свободного воспитания», пропагандирующей любовь к ребенку и следование его естественным потребностям и стремлениям. Основоположником использования игровых технологий в процессе воспитания является немецкий педагог Фридрих Фребель (1782-1852). Он считал, что воспитание должно способствовать раскрытию всех врожденных талантов ребенка, заложить основу его дальнейшего творческого

развития. Именно с именем Ф. Фребеля связывают появление теории игры. Педагог выделил огромный воспитательный потенциал игры и широкие возможности для развития воображения и фантазии ребенка в процессе осуществления непрерывной игровой деятельности. Игру немецкий педагог называл «зеркалом жизни» и свободным проявлением внутреннего мира, «мостиком от внутреннего мира к природе» [14]. Основное предназначение учителя, педагога Ф. Фребель видел в разумной организации игровой деятельности. Особое внимание вопросу внедрения игровых форм и приемов в процесс обучения уделяли Ф. Шиллер (1759-1805) и Г. Спенсер (1820-1903). Ф. Шиллер считал игру инстинктивной деятельностью, закладывающей основу труду и искусству. Г. Спенсер привлекал внимание общественности к такому явлению, как игра, видя в ней «стартовую площадку» будущей деятельности человека. Значительный вклад в развитие теории игровой деятельности внес немецкий психолог К. Гроос (1861-1946). В своей концепции он относил игру к наиболее важным факторам, необходимым для полноценного психического развития ребенка, обобщив весь имеющийся в то время материал по данной проблематике. Его соотечественник В. Штерн (1871- 1938) называл игру «необходимым членом в системе целей личности». При этом В. Штерн подчеркивал, что «игра есть инстинктивное самообразование развивающихся задатков, бессознательное предварительное упражнение будущих серьезных функций» [17].

Отечественные педагоги и психологи также не оставили этот вопрос без внимания. П.П. Блонский, Л.С. Выготский, К.М. Гуревич, Н.К. Крупская, А.Н. Леонтьев, А.С. Макаренко, В.С. Мухина, Г.В. Плеханов, С.Л. Рубинштейн, В.А. Сухомлинский, К.Д. Ушинский, Д.Б. Эльконин изучали значение игры для развития ребенка и ее роль в процессе обучения. Выдающийся русский «народный» педагог К.Д. Ушинский (1824-1870) в своих трудах неоднократно высказывал свою точку зрения на определяющую роль игры в формировании интересов, мотивов личности ребенка, который «в игре живет, и следы этой жизни глубже останутся в нем, чем следы действительной жизни...», а также «пробует свои силы» [15]. А.С. Макаренко (1888-1939) также признавал направляющую роль игры в будущей жизни подрастающего человека: «Каков ребенок в игре, таков во многом он будет и в работе, когда вырастет. Поэтому воспитание будущего деятеля происходит прежде всего в игре» [7].

Д.Б. Эльконин (1904-1984) рассматривал игру как «прототип всякой будущей собственно умственной деятельности» [18].

Термин «игра» имеет разное значение в различных сферах его использования.

Так, в искусстве игра – «занятие, не имеющее практической цели и служащее для развлечения и забавы, а также применения на практике некоторых искусств (игра на сцене, игра на музыкальном инструменте)» [2].

В психологии игра — это «форма деятельности в условных ситуациях, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, фиксированного в социально-закрепленных способах осуществления предметных действий, в предметах науки и культуры» [9].

Являясь формой человеческой деятельности, игра также является занятием, занимаясь которым «личность не преследует никаких других целей, кроме

получения удовольствия, удовольствия от проявления физических и духовных сил» [3].

В детской психологии игра – «особая форма жизни ребенка в обществе, удовлетворяющая его основную потребность как общественного существа в общении и совместной жизни со взрослыми, в которой на первый план выдвигается воспроизведение общественных отношений и трудовых функций» [18, с. 333].

В социальных науках игра рассматривается как «вполне обозримое духовно-практическое действие, совершающееся в определенных границах места и времени, добровольно и, как правило, вне сферы материальной пользы» [6].

