

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ, НАУКИ И МОЛОДЁЖНОЙ ПОЛИТИКИ
КРАСНОДАРСКОГО КРАЯ
государственное бюджетное профессиональное образовательное
учреждение Краснодарского края
«Ладожский многопрофильный техникум колледж»
(ГБПОУ КК ЛМТ)

Методические рекомендации

Использование игровых технологий на уроках
английского языка

Составитель:
преподаватель английского языка
ГБПОУ КК ЛМТ
Королёва Т.В.

Ладожская, 2017 г.

Методические рекомендации «Использование игровых технологий на уроках английского языка / составитель преподаватель английского языка ГБПОУ КК ЛМТ Королёва Т.В.

Методические рекомендации «Использование игровых технологий на уроках английского языка» имеют целью описать разновидности дидактических и интеллектуальных игр, показать как можно использовать игровые элементы в процессе обучения иностранному языку.

Методическое пособие рекомендовано преподавателям техникума.

СОДЕРЖАНИЕ

1.Использование игр – один из приемов повышения интереса обучающихся к уроку иностранного языка.....	3
2. Игровые технологии.....	
3. Использование игровых технологий на занятиях английского языка	
4.Заключение	

Использование игр – один из приемов повышения интереса обучающихся к уроку иностранного языка

Известно, что игровые технологии являются одним из наиболее эффективных, гибких и универсальных технологий обучения. Они призваны активизировать процесс обучения, сделать его более продуктивным, а также формировать и далее развивать мотивацию студентов. Игровые технологии позволяют комплексно решать задачи как практического, так и воспитательного, развивающего и образовательного характера. Учебная игра-это особым образом организованная обучающая деятельность, предполагающая наличие проблемы и возможные пути ее разрешения.

Учебные игры можно рассматривать и как особым образом организованное упражнение, предоставляющее возможность более глубокого и детального изучения конкретного иноязычного материала. В большинстве своем учебные игры вводятся в обучающий процесс через установку, предполагающую дальнейшую творческую деятельность обучаемых, то есть учебная игра способствует формированию и развитию интеллектуальных способностей студентов средствами иностранного языка. Она требует огромной концентрации внимания, тренирует память, развивает речь. Игровые упражнения увлекают даже самых пассивных и слабо подготовленных студентов, что положительно сказывается на их успеваемости.

Игра - уникальный феномен общечеловеческой культуры, её исток и вершина. Ни в каких видах деятельности человек не демонстрирует такого самозабвения, обнажая свои психофизические, интеллектуальные способности, как в игре. Игра-регулятор всех жизненных позиций студентов.

Данная методическая разработка может оказаться полезной в организации и проведении учебно-воспитательного процесса по предмету (иностранному языку). Она также поможет понять систему работы по применению игровых технологий и покажет возможности для творчества преподавателя.

Игровые технологии.

Игра - древнее достижение культуры. Она существует столько, сколько существует общество. В наше время игра стала не только самостоятельным видом деятельности, но и универсальным её инструментом практически во всех сферах общественной жизни: экономике, политике, управлении, науки и, без сомнения, в сфере образования.

Основная функция педагогической деятельности состоит не просто в передаче знаний, а в создании проблемно-познавательных ситуаций и управлении процессом познавательной деятельности студентов с учётом их индивидуальных особенностей.

В человеческой практике игровые технологии выполняют следующие функции:

- развлекательную (это основная функция игры- развлечь, воодушевить, пробудить интерес);

- коммуникативную (освоение диалектики общения);
- диагностическую (выявление отклонений от нормативного поведения, самопознания в процессе игры);
- игротерапевтическую (преодоление различных трудностей, возникающих в других видах жизнедеятельности);
- межнациональной коммуникации (усвоение единых для всех людей социокультурных ценностей);
- социализации (включение в систему общественных отношений);
- эстетическая (наслаждение, которое испытывается от игры).

