



Игровые технологии в обучении иностранному языку



План:

- Понятие игровой деятельности
- Функции игр
- Классификации игр
- Игровые методы



«Мозговой штурм»

Игра – это ...

Игра - пространство "внутренней социализации" ребенка, средство усвоения социальных установок (Л.С.Выготский).



«Мозговой штурм»

Игра – это ...

Игра - свобода личности в воображении, "иллюзорная реализация нереализуемых интересов" (А.Н.Леонтьев).



«Мозговой штурм»

Игра – это ...

Игра – это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением (Г.К. Селевко)



Черты игр:

(по С.А.Шмакову)

- ☐ **Свободная развивающая деятельность**
- ☐ **Творческий характер деятельности**
- ☐ **Эмоциональная приподнятость деятельности (соперничество, состязание)**
- ☐ **Наличие прямых или косвенных правил, отражающих содержание игры, логическую и временную последовательность ее развития**



Игровые педагогические технологии

=

**Методы + приемы
организации педагогического
процесса в форме
педагогических игр**



Игра

Педагогическая игра

Х

**Четко-поставленная цель
обучения**

**Соответствующий цели
педагогический результат**

**Учебно-познавательная
направленность**



Структура игры как деятельности:

Целеполагание

Планирование

Реализация цели

Анализ результатов



Цели игрового обучения

- 1) развитие мышления средствами иностранного языка;
- 2) повышение мотивации изучения предмета;
- 3) обеспечение личностного роста каждого участника игры, способствование совершенствованию умений активно и доброжелательно взаимодействовать друг с другом.



Функции игр

1. Обучающая функция

- ☐ развитие памяти, внимания, восприятие информации,
- ☐ развитие общеучебных умений и навыков,
- ☐ развитие навыков владения иностранным языком.



Функции игр

2. Воспитательная функция

- ☐ воспитание таких качеств, как вежливость, внимательное, гуманное отношение к партнеру по игре,
- ☐ развивается чувство взаимопомощи и взаимоподдержки.



Функции игр

3. Развлекательная функция

- ☐ создание благоприятной атмосферы на уроках,
- ☐ превращение уроков в интересное и необычное событие, увлекательное приключение.



Функции игр

- ☐ **4. Коммуникативная функция**
- ☐ создание атмосферы иноязычного общения,
- ☐ объединение коллектива учащихся,
- ☐ установление новых эмоционально-коммуникативных отношений, основанных на взаимодействия на иностранном языке.



Функции игр

5. Релаксационная функция

- ☐ снятие эмоционального напряжения, вызванного нагрузкой на нервную систему при интенсивном обучении иностранному языку.



Функции игр

6. Психологическая функция

- ☐ формирование навыков подготовки своего физиологического состояния для более эффективной деятельности,
- ☐ перестройка психики для усвоения больших объемов информации,
- ☐ осуществление **психологического тренинга** и **психокоррекции** различных проявлений личности в игровых моделях, которые могут быть приближены к жизненным ситуациям.



Функции игр

7. Развивающая функция

- ☐ гармоническое развитие личностных качеств,
- ☐ активизация резервных возможностей *личности*.



Функции игр

8. Компенсаторная

- ☐ Компенсация отсутствия или недостатка практики,
- ☐ Приближение учебной деятельности к условиям владения иностранным языком в реальной жизни.



Условия использования игровых технологий на уроках

- 1) соответствие игры учебно-воспитательным целям урока;**
- 2) доступность для учащихся данного возраста;**
- 3) умеренность в использовании игр на уроках.**



Виды игр

по виду деятельности:

- физические**
- интеллектуальные**
- трудовые**
- социальные**
- психологические**



Виды игр

по характеру педагогического процесса:

1. Обучающие, тренировочные, контролирующие, обобщающие;
2. Познавательные, воспитательные, развивающие;
3. Репродуктивные, продуктивные, творческие;
4. Коммуникативные, диагностические, профориентационные, психотехнические.



Виды игр

по характеру игровой методики:

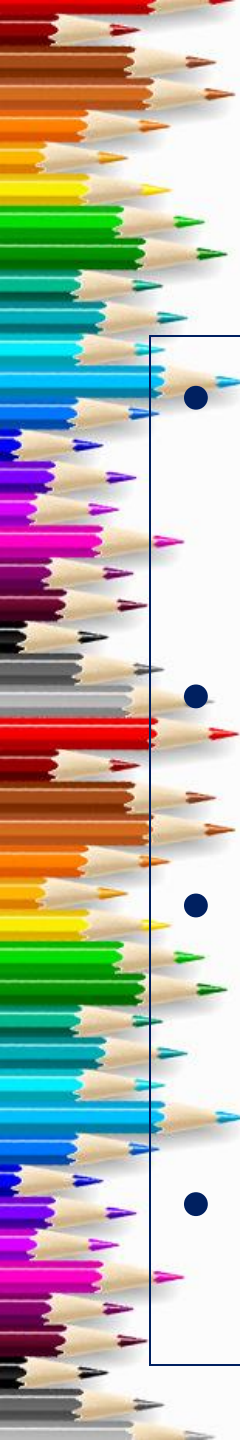
- предметные;
- сюжетные;
- ролевые;
- деловые;
- имитационные;
- игры-драматизации.



Виды игр

по игровой среде:

- **С предметами/ без предметов**
- **настольно-комнатные, на местности**
- **компьютерные и с ТСО**
- **также с различными средствами передвижения**



Виды игр

по целевой ориентации

- **Дидактические** (расширение кругозора, развитие общеучебных умений, развитие трудовых навыков)
- **Воспитывающие** (воспитание самостоятельности, воли, общительности)
- **Развивающие** (психических процессов, рефлексии, мотивации, творческих способностей)
- **Социализирующие** (приобщение к нормам и ценностям общества)



Дидактические игры

-специально

создаваемые или

приспособленные

для целей обучения

игры



Дидактические игры

Структура:

- ☐ Дидактическая задача
- ☐ Игровой замысел
- ☐ Игровое начало
- ☐ Игровые действия
- ☐ Правила игры
- ☐ Подведение итогов



Дидактические игры

- а) Сюжетно-ролевые и игры-упражнения**
- б) Коллективные, групповые, индивидуальные**
- с) Наглядные и словесные**

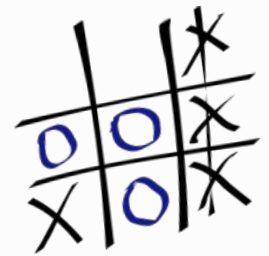
Игры на уроке ИЯ





По одному
слову на
каждую
букву
алфавита!

Крестики-нолики



Дидактическая задача: актуализация лексико-грамматического материала, тема «Школьные предметы».

Игровой замысел: маскировка дидактической задачи под соревнование.

Игровое начало: деление учащихся на команды.

Игровые действия: участие в игре.

Правила дидактической игры: Команды «крестиков» и «ноликов» поочередно делают ход: выбирают клетку и говорят, что ученики обычно делают на уроке
Противоположная команда следит за правильностью ответа – если ответ правильный, то в соответствующей клетке ставится крестик (нолик). Если нет – знак не ставится. Цель игры – поставить 3 крестика (нолика) в одну линейку.

Итоги: выявление победителя.



Морской бой (П.А. Степичев)

Дидактическая задача: закрепить знание фразовых глаголов

Игровой замысел: маскировка дидактической задачи под воссоздание воображаемого сюжета.

Игровое начало: деление учащихся на команды, выбор капитана, название своего корабля.

Объединение учащихся по 2-3 человека – игра против учителя;

Организация игры двух команд друг против друга;

Организация парной игры – дуэли капитанов кораблей.

Игровые действия: участие в игре.

Правила дидактической игры: см. следующий слайд

Итоги: выявление победителя.



Морской бой (П.А. Степичев)

.Правила дидактической игры:

1. Каждый участник (команда) игры получает поле морского боя с отмеченными лексическими единицами.
2. Учитель (или команды) расставляет свои корабли на своем поле, закрашивая нужные клетки.
3. Ученики стараются обнаружить корабли, давая перевод фразовому глаголу/ сочетанию и пр. или составляя предложения.



Методический потенциал игры в морской бой

- 1.Повышение мотивации к изучению предмета и темы.**
- 2.Определение уровня знаний учеников, а также получение информации об их склонностях.**
- 3.Создание ситуации сознательной дисциплины на уроках.**

Учебные карточные игры

Дидактическая задача: например -
выучить 20 неправильных глаголов.

Игровой замысел: маскировка
дидактической задачи под
соревнование.

Игровые действия: участие в игре.

Итоги: выявление победителя, оценка
участников.

Учебные карточные игры (П.А. Степичев)

Правила дидактической игры: Каждый участник берет из колоды по 5 карт. Одна карта из колоды кладется первая.

Следующий участник должен положить карточку с той же формой другого глагола, либо этот же глагол в другой форме.

Если нет нужной карты – брать из колоды (– пропуск хода).

Можно воспользоваться «джокером»

Победитель – тот, у кого закончились карты.



ТЕАТРАЛИЗАЦИЯ

- Театрализация - художественно — педагогический метод, суть которого состоит в показе, оживлении, художественном осмыслении того или иного факта, документа, события.

Источник: <http://refleader.ru/otryfspolbew.html>