В философии игра – «широкий круг деятельности животных и человека, противопоставляемый обычно утилитарно-практической деятельности и характеризующийся переживанием удовольствия от самой деятельности» [16].

Современными педагогами под игрой понимается разновидность целенаправленного взаимодействия в учебно-познавательном процессе, «вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением» [11].

Многие исследователи последних лет (Г.С. Абрамова, Э. Берн, П.И. Пидкасистый, Г.К. Селевко, В.А. Сластенин и др.) считают, что игра предоставляет широкие возможности для самораскрытия, самопознания, способствует самовыражению и самореализации участников, способствует решению проблем общения, межличностных взаимоотношений.

В процесс обучения иностранным языкам игровые методики стали внедрять в конце 70-х годов прошлого столетия. Это было обусловлено распространением коммуникативной методики обучения, которая предполагала создание на занятии таких условий, которые будут максимально приближены к реальному процессу иноязычной коммуникации, межкультурного взаимодействия. В свою очередь, коммуникативная методика опирается на принципы коммуникативной (в некоторых источниках – коммуникативно-функциональной) лингвистики, основными из которых являются следующие [10]:

- 1) процесс речевого взаимодействия – вид человеческой деятельности, имеющий два взаимосвязанных аспекта: непосредственно лингвистический и экстралингвистический, т.е. социальный, обусловленный индивидуальными, психологическими особенностями участниками общения, а также самой ситуацией коммуникации;
- 2) речевой акт в форме просьбы, приглашения, критики, совета и т.п. – единица речевого общения;
- 3) необходимым условием осуществления речевого общения является наличие интенции, речевого намерения, в котором отражены цель, задачи, предмет общения. Также учитываются возраст, пол, социальный статус, настроение собеседника, а также место и время общения.

Все эти положения оказали значительное влияние на развитие методики преподавания иностранных языков, выдвинув на первый план коммуникативно-направленные задания, обучение устной разговорной речи, необходимость

разработки «разговорных» текстов и ситуаций общения, применение игровых технологий.

Вообще, игровые технологии являются разновидностью педагогических технологий, которые обозначают «системную совокупность и порядок функционирования всех личностных, инструментальных и методологических средств, используемых для достижения педагогических целей» [4]. В понятие «технология» включают «совокупность приемов, применяемых в каком-либо деле, в искусстве» [13].

В «Педагогическом словаре» находим следующее определение: «Педагогическая технология – определенная система действий, разработка и процедурное воплощение компонентов педагогического процесса в виде системы действий, обеспечивающих гарантированный результат» [8].

В.П. Беспалько рассматривает педагогическую технологию как «систематичное воплощение на практике заранее спроецированного учебно-воспитательного процесса» [1]. Иными словами, педагогическая технология является совокупностью методически выверенных способов, форм работы, реализация которых способствует достижению целей и задач обучения. На сегодняшний день в педагогике и методике нет общепринятой классификации педагогических технологий. Рассмотрим некоторые из них. Среди модернизирующих педагогических технологий выделяют следующие:

- педагогические технологии, центрирующиеся на гуманных, демократических, субъект-субъектных отношениях между обучающим и обучаемым. Практикуется личностно-деятельностный, индивидуальный подход к ученикам, демократичный стиль деятельности учителя, комфортные отношения внутри класса между учителем и учениками (технология Ш.А. Амонашвили, концепция Е.Н. Ильина и др.);
- когнитивно-ориентированные педагогические технологии, имеющие целью в первую очередь развитие познавательной сферы обучающихся, активизирующие их эмоционально-интеллектуальную сферу. К этой группе часто относят игровые технологии, проблемный подход в обучении, метод кейсов, коммуникативную методику Е.И. Пассова;
- педагогические технологии, основанные на нетрадиционных способах организации и контроля учебно-воспитательного процесса, например, программированное обучение, информационные технологии;
- педагогические технологии, в рамках которых изучаемый материал подается особым способом: укрупненными блоками, посредством интеграции, смысловыми схемами (П.М. Эрдниев);
- педагогические технологии, «отталкивающиеся» от природы ребенка, особенностей его естественного развития, например, теория «свободного воспитания» Ж.Ж. Руссо.