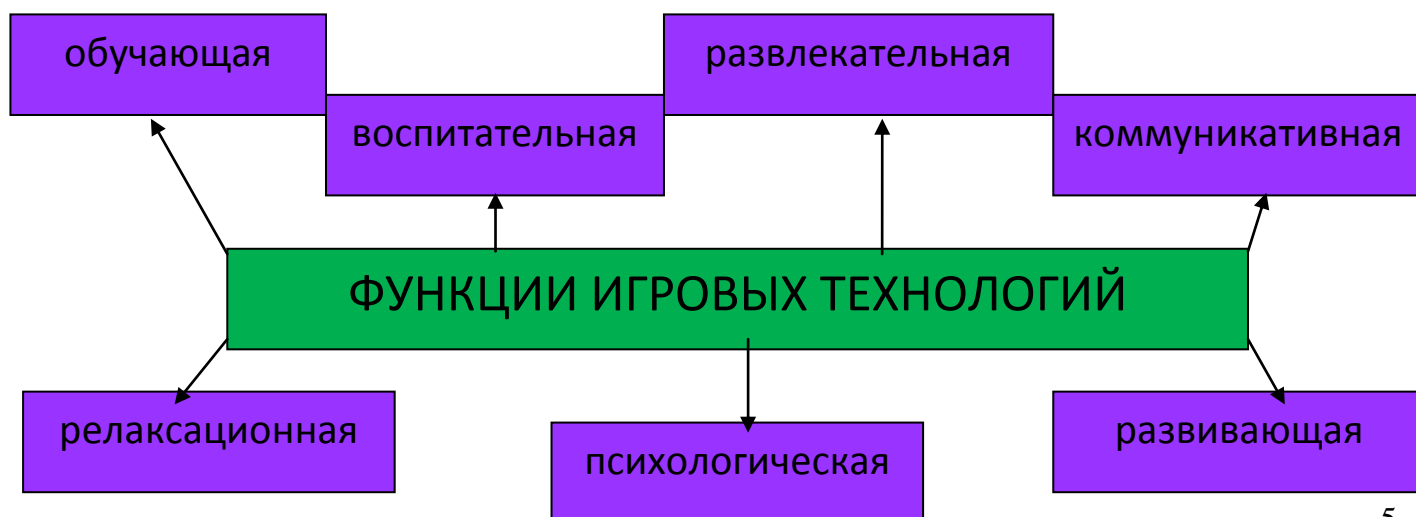
Игровые технологии используются в следующих случаях:

- в качестве освоения определенной темы;
- в качестве целого урока или его части (введения, объяснения, закрепления, контроля или упражнения);
- при организации внеклассного мероприятия.

Игровые технологии таят в себе богатые обучающие возможности. Студенты над этим не задумываются. Для них игра, прежде всего - увлекательное занятие. Этим- то она и привлекает преподавателей, в том числе и иностранного языка. Но значение игры невозможно исчерпать и оценить развлекательно - рекреативными возможностями. В том и состоит её феномен, что являясь развлечением, отдыхом, она способна перерости в обучение, творчество.

В игре все равны. Она посильно практически каждому студенту, даже тому, который не имеет достаточно прочных знаний в языке. Более того, слабый в языковой подготовке студент может стать первым и игре: находчивость и сообразительность здесь оказываются порой более важными, чем знания в предмете. Чувство равенства, атмосфера увлеченности и радости, ощущение посильности заданий- всё это дает возможность студенту преодолеть стеснительность, снижается боязнь ошибок и благотворно сказывается на результатах обучения. Незаметно усваивается языковой материал, а вместе с этим возникает чувство удовлетворения; студент может уже говорить наравне со всеми.

Игровые технологии в процессе обучения выполняет следующие функции:



Рассмотрим подробнее особенности всех этих функций:

1. **ОБУЧАЮЩАЯ ФУНКЦИЯ** заключается в развитии памяти, внимания, восприятия информации, развитии общеучебных умений и навыков, а также она способствует развитию навыков владения иностранным языком. Это означает, что игра как особо организованное занятие, требующее напряжения эмоциональных и умственных сил, а также умение принять решение. Желание решить эти вопросы обостряет мыслительную деятельность студента, т.е. игра таит в себе богатые обучающие возможности.
2. **ВОСПИТАТЕЛЬНАЯ ФУНКЦИЯ** заключается в воспитании такого качества как внимательное, гуманное отношение к партнеру по игре; также развивается чувство взаимопомощи и взаимоподдержки. Студентам вводятся фразы-клише речевого этикета при импровизации речевого обращения друг к другу на иностранном языке, что помогает воспитанию такого качества, как вежливость.
3. **РАЗВЛЕКАТЕЛЬНАЯ ФУНКЦИЯ** состоит в создании благоприятной атмосферы на уроке, превращение урока в интересное и необычное событие, увлекательное приключение.
4. **КОММУНИКАТИВНАЯ ФУНКЦИЯ** заключается в создании атмосферы иноязычного общения, объединение коллектива студентов, установление новых эмоционально-коммуникативных отношений, основанных на взаимодействии на иностранном языке.
5. **РЕЛАКСАЦИОННАЯ ФУНКЦИЯ** - снятие эмоционального напряжения, вызванного нагрузкой на нервную систему при интенсивном обучении иностранному языку.
6. **ПСИХОЛОГИЧЕСКАЯ ФУНКЦИЯ** состоит в формировании навыков подготовки своего физиологического состояния для более эффективной деятельности, а также перестройки психики для усвоения больших объемов информации.
7. **РАЗВИВАЮЩАЯ ФУНКЦИЯ** направлена на гармоническое развитие личных качеств для активизации резервных возможностей личности.

