

«Игровые технологии»

Панкратова Любовь
Ярославовна

Актуальность

- 1) Поддержание у учащихся интереса к изучаемому материалу и активизации их деятельности на протяжении всего занятия;
- 2) Вовлечение учащихся в устную коммуникацию.



М.Н. Скаткин: «Важно осознавать, решению каких дидактических задач должна способствовать данная игра, на развитие каких психических процессов она рассчитана».

Е.И. Пассов: «Игра – это лишь оболочка, форма, содержанием которой должно быть учение, овладение видами речевой деятельности».

Черты игровой деятельности как средства обучения

- 1) мотивированность;
- 2) отсутствие принуждения;
- 3) индивидуализированная, глубоко личная деятельность;
- 4) обучение и воспитание в коллективе и через коллектив;
- 5) развитие психических функций и способностей;
- 6) учение с увлечением.



Функции игры:

- 1) Средство развития мотивационно-потребностной сферы;
- 2) средство познания;
- 3) средство развития умственных действий;
- 4) средство развития произвольного поведения.



Цели использования игры в ходе учебного процесса:

- 1) формирование определенных навыков;
- 2) развитие определенных речевых умений;
- 3) обучение умению общаться;
- 4) развитие необходимых способностей и психических функций;
- 5) запоминание речевого материала.

Требования для осуществления игровой деятельности:

- 1) наличие воображаемой ситуации, плана, в котором будут действовать учащиеся;
- 2) обязательное осознание детьми игрового результата, правил игры. Игра – это не просто коллективное развлечение.
- 3) Необходимо: точно знать, какой навык и умение требуется, что ребенок не умел и чему научился в ходе игры;
- 4) игра должна поставить учащегося перед необходимостью мыслительного усилия.

Группа №1. Предметные игры. В данную группу входят игры, в которых используется различный раздаточный материал, всевозможные предметы, вещи, игрушки, изображения и т.д. Как правило, такие игры вводятся на начальных этапах изучения иностранного языка.



Группа №2. Интеллектуальные игры. Основной задачей данной группы игр является развитие познавательной деятельности обучающихся, что, в свою очередь, способствует более качественному усвоению иностранной лексики. Интеллектуальные игры применяются на начальных и средних этапах обучения.



Группа №3. *Сюжетно-ролевые игры.* Использование игр данной группы наиболее эффективно на продвинутой стадии обучения иностранному языку, поскольку предполагает спонтанные высказывания в рамках воображаемых ситуаций, которые могут быть далеки от реальности, большое значение имеет собственное отношение обучающегося к тому или иному вопросу.

Группа №4. *Дидактические игры.* Данная группа включает в себя игры индивидуального, парного и группового характера. При этом к играм индивидуального характера относятся кроссворды, анаграммы, к играм парного и группового характера – совмещение аналогичных картинок и их нахождение с помощью вопросов, диктант в картинках и т.д.

Этап введения новой лексики:

«Игра-разрядка». Может использоваться при изучении любой темы. Позволяет обучающимся овладевать новой лексикой, проговаривать новые слова в типичных ситуациях, получать эмоциональную и физическую разрядку.

«Игра-кроссворд». Также может использоваться при изучении любой темы. Знакомит обучающихся с новой лексикой, позволяет запоминать графические образы слов. Можно «играть» индивидуально или по группам.

Этап формирования навыков употребления лексики:

«Игра-соревнование». Основная цель данной игры – научить правильно использовать изученную лексику в диалоговой речи. Игра подразумевает парный или групповой характер.

«Игра-проект». Обучающиеся учатся правильно выстраивать свою монологическую речь, спонтанно высказывать свое мнение, таким образом, совершенствуют лексические речевые навыки в ситуации устного общения.

«Ролевые игры». Также применяются для развития лексических навыков в диалоговом общении. Такие игры позволяют максимально приблизить к условиям возможных реальных ситуаций.