В соответствии с классификацией, предложенной Г.К. Селевко [11], педагогические технологии можно разделить по следующим основаниям:

- по широте использования: универсальные, предметные и локальные;
- по философской базе: материалистические и идеалистические;

гуманистические и антигуманные, научные и религиозные;

- по степени влияния на обучающегося: информационные, операционные, эмоционально-художественные, креативные;
- по содержательной направленности: общеобразовательные и профессионально-ориентированные, обучающие и воспитывающие, гуманитарные и технократические.

В.Т. Фоменко [19] технологии делит на четыре группы:

- деятельностно-ориентированные технологии, в которых обучающиеся являются субъектом, активным участником процесса познания. Они вовлечены в активную исследовательскую познавательную деятельность;
- технология, основанная на принципе межпредметности, позволяющая обучающимся построить логические связи между дисциплинами конкретного цикла. В рамках этой технологии знания представляются системно, в интегрированном ключе;
- технология погружения. Знания подаются в виде крупных квантов информации, которые изучаются длительное время. Это предоставляет обучающимся возможность как можно глубже погрузиться в предмет, осознать внутреннюю диалектику;
- игровые технологии, преследующие конкретные дидактические цели и задачи, основанные на использовании игровых форм и приемов с целью активизации познавательного интереса школьников, закрепления и расширения усвоенных знаний, развития творческого начала.

Игровые технологии, в свою очередь, классифицируются на следующие виды:

- диагностические – позволяющие определить пробелы в знаниях и наметить способы их ликвидации;
- дидактические – соотнесенные с целями и задачами обучения и направленные на освоение конкретного учебного материала;
- корректирующие – позволяющие исправить ошибки, недочеты в обучении и / или воспитании;
- развлекательные – снимающие напряжение, создающие благоприятную атмосферу, налаживающие отношения в коллективе, повышающие мотивацию к учению.

Таким образом, игровые технологии занимают значимое место в классификации общих педагогических технологий, применяющихся в процессе обучения.

1.2. Приведите примеры дидактических, диагностических, корректирующих и развлекательных игр.

Список используемой литературы

1. Беспалько В.П. Слагаемые педагогической технологии / В.П. Беспалько. – М., 1989. – 18 с.
2. Большая советская энциклопедия / под ред. А.М. Прохорова. – М.: Сов. энциклопедия, 1972. – Т. 10. – 31 с.
3. Газман О.С. Каникулы: игра, воспитание / О.С. Газман. – М., 1988. – 9 с.
4. Кларин М.В. Педагогическая технология в учебном процессе / М.В. Кларин. – М., 1989. – 96 с.
5. Колеченко А.К. Энциклопедия педагогических технологий / А.К. Колеченко. – СПб, 2001. – 102 с.
6. Мазаев А.И. Праздник как социально-художественное явление / А.И. Мазаев. – М., 1978. – 165 с.
7. Макаренко А.С. Сочинения / А.С. Макаренко. – М., 1951. – Т. IV-V. – 373 с.
8. Педагогический словарь / под ред. Г.М. Коджаспирова, А.Ю. Коджаспиров. – М.: Академия, 2005.
9. Психология / под ред. А.В. Петровского, М.Г. Ярошевского. – М.: Политиздат, 1990. – 129 с.
10. Ролевые игры в обучении иностранным языкам / Предисл. и приложение Н.И. Гез. – М.: Высш.шк., 1988. – 127 с.
11. Селевко Г.К. Современные образовательные технологии: учебное пособие / Г.К. Селевко. – М.: Народное образование, 1998. – 50 с.
12. Старикова Л.Д. История педагогики и философия образования / Л.Д. Старикова. – Ростов н/Д: Феникс, 2008. – 114 с.
13. Толковый словарь русского языка / С. И. Ожегов. – М., 2003.
14. Торосян В.Г. История образования и педагогической мысли: учеб. пособие для студ. высш. учеб. заведений / В.Г. Торосян. – М: Изд-во Владос-Пресс, 2003. – 160 с.
15. Ушинский К.Д. Собрание сочинений / К. Д. Ушинский. – М., 1950. – Т. 8. – 439 с.
16. Философский энциклопедический словарь. – М., 1983. – 195 с.
17. Штерн В. Психология раннего детства / В. Штерн. – М., 1922. – 167 с.
18. Эльконин Д.Б. Детская психология: учеб. пособие для студ. учреждений высш. проф. образования / Д.Б. Эльконин. – М.: Академия, 2011. – 131 с.
19. [Электронный ресурс]. – Режим доступа :[https:// intolimp.org/publication/klassifikatsiia-piedagoghichieskikh-tiekhnologhii-profissorsora-v-t-fomienko.html](https://intolimp.org/publication/klassifikatsiia-piedagoghichieskikh-tiekhnologhii-profissorsora-v-t-fomienko.html)