Одна и та же игра может быть использована на различных этапах занятия. Но все зависит от конкретных условий работы преподавателя, его темперамента и творческих способностей. Здесь следует отметить, что необходимо соблюдать чувство меры, иначе игры утомят студентов и потеряют свежесть эмоционального воздействия. Успех использования игр зависит от атмосферы необходимого речевого общения, которую преподаватель создаёт на занятии. Важно, чтобы студенты привыкли к такому общению, увлеклись и стали вместе с преподавателем участниками этого процесса. Доверительность и непринужденность общения

преподавателя со студентами, возникающие благодаря общей игровой атмосфере, располагает студентов к серьезным разговорам, обсуждению любых реальных ситуаций, так как урок иностранного языка- это не только игра. Опыт убеждает, что применение игровых технологий способствует развитию познавательной активности студентов в изучении языка. Игра несёт в себе немалое нравственное начало , ибо делает труд (овладение иностранным языком) радостным, творческим и коллективным. Ведь цель игровых технологий- способствовать развитию речевых навыков и умений. Возможность проявлять самостоятельность в решении речемыслительных задач, быстрая реакция в общении, максимальная мобилизация речевых навыков- характерные качества речевого умения- могут быть проявлены во время проведения игр.

Использование игровых технологий на занятиях английского языка

Задача преподавателя- пробудить любопытство студентов, чтобы в дальнейшем его удовлетворить. Предлагаемые в данной работе учебные игры во многом способствуют этому. На всех своих занятиях я использую игровые технологии. Учебные игры используются мной, как для проверки исходного уровня знаний, при изучении нового материала в основной части занятия, и при закреплении полученных знаний и контроля, при изучении новых тем. Контрольные занятия можно проводить не только в форме тестов и самостоятельных работ ,но и в виде игры. Вот некоторые из них:

1. Word-box

Соответственно уровню обученности студентов преподаватель записывает на отдельных листочках бумаги слова (каждое слово на отдельном листочке), которые сворачиваются в трубочку и укладываются в коробочку. Каждый студент по очереди выбирает себе листочек с записанным иноязычным словом на нём. Задача состоит в том, чтобы не называя само слово, объяснить его значение на английском языке.

Пример:

- My mother remembers everything she did on her school vacations when she was a child. She has a very good... (Memory-память)
- It's one of the two organs in your chest that fill with air when you breathe. (A lung-легкое)
- It is the organ in your chest that makes blood flow around your body. (Heart-сердце)

2. Funny stories

Студенты работают парами. Каждой паре достается по листочку, на котором записаны слова и словосочетания на английском языке. Им предлагается придумать шуточный диалог, в котором были бы употреблены все полученные студентами лексические единицы.

Пример:

- To buy lard, to do a favour, reliable person, spacious hall, hospital;

- In a mess, to knock at the door, to sing a letter, fire;
- Spare ticket, wide choice, instant coffee, a loaf of bread, to reach a conclusion;

3. Clever students

Всем студентам предлагается прочитать зашифрованный текст.

Thevamrepa wasvam apa stuvamdentpa navammedpa Besvamsorpa whosevam knowpaledgevam grewpa lesvamserpa andvam lespaservam. Itpa atvam lastpa grewvam sopa smallvam, hear knewvam nopathingvam atpa allvam. Andpa tovamdaypa..

Ключ: после каждого первого слога стоит дополнительный слог «vam» , после каждого второго слога дополнительный слог «pa».

После расшифровки текста, преподаватель обращает внимание на то, что последняя строчка в данном стихотворении отсутствует , и предлагает студентам ее сочинить. После всех возможных вариантов, преподаватель представляет вариант оригинала:

There was a student named Bessor,
Whose knowledge grew lesser and lesser.
It at last grew so small,
He knew nothing at all.
And today he's a college professor.

4. Real friends

Студентам предлагается перечень качеств, которыми должны обладать настоящие друзья. Их задача, используя данную лексику, описать своего лучшего друга.

Пример: to be (not) in the mood for joking (иметь/не иметь настроения шутить);
to have good manners (быть воспитанным)
to have a heart of gold (быть очень добрым)
to be offended – обижаться
to praise – вежливый
sincere – искренний и т.д.

5. True or false?

Игра командная ,задача студентов определить, какие факты верны, а какие нет. По условиям игры необходимо доказать свою точку зрения, правильный ответ - балл команде. При неправильном ответе- переход хода команде соперников.

Пример: Statements

- The Queen of England has two birthdays (True. The Queen has an official birthday and her real one).
- The longest frontier is between China and Russia (False. The longest frontier is between Canada and the United States; it is 6,416 km long).
- Your eyes are the same size all your life, they never grow (True) и т.д.

