Министерство образования и науки Российской Федерации

Министерство образования Московской области

Государственное образовательное учреждение

высшего профессионального образования

«Московский государственный областной

социально-гуманитарный институт»

Факультет повышения квалификации и

профессиональной переподготовки

Практико-значимый проект на тему:

«Использование игровой технологии на уроках иностранного языка

в начальной школе».

Выполнила:

слушатель группы ПТ 1-12

Комагоркина С.В.

Проверила:

к.пед.н. Мухорина Н.Б.

г. Коломна, 2012 г.

**Цель**: показать необходимость использования игровой технологии на уроках иностранного языка (на примере английского языка) в начальной школе.

**Задачи**:

1. Обосновать специфику использования игровой технологии на уроках иностранного языка в начальной школе.
2. Доказать методическую значимость игровой технологии.
3. Показать в практической части работы актуальность игровой технологии иноязычного образования в начальной школе.

В настоящее время, одной из основных задач, помимо формирования у младших школьников прочных основ для дальнейшего успешного изучения иностранного языка, считается также и формирование устойчивого интереса к его изучению. Принцип активности ребенка был и остается одним из основных в дидактике: это качество деятельности, характеризуемое высоким уровнем мотивации, результативностью, осознанной потребностью в усвоении знаний и умений. Такая активность редко возникает сама по себе, а чаще всего является следствием правильно выбранной педагогической технологии. Особое внимание уделяется сейчас также совершенствованию содержания приемов и средств обучения. Игровая технология, как и любая другая обладает средствами, активизирующими деятельность учащихся, но в отличие от остальных технологий, эти средства составляют ее главную идею и основу эффективности результатов.

Об обучающихся возможностях игр известно давно. Многие выдающиеся педагоги справедливо обращали внимание на эффективность использования игр в процессе обучения. И это понятно. В игре проявляются особенно полно и порой неожиданно способности человека, ребенка в особенности.

Понятие "игровые педагогические технологии" включает достаточно обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр. В отличие от игр вообще, педагогическая игра обладает существенным признаком - четкого обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованны в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью. Игровая форма занятий создается на уроках при помощи игровых приемов и ситуаций, выступающих как средство побуждения, стимулирования к учебной деятельности.

Реализация игровых приемов и ситуаций при урочной форме занятий происходит по следующим основным направлениям:

дидактическая цель ставится перед учащимися в форме игровой задачи;

учебная деятельность подчиняется правилам игры;

учебный материал используется в качестве ее средства;

в учебную деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую;

успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.

Игра - школа профессиональной и семейной жизни, школа человеческих отношений. Но от обычной школы она отличается тем, что человек, обучаясь в ходе игры, и не подозревает о том, что чему-то учится. В обычной школе нетрудно указать источник знаний. Это - учитель - лицо обучающее. Процесс обучения может вестись в форме монолога (учитель объясняет, ученик слушает) и в форме диалога (либо ученик задает вопрос учителю, если он чего-то не понял и в состоянии свое понимание зафиксировать, либо учитель опрашивает учеников с целью контроля). В игре нет легко опознаваемого источника знаний, нет обучаемого лица. Процесс обучения развивается на языке действий, учатся и учат все участники игры в результате активных контактов друг с другом. Игровое обучение ненавязчиво. Игра большей частью добровольна и желанна.

Место и роль игровой технологии в учебном процессе, сочетание элементов игры и ученые во многом зависят от понимания учителем функций педагогических игр. Функция игры - ее разнообразная полезность. У каждого вида игры своя полезность. Выделим наиболее важные функции игры как педагогического феномена культуры.

Социокультурное назначение игры. Игра - сильнейшее средство социализации ребенка, включающее в себя как социально-контролируемые процессы целенаправленного воздействия их на становление личности, усвоение знаний, духовных ценностей и норм, присущих обществу или группе сверстников, так и спонтанные процессы, влияющие на формирование человека. Социокультурное назначение игры может означать синтез усвоения человеком богатства культуры, потенций воспитания и формирования его как личности, позволяющей функционировать в качестве полноправного члена коллектива.

Функция межнациональной коммуникации. И. Кант считал человечество самой коммуникабельностью. Игры национальны и в то же время интернациональны, межнациональны, общечеловечны. Игры дают возможность моделировать разные ситуации жизни, искать выход из конфликтов, не прибегая к агрессивности, учат разнообразию эмоций в восприятии всего существующего в жизни.

Функция самореализации человека в игре. Это одна из основных функций игры. Для человека игра важна как сфера реализации себя как личности. Именно в этом плане ему важен сам процесс игры, а не ее результат, конкурентность или достижение какой-либо цели. Процесс игры - это пространство самореализации. Человеческая практика постоянно вводится в игровую ситуацию, чтобы раскрыть возможные или даже имеющиеся проблемы у человека и моделировать их снятие.

Игра - деятельность коммуникативная, хотя по чисто игровым правилам и конкретная. Она вводит учащегося в реальный контекст сложнейших человеческих отношений. Любое игровое общество - коллектив, выступающий применительно к каждому игроку как организация и коммуникативное начало, имеющее множество коммуникативных связей. Если игра есть форма общения людей, то вне контактов взаимодействия, взаимопонимания, взаимоуступок никакой игры между ними быть не может.

Диагностическая функция игры. Диагностика - способность распознавать, процесс постановки диагноза. Игра обладает предсказательностью; она диагностичнее, чем любая другая деятельность человека, во-первых, потому, что индивид ведет себя в игре на максимуме проявлений (интеллект, творчество); во-вторых, игра сама по себе - это особое "поле самовыражения".

Игротерапевтическая функция игры. Игра может и должна быть использована для преодоления различных трудностей, возникающих у человека в поведении, в общении с окружающими, в учений. Оценивая терапевтическое значение игровых приемов, Д. Б. Эльконин писал, что эффект игровой терапии определяется практикой новых социальных отношений, которые получает ребенок в ролевой игре. Именно практика новых реальных отношений, в которые ролевая игра ставит ребенка как со взрослыми, так и со сверстниками, отношений свободы и сотрудничества взамен отношений принуждения и агрессии, приводит в конце концов к терапевтическому эффекту.

Функция коррекции в игре. Психологическая коррекция в игре происходит естественно, если все учащиеся усвоили правила и сюжет игры, если каждый участник игры хорошо знает не только свою роль, но и роли своих партнеров, если процесс и цель игры их объединяют. Коррекиионные игры способны оказать помощь учащимся с отклоняющимся поведением, помочь им справиться с переживаниями, препятствующими их нормальному самочувствию и общению со сверстниками в группе.

Развлекательная функция игры. Развлечение - это влечение к разному, разнообразному. Развлекательная функция игры связана с созданием определенного комфорта благоприятной атмосферы, душевной радости как защитных механизмов, т. е. стабилизации личности, реализации уровней ее притязаний. Развлечение в играх – поиск. Игра обладает магией, способной давать пищу фантазии выводящей на развлекательность.

Игровые формы обучения, как никакая другая технология, способствуют использованию различных способов мотивации:

 Во-первых, учащиеся, совместно решая задачи, участвуя в игре, учатся общаться, учитывать мнение товарищей.

При решении коллективных задач используются разные возможности учащихся; дети в практической деятельности на опыте осознают полезность и быстро соображающих, и критически-оценивающих, и тщательно работающих, и осмотрительных, и рискованных сотоварищей.

Совместные эмоциональные переживания во время игры способствуют укреплению межличностных отношений.

Следует также отметить и моральные мотивы. В игре каждый ученик может проявить себя, свои знания, умения, свои характер, волевые качества, свое отношение к деятельности, к людям.

Кроме того, каждая игