

*It's more than a game. It's an
institution.*

Thomas Hughes (1822 -1896)

ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ КАК
УСЛОВИЕ СОЗДАНИЯ
МОТИВАЦИОННОЙ ОСНОВЫ
ОБУЧЕНИЯ ИНОСТРАННЫМ
ЯЗЫКАМ У МЛАДШИХ
ШКОЛЬНИКОВ

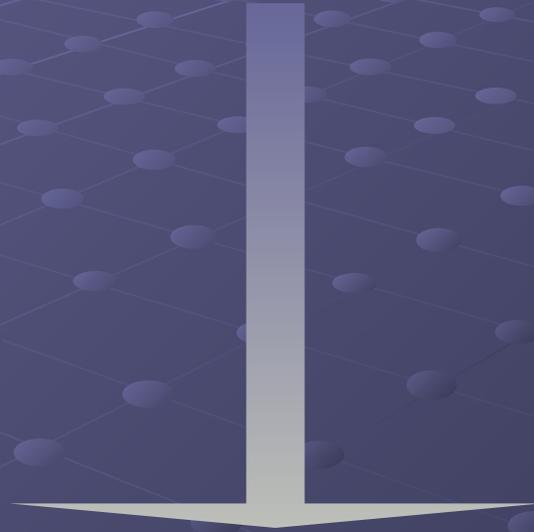
Социальный заказ на образование обусловлен современными тенденциями развития общества:

- ускорение темпов развития общества
- переход к информационному обществу
- возникновение и рост глобальных проблем
- динамичное развитие экономики
- возрастание роли человеческого капитала

Направления реформирования образовательных систем:

- приоритетное изучение междисциплинарных тем
- междисциплинарная интеграция в технологии образования
- ориентация на непрерывность образования
- переход от послушания к инициативности
- переход от знаний к компетенциям

Развитие личности школьника,
способной и желающей участвовать
в межкультурной коммуникации



Повышение мотивации к
изучению английского языка

Методологическое основание
обновления содержания
образовательных программ –

КОМПЕТЕНТНО-
ДЕЯТЕЛЬНОСТНЫЙ ПОДХОД

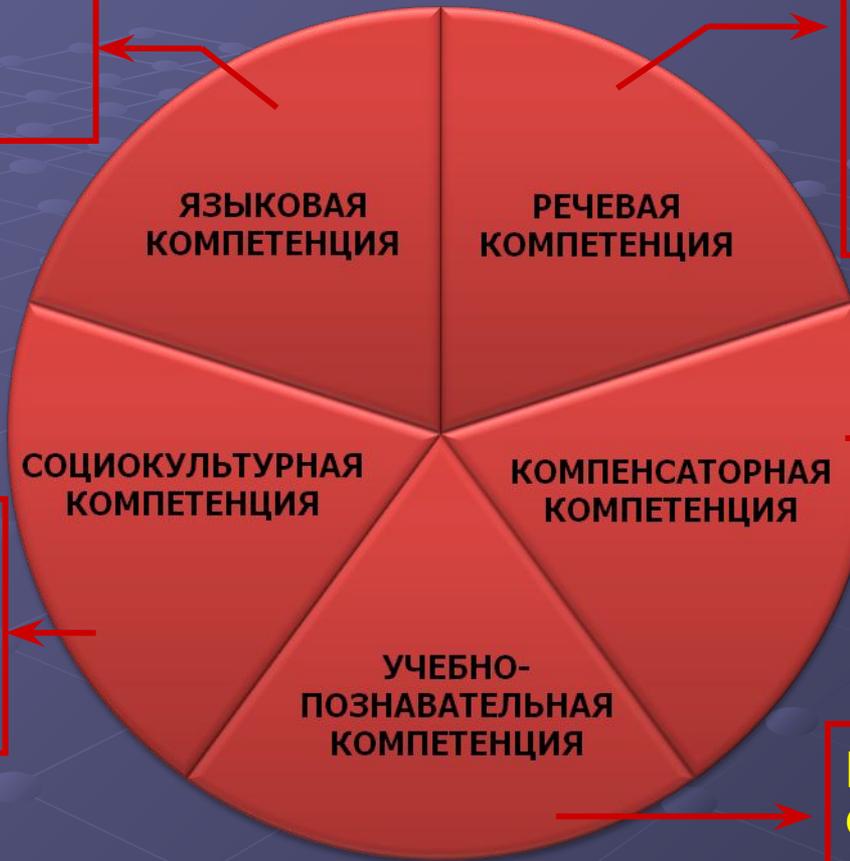
КОМПЕТЕНЦИЯ – готовность субъекта эффективно
соорганизовывать внутренние и внешние ресурсы для
постановки и достижения цели

- ЗНАНИЯ,
- УМЕНИЯ,
- НАВЫКИ,
- СПОСОБЫ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ,
- ПСИХОЛОГИЧЕСКИЕ ОСОБЕННОСТИ,
- ЦЕННОСТИ И
- Т.П.