6. Good memory?

Студенты работают в небольших группах. Им предлагаются карточки со словами, которые необходимо разделить по группам, например: «Части тела» и « Внутренние органы человека».

Пример:

- heart; lungs; back; shoulder; head; esophagus; uterus; pancreas; liver; ear.
 - Leg; toe; finger; rectum; duodenum; gall bladder; stomach; tooth; forehead; kidney.
- И т.д.

7. Do you know ..?

Студентам предлагаются определения слов в левой колонке и сами слова в правой колонке. Их задача – определить какие слова соответствуют данным определениям.

Пример:

- | | |
|--|-------------|
| 1) part of the face above the eyes | a)arm |
| 2) the upper limb of the human body, from the shoulder to the hand | b) forehead |
| 3) having no or not much hair on the scalp | c)bald |

8. Try the crossword:

Студентам предлагается решить кроссворд по теме: «Body»

ACROSS:

1. either of the milk-producing parts of a woman (6)
6. conducts blood away from the heart (6)
7. part of the body that includes the bowels (7)
8. of or for the teeth (6)
9. a large box or part of the body (5)
10. any one of the twelve pairs of curved bones in the chest (3)
12. a tree or part of the hand (4)
16. flat sea-fish with a delicate flavour or under surface of the foot (4)
17. a flower or part of the eye (4)
18. movable cover for the teapot or flap of skin that covers the eye (3)
19. for hearing (3)

DOWN:

- 1.organ shaped like a bag in which urine collects (7)
2. one of five on your foot (3)
3. the part of the body from the shoulder to hand (3)

4. conducts impulses from the brain (5)

5. for seeing (3)

9. a young cow or part of the leg (4)

11. fills your veins (5)

12. a schoolboy or part of the eye (5)

13. a large organ which produces bile and cleans the blood (5)

14. conducts blood back to the heart (4)

15. for smelling (4)

1 b	r	e	a	s	2 t			3 a		4 n		5 e
l					o		6 a	r	t	e	r	y
7 a	b	d	o	m	e	n		m		r		e
d										v		
8 d	e	n	t	a	l			9 c	h	e	s	t
e								a				
10 r	i	11 b					12 p	a	l	m		13 l
		l		14 v		u		f		15 n		i
	16 s	o	l	e		p				o		v
		o		17 i	r	i	s			s		e
18 l	i	d		n		l				19 e	a	r

9. Specialists

В данном задании студентам предлагается определить к какому врачу-специалисту они обратиться в следующих случаях:

Пример:

- a) To operate on an eye cataract c (oculist)
- b) To cure your son's measles d (pediatrician)
- c) To deliver a baby ob (obstetrician)
- d) To operate on your appendix r (surgeon)
- e) To cure a rash on the skin d (dermatologist)

10. Drugs

Студентам предлагаются лекарственные средства, их задача распределить их на 3 группы, в зависимости от способа применения.

Пример:

- 1. taken by mouth
 - 2. injected into the body
 - 3. applied to the body surface
- capsules(1); cream(3); jelly(3); lotion(3); ointment(3); pill(1); powder(3); tablet(1); vaccines(2);

Заключение.

В данной работе мы рассмотрели одну из важных проблем, существующих в методике обучения иностранным языкам - это проблема организации обучения с применением игровых технологий. Игре отводятся самые различные функции, которые были рассмотрены выше. Это и образовательная, и воспитательная и многие другие. Думается, что использование игры на занятиях иностранного языка имеет значение для приобретения новых представлений или формирования новых умений и навыков. Игра имеет большое значение для развития мотивационно - потребностной сферы студентов, способствует активизации познавательной и творческой деятельности студентов, развивает их мышление, память, воспитывает инициативность, позволяет преодолеть скуку в обучении, обогащает язык. Игра может заставить вспомнить пройденное.

Используя игру на уроке, мы прививаем студентам определенные нормы отношений, существующие среди взрослых людей (путем введения определенных разговорных клише, устойчивых выражений, обращений). Нормы, лежащие в основе человеческих взаимоотношений, становится через игру источником развития морали студентов. И это очень важно!

Литература:

1. Абрамова Г.С. Возрастная психология: Учебное пособие для вузов - М.: Академический проект, 2000.
2. Выготский Л.С. Игра и её роль в психическом развитии ребенка.// вопросы психологии. 1996. № 6.
3. Дубравина И.В. Возрастная и педагогическая психология: Учебное пособие. М.: Академия, 2002.
4. Немов Р.С. Психология. Москва: Гуманитарный издательский центр ВЛАДОС, 2010.
5. Эльконин Д.Б. Психология игры. - М.: Педагогика, 1991 г. - 304 с.
6. Gardner, R.C., Lambert, W.E. Attitudes and Motivation in Second Language Learning. — Rowley, Mass, Newbury House, 2012.
7. <http://1september.ru>