2. ОСНОВНЫЕ ПРИНЦИПЫ РЕАЛИЗАЦИИ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ ПРИ ОБУЧЕНИИ ИНОСТРАННОМУ ЯЗЫКУ

2.1. Ответьте на вопросы:

- *Что такое цель? Каждая ли игра имеет конкретную цель?*
- *Является ли мотивация главным фактором, определяющим успешность проведения игры? Какие виды мотивации Вы знаете?*
- *Чем будут отличаться игры для разных уровней обучения?*
- *Что такое язык? Что такое речь? На каком этапе изучения иностранного языка целесообразно применять речевые/языковые игры?*

Игры, организуемые на занятиях по иностранному языку, должны удовлетворять определенным принципам. К основополагающим принципам реализации игровых технологий можно отнести следующие:

1. Соответствие учебной цели. Игра должна преследовать те или иные обучающие, воспитательные и развивающие цели. Ведь цель определяет и направляет деятельность. Таким образом, все содержание, игровые роли должны быть подчинены цели, которую определяет преподаватель. Как известно из методики, цели отличаются разнообразием. Так, например, целью коммуникативной, творческой игры может быть «развитие умения говорения (в форме дискуссии)», «развитие умения диалогического общения» и т.д. Если речь идет о языковых играх, то цель может быть сформулирована таким образом: «совершенствование грамматических навыков по теме «Косвенная речь», «совершенствование лексических навыков по теме «Кино».

2.2. Какие цели, на Ваш взгляд, могут быть у игры «Цепочка слов» (нужно составить новое слово, взяв последнюю букву исходного слова)?

2. Интерес к участию в игровой деятельности со стороны всех участников. Необходимо мотивированное отношение к игре всех ее участников, иначе она будет лишена должного позитивного воздействия на учащихся. По определению И.А. Зимней, мотивация – «совокупность самых различных побудителей (потребностей, мотивов, желаний, интересов и т.д.), которые определяют, стимулируют, побуждают человека к совершению какого-либо действия, включенного в определяемую этой мотивацией деятельность» [1]. На мотивацию, в свою очередь, «вливают условия организации деятельности, в том числе игровой» [4].

2.3. Как можно стимулировать мотивацию учеников к игровой деятельности на иностранном языке?

3. Речевая направленность. Общеизвестным является положение, что «овладеть каким-либо видом деятельности можно, лишь выполняя эту деятельность» [3, с. 18.] Игры, используемые на занятиях по иностранному языку (за исключением языковых, не имеющих коммуникативной значимости), должны быть ориентированы на практическую речевую деятельность. Игры должны иметь речевой характер: их замысел, организацию, структуру и реализацию [3, с.15].

4. Учет возрастных особенностей обучающихся. На начальном этапе изучения иностранного языка закладывается база иноязычной коммуникативной компетенции, общее отношение к предмету. В этой связи обучающимся необходимо «накапливать» необходимые языковые средства, а учителю – стимулировать лингвопознавательную мотивацию. Многими методистами предлагается использование пальчиковых кукол, которые способствуют созданию коммуникативной атмосферы на уроке и снятию психологических барьеров младших школьников. Также на этом этапе эффективны речевки, которые «помогают детям влиться в единый речевой поток, у них возникает ощущение комфорта, уверенности, чувство сопричастности, радостное предвкушение урока, чувство успеха» [2]. Так как в этом возрасте активно развивается воображение и образное мышление, большим успехом пользуются ролевые игры, главные герои которых – любимые персонажи из книг и мультфильмов: Буратино, Мальвина, Том и Джерри, Лунтик, Смешарики, Барбоскины, Фиксики и др. На средней ступени обучения (5-9 классы) происходит активное самоутверждение и самоопределение подростка. Межличностные отношения выходят на первый план. Это отражается и на выборе игр на иностранном языке. Они становятся более сложными, эмоционально насыщенными. Основу таких игр часто составляют определенные проблемные ситуации, требующие речемыслительной активности. На старшей ступени обучения (10-11 классы) целесообразно предлагать обучающимся организацию «Круглых столов», викторин, КВН, вечера на иностранном языке, а также различные вариации ролевых игр: деловые игры, операционные игры, драматизации.

5. Связь сюжета игры с реальной жизнью. Соблюдение данного принципа позволяет установить и осознать связь между теорией и практикой. Более того, если игра имеет «реальную основу», обучающиеся могут попробовать «прожить» данную ситуацию, использовать языковые знания для решения проблемы, размышлять на иностранном языке, аргументированно высказывать свою точку зрения. Это проявляется в первую очередь в содержательной стороне игры, что детерминирует также и непосредственное иноязычное общение на уроке. Во-вторых, это отражает и психологический климат, устанавливающийся на «игровом» занятии. Атмосфера доброжелательности, сотрудничества и сотворчества помогает учащимся раскрепоститься, «вжиться» в свой образ, научиться принимать решения в новых, изменившихся обстоятельствах. Особенно четко связь игры с реальной жизнью прослеживается в деловых играх, моделирующих в той или иной степени фрагмент профессиональной деятельности, воссоздающих проблемные ситуации на рабочем месте специалиста, во время совещания, на производстве, в процессе подписания контракта, договора и т.п. Это также позволяет сделать акцент на профориентационном аспекте, что актуально для старшеклассников.

6. Координирующая роль преподавателя. В зависимости от этапа обучения роль учителя будет меняться. На начальном этапе учитель полностью готовит, контролирует, направляет ход и движение игры. Это вызвано необходимостью научить обучающихся учиться, самостоятельно приобретать необходимые знания и овладевать учебными действиями. К тому же учитель является зачастую единственным речевым образцом для детей, и своими речевыми действиями он «погружает» младших школьников в языковую среду. В работе с игровыми песнями учителю нужно отработать с учениками произношение, снять лексико-грамматические трудности, пропеть сначала всю песню самому, затем отработать фрагменты песни со школьниками. Также для настольных игр, игр с пальчиковыми куклами учитель готовит все необходимые атрибуты. На уровне общего основного образования, когда обучающиеся уже приобрели необходимую коммуникативную базу, исчезает необходимость в контроле каждого шага учащегося. Учитель предлагает канву игры, предоставляя обучающимся большую долю самостоятельности, находясь при этом «в курсе» дел, корректируя ошибки, оказывая необходимую помощь и поддержку, прислушиваясь и по возможности учитывая их мнения. На старшем этапе школьникам предлагается проявить активность, творчество и самостоятельность. Они сами принимают игровые решения, продумывают свои действия, учатся обосновывать мнения, работать в команде. На заключительном этапе, после проведения игры, учитель предлагает участникам проанализировать свои речевые действия и поведение, таким образом осуществляя рефлекссию и самооценку, что способствует становлению аналитических умений обучающихся, и является немаловажным для психологического состояния личности. Затем учитель высказывает свое мнение и дает анализ и оценку каждому игроку. Учитель выступает в качестве консультанта, советчика, источника дополнительной информации.

2.4. Влияет ли, на Ваш взгляд, успех игры на самооценку обучающихся? Каким образом?

Список используемой литературы

1. Зимняя И.А. Психология обучения иностранным языкам в школе / И.А. Зимняя. – М.: Просвещение, 1991. – 222 с.
2. Красюк Н.И. Увлекательные уроки английского языка в школе / Н.И. Красюк. – Ростов н/Д: Феникс, 2011. – С. 6.
3. Пассов Е.И. Урок иностранного языка в средней школе / Е.И. Пассов. – М.: Просвещение, 1988. – 223 с.
4. Якобсон П.М. Психологические проблемы мотивации поведения человека / П.М. Якобсон. – М., 1969. – С. 219-220.

3. ВОЗМОЖНОСТИ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ПРОЦЕССЕ ОБУЧЕНИЯ ИНОСТРАННОМУ ЯЗЫКУ

3.1. Ответьте на вопросы:

- *В чем, по-вашему, заключается воспитательный потенциал игр на иностранном языке?*
- *Какова цель использования игр на уроках ИЯ?*
- *Можете ли Вы привести примеры игр, используемых на разных этапах усвоения материала?*

Необходимость использования игровых технологий в учебной среде обусловлена главной целью обучения ИЯ – формированием иноязычной коммуникативной компетенции обучающихся, т.е. «способности и готовности осуществлять иноязычное межличностное и межкультурное общение с носителями языка в заданных стандартом (программой) пределах» [1, с.11].

Таким образом, у обучающихся необходимо формировать иноязычную коммуникативную компетенцию в совокупности всех ее составляющих (лингвистической, социокультурной, компенсаторной и учебно- познавательной).

3.2. Что Вы знаете о концепции иноязычной коммуникативной компетенции (ИКК)? Каково содержание всех ее составляющих?

Процесс обучения ИЯ должен иметь коммуникативную основу, т.е. «быть подобным процессу общения (коммуникации)» [6, с. 7]. Как известно, средством реализации общения выступает речевая деятельность в ее видах.

3.3. Какова классификация видов речевой деятельности? Каков продукт речевой деятельности?

В этой связи следует обратиться к концепции вторичной языковой личности Ю.Н. Караулова [3]. Языковая личность складывается из следующих факторов: «способностей человека осуществлять различные виды речемышлительной деятельности и использовать разного рода коммуникативные роли в условиях социального взаимодействия людей друг с другом и окружающим их миром» [2, с. 70]. Исходя из вышперечисленного, можно сделать вывод, что языковая личность формируется лишь при условии активного, реченаправленного, творческого процесса обучения иностранному языку. Нужно также учить школьников мыслить, анализировать, обосновывать свое мнение, решать речемышлительные задачи. Н.Д. Гальскова [2, с. 116 - 117] считает, что успешное овладение иностранным языком требует также развития у обучающихся таких умений:

- 1) организовывать свою деятельность (например, работать индивидуально, в парах, в группах; проверять, оценивать и исправлять свою работу или работу соученика и др.);
- 2) активизировать интеллектуальные процессы (мышление, воображение, сравнение, анализ, синтез и т.д.);

3) организовывать коммуникативную деятельность (планировать свое высказывание, формулировать свои мысли с помощью ограниченного набора языковых средств, использовать жесты и мимику в устном общении и т.д.).

Игровая деятельность на иностранном языке способствует формированию перечисленных выше умений.

Основная идея использования игровых технологий – активизация творческого потенциала обучающихся посредством использования средств языка. Игра является ничем иным, как «оболочкой, формой, содержанием и назначением ее должно быть овладение видами речевой деятельности как средством общения» [6, с. 205]. Именно иноязычные игры открывают широкий спектр возможностей для решения этой и других важных задач. Игра полиаспектна. Она может рассматриваться как «деятельность (в нашем случае – речевая), мотивированность, отсутствие принуждения, развитие психических функций и способностей, обучение и воспитание в коллективе и через коллектив (А.В. Петровский), «учение с увлечением (говоря словами С.Л. Соловейчика)» [6, с. 206].

Применение игровых технологий на уроках ИЯ позволяет:

- повысить мотивацию обучающихся к изучению иностранного языка. Игра, организованная с учетом возрастных особенностей обучающихся и уровня их владения языком, вызывает желание «быстрее и лучше учиться, осваивать новые знания по ИЯ и овладевать новыми умениями и навыками» [4, с. 5]. Поэтому для учителя важно увлечь, «заразить обучающихся игрой». А для этого «нужно самому быть увлеченным» [6, с. 207];
- автоматизировать использование изученных грамматических структур и лексических единиц, усваивать материал, «пропустив» его через себя, через свою роль. В процессе игры обучающиеся легко запоминают слова, устойчивые выражения, клише, фразы повседневного обихода, так как вовлеченные в игру школьники «больше и чаще по сравнению с другими формами обучения высказывают собственное мнение, выражают чувства и мысли персонажей» [2, с. 217];
- совершенствовать иноязычную коммуникативную компетенцию во всех видах речевой деятельности, т.к. одна из ведущих целей игры – «научить умению общаться» [6, с. 206]. Игра максимально «приближается к естественной коммуникации и этим способствует развитию навыков и умений общения на иностранном языке [4, с. 4]. Ролевые игры в наибольшей степени способствуют совершенствованию лингвистической компетенции, они помогают «разговорить» обучающихся. Если на начальной ступени коммуникативные игры организуются на базе конкретного текста, представленного в любой форме (письменной или устной) и активно практикуются опоры в виде схем, списка слов / выражений, описаний действующих лиц и т.д., то на старшей ступени обучающиеся сами готовят свои роли, реализуя приобретенные коммуникативные умения;
- вовлекать обучающихся в творческую деятельность на уроке ИЯ и во внеклассной работе, что способствует созданию «живой», позитивной психологической атмосферы и стимулированию коммуникативно-

познавательного интереса. Многие зарубежные исследователи пришли к выводу, что «креативный потенциал наиболее полно раскрывается и развивается при наличии благоприятных условий: при стимулировании к творчеству, игровой атмосфере, доверии, уважении, признании независимости, терпимости к личной оригинальности другого» [8, с. 236]. «Благодаря игре возрастает потребность в творческой деятельности, в поиске возможных путей и средств актуализации накопленных знаний. Игра рождает непримиримость к шаблонам и стереотипам» [5];

- развивать психические функции и расширять интеллектуальные возможности школьников. Игры на ИЯ активизируют речемыслительную деятельность. Игроки учатся прогнозировать свои речевые действия, логически связно выстраивать высказывание на ИЯ, подбирать взвешенные аргументы в поддержку своей точки зрения, синтезировать и анализировать полученную или имеющуюся информацию, принимать решения в той или иной ситуации. Активизации и стимуляции мыслительной деятельности, обучающихся способствуют игры-загадки и шарады. «Разгадывание загадок развивает способности к анализу и обобщению, формирует умение рассуждать, делать выводы и умозаключения» [4, с. 8];
- совершенствовать личностные качества обучающихся. Участвуя в игре, ребенок преодолевает страх говорения, поскольку он воспринимает не себя в игре, а своего персонажа. Для робкого школьника с заниженной самооценкой игровая деятельность – возможность стать увереннее и тверже, избавиться от комплексов, перевоплотиться, примерить для себя иную поведенческую модель. «В игре ученики представляют себя в роли какого-то другого конкретного персонажа и ведут себя соответствующим образом, что помогает им преодолеть собственную скованность, боязнь совершить ошибку и высказать свои мысли» [4, с.10]. Школьники становятся более активными, у них появляются новые взгляды на события, людей, жизнь в целом. Участие в игре дает шанс порефлексировать, взять под контроль свои эмоции ради общего мероприятия. Они учатся помогать друг другу, слушать друг друга, сопереживать товарищу по команде / роли. Таким образом, происходит приобщение школьников к работе в коллективе, развиваются «навыки общения» [4, с.10], что непременно пригодится ему во взрослой жизни;
- осуществлять воспитательное воздействие на обучающихся. В процессе игры школьники постигают также правила этикета, ведения беседы/диалога, познают искусство общения. Игры на иностранном языке способствуют привитию чувства уважения к изучаемому языку и культуре, расширяют мировосприятие и кругозор. Обучающиеся в процессе игры глубже познают собственную культуру и язык. Успешная реализация игры требует у обучающихся воспитания в себе таких качеств, как упорство, инициативность, трудолюбие, открытость, толерантность.

Конец ознакомительного фрагмента.

Приобрести книгу можно

в интернет-магазине

«Электронный универс»

e-Univers.ru