

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 взаимодействиях 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

- a) Сюжетно-ролевые и игры-упражнения**
- b) Коллективные, групповые, индивидуальные**
- c) Наглядные и словесные**

Игры на уроке ИЯ





A B C D E

F G H I J K

L M N O P

Q R S T U

V W X Y Z

antelope

bear

cat

dog

elephant

frog

giraffe

hare

ibis

jackal

kangaroo

lion

mouse

nightingale

ostrich

panda

quadruped *четвероногое (животное)*

rabbit

snake

tiger

unicorn

viper

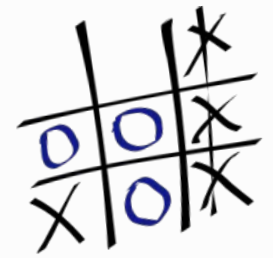
wolf

xiphosuran *(мечехвост)*

yellowbird

zebra

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.



**Information
Technology**

Art

Literature

Maths

History

**English
German
French**

Science

**Nature
Studies**

**Physical
Education**



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.

Ученик (команда) составляет предложение – **правильно, но не попадает: It's a good try; Your sentence is correct but it' a miss.**

2. Ученик (команда) составляет предложение – **правильно и попадает: It's a hit! Go ahead!**

3. Ученик (команда) составляет предложение – **неправильно: You miss because your sentence is incorrect.**



Sea Battle: Phrasal Verbs

	Up	Out	Over	Away
Turn				
Go				
Put				
Make				



Sea Battle: *Tenses*

	Present	Past	Future
Progressive			
Simple			
Perfect			
Perfect Progressive			

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 карточчные игры

Дидактическая задача: выучить 20 неправильных глаголов в 3-х формах

Игровой замысел: маскировка дидактической задачи под соревнование.

Игровое начало: ролевое перевоплощение.

Игровые действия: участие в игре.

Правила дидактической игры: см. следующий слайд.

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.



teach

**taugh
t**



taught