- ЛЮДИ
- ИНФОРМАЦИЯ
- ГРУППА
- ОРГАНИЗАЦИИ И
- Т.П.

овладение новыми
языковыми
средствами

развитие коммуни-
кативных умений в
четырех основных
видах речевой дея-
тельности



приобщение к
культуре,
традициям и
реалиям СИА

развитие умений
выходить из
положения в
условиях дефицита
языковых средств

развитие общих и
специальных учебных
умений

Качества компетенций

МНОГОФУНКЦИОНАЛЬНОСТЬ

МЕТАПРЕДМЕТНОСТЬ

Направленность на развитие мышления и самооценки

МНОГОМЕРНОСТЬ

**ПОДГОТОВКА ОСНОВЫ
ДЛЯ ФОРМИРОВАНИЯ
УМЕНИЯ ОБЩАТЬСЯ НА ИНОСТРАННОМ ЯЗЫКЕ**



Подход научной школы

Человеческая игра – это такая деятельность, в которой воссоздаются социальные отношения между людьми вне условий непосредственно утилитарной деятельности.

Д.Б. Эльконин

Игровая деятельность ребенка - это противоречие между бурным развитием у него потребности в действии с предметами, с одной стороны, и развитием осуществляющих эти действия операций (то есть способов действия) – с другой.

А.Н. Леонтьев

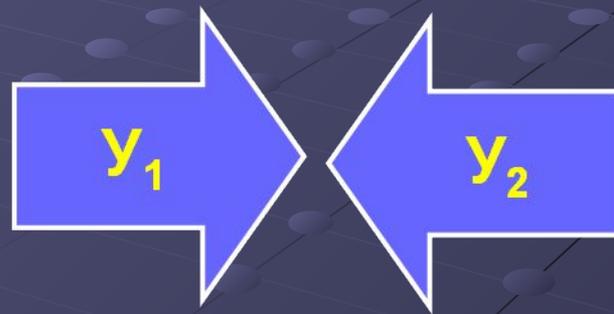
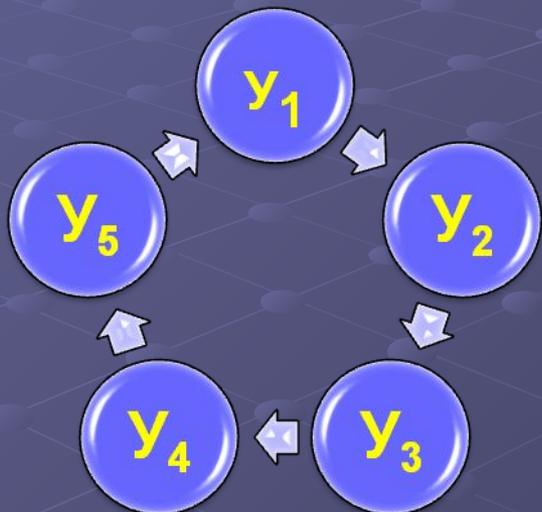
Учебной называется игра, используемая в учебном процессе, в качестве задания содержащая учебную проблему, проблемную ситуацию, решение которой обеспечит достижение определенной учебной цели.

А.А. Деркач

Игра – это:

- Мощный стимул к овладению иностранным языком
- Первая ступень деятельности ребенка, изначальная школа его поведения
- Самостоятельный вид развивающей деятельности детей
- Главная сфера общения детей
- Свобода самораскрытия, саморазвития с опорой на подсознание, разум и творчество
- Возможность переживать и сопереживать
- Практика развития

ФОРМЫ ИГРОВОЙ АКТИВНОСТИ



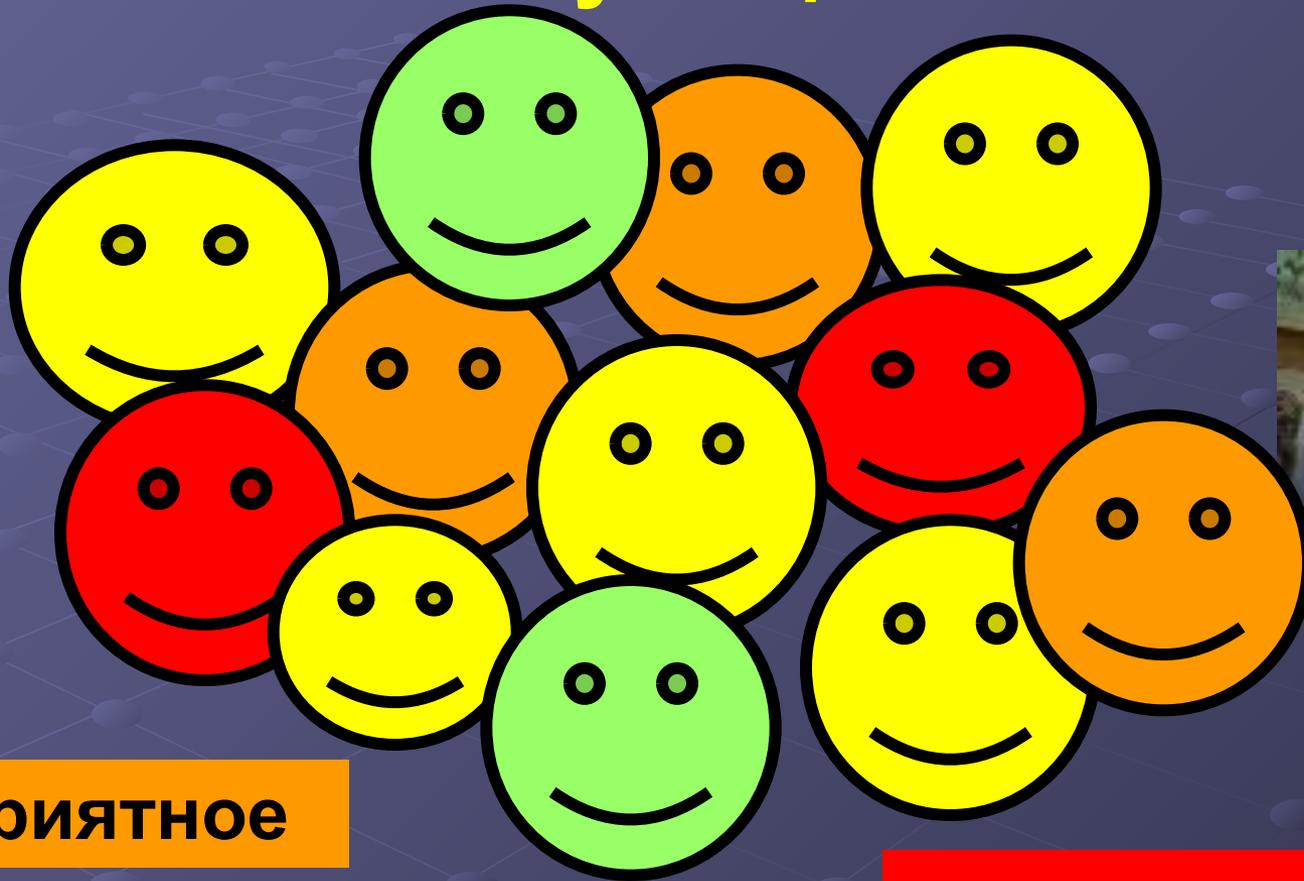
Ожидаемые результаты:

- Преодоление боязни говорения
- Рост потребности в мыслительной деятельности
- Рост потребности в творческой деятельности
- Интеллектуальный рост
- Формирование культуры общения, в частности культуры ведения диалога
- Способность принимать самостоятельные решения, оценивать свои действия и действия других
- Активное отношение к жизни и целеустремленность в выполнении поставленной цели
- Развитие коммуникативных навыков

Отличительные черты младших школьников

- более гибкое и быстрое запоминание языкового материала;
- естественность мотивов общения;
- отсутствие языкового барьера;
- небольшой опыт в речевом общении на родном языке

Эмоциональное состояние учащихся

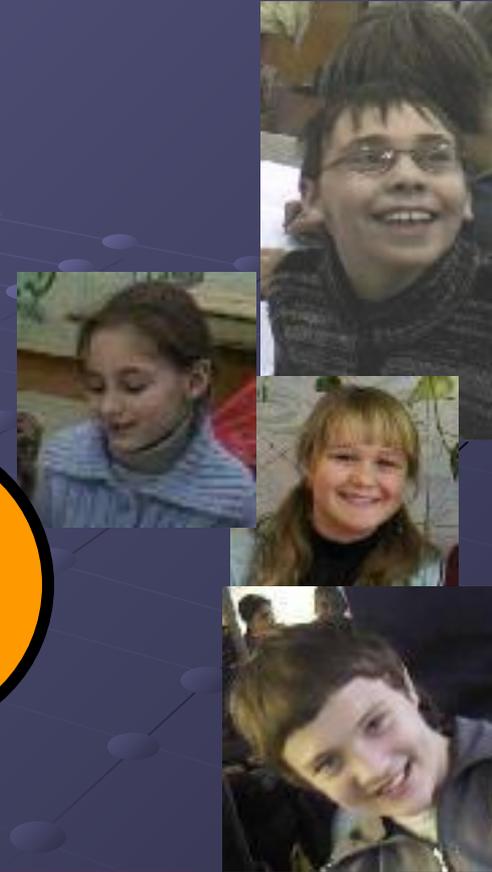


приятное

радостное

спокойное

восторженное



Классификация игр

- фонетические игры
- лексические игры
- грамматические игры

Коммуникативные игры

- коммуникативные игры, в основе которых лежит методический прием ранжирования;
- коммуникативные игры, построенные на основе преднамеренного создания различий в объеме информации у обучающихся;
- коммуникативные игры, предполагающие группировку или подбор подходящих вариантов;
- коммуникативные игры на поиск пары;
- коммуникативные игры – интервью;
- ролевые игры.

Игры по изучению алфавита

- Перебрасывание мяча, называя букву алфавита в режимах учитель-ученик, ученик-ученик, ученик-учитель, ученик-класс, класс-ученик;
- Называя алфавит, добавить фразу (“A” is for apple, etc);
- Ученик называет букву, другой называет крайние стоящие буквы (name the letters from the right and from the left);
- Подписать строчные буквы к заглавным и заглавные – к строчным;
- Соединить буквы алфавита в правильном порядке;
- Подписать пропущенные буквы;
- Ученик загадывает букву, класс отгадывает его букву, задавая вопрос: “Is it “A”?” etc;
- Послушай и хлопни в ладоши, если в телеграмме есть ошибка (телеграмма из букв алфавита);
- Хлопни в ладоши при произношении гласных букв (буквы со звуком [i:] , [e] , [ei] , [ai] , etc)

1. Если поставить кубики так, чтобы заглавные буквы располагались в алфавитном порядке, то маленькие буквы на кубиках составят предложение. Напиши и прочитай его.



B	i	A	h	C	s	A			
F	g	D	p	E	i				
I	i	H	w	G	s	J	m	K	s

H



Лексические игры

- “Поле чудес
- “Двадцать вопросов”
- “КВН”
- “Бинго”
- “Съедобное - несъедобное”
- “Карусель”
- Кроссворды

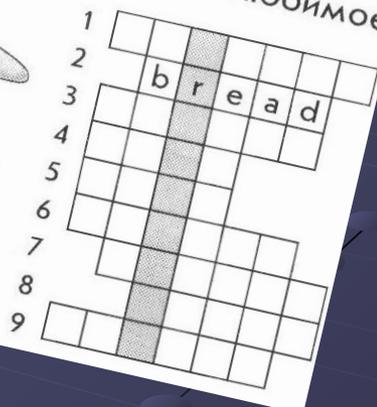
1. Разгадай кроссворд.

Lesson 46



Lesson 75

1. Впиши в кроссворд названия продуктов и овощей. По вертикали ты прочтёшь любимое слово Пончика.



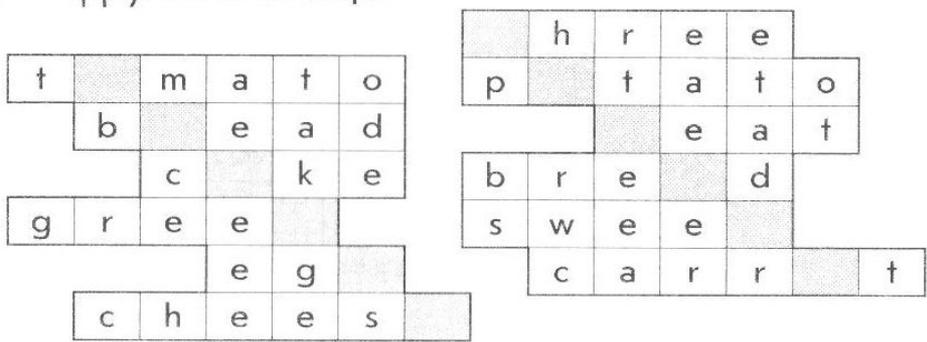
Lesson 42

1. В новом доме живут слова-новосёлы, состоящие из трёх букв. Напиши имена новых жильцов.



Lesson 81

1. Вставь пропущенные буквы и в выделенных клеточках кроссворда ты прочтёшь названия фрукта и овоща.

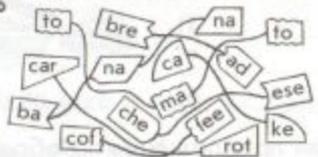


Lesson 83-84

1. Посмотри на картинку и напиши, какие предметы здесь изображены. a tree, _____



2. Если ты соединишь разорванные части слов, то узнаешь, что из еды понравилось гуманоиду на Земле? Запиши эти слова.



Грамматические игры

- “Ворота”
- “Угадай-ка”
- “Тайна Бермудского треугольника”
- “Двадцать вопросов”
- Вопрос - ответ



Ролевые игры

1. Выберите с одноклассником пару сказочных персонажей. Разыграйте разговор между ними. (Вам поможет упражнение 3, урок 66.)



Принимает гостя:

- 1) Карлсон, 2) Лиса Алиса, 3) Царевна лягушка.

Приходит в гости:

- 1) Баба Яга, 2) Кот Базилио, 3) Дюймовочка.



6. Инсценируйте встречу Кролика и Винни, используя выражения:

Good morning. Доброе утро.

May I...? Можно мне?..

Would you like some...?

I'm sorry, I don't like... . Извините, но я не люблю...

Thank you.

Bye-bye.

1. Придумай имена ребятам и разыграй с одноклассником сцену их знакомства.



1. Что может рассказать о своей семье каждый из этих героев сказок? Помогите им сделать это.



МОТИВАЦИОННЫЕ УСТАНОВКИ КОНЦЕПЦИИ



Скука – враг преподавания.

(Герберт)



**Чтобы переварить знания, надо
поглощать их с аппетитом.** (А.Франс)



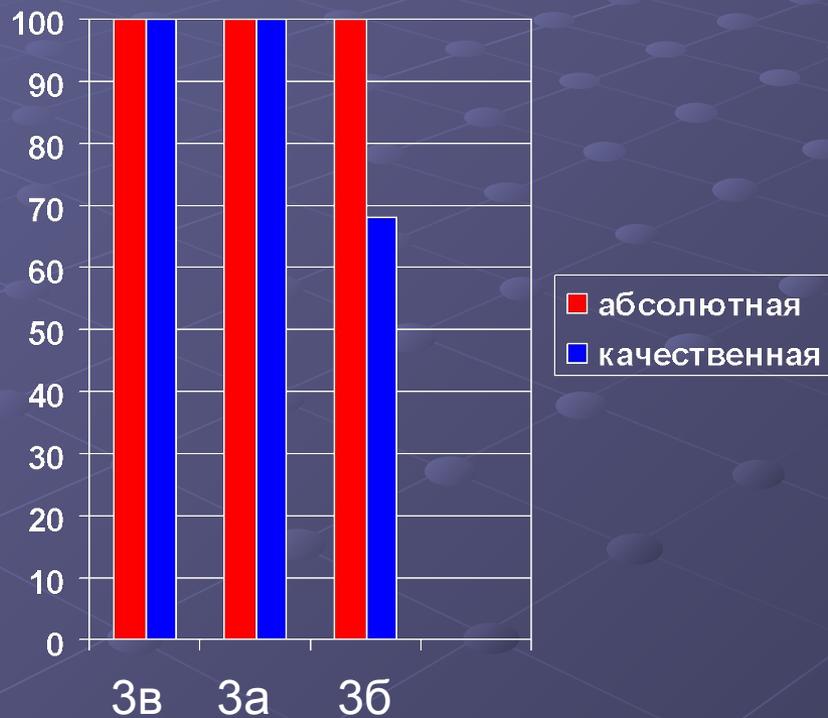
**Деятельность должна быть моя,
увлекать меня, исходить из души
моей.** (К.Д.Ушинский)



**Единственный путь, ведущий к
знаниям – это деятельность.** (Б.Шоу)

Качественная успеваемость

1 триместр



2 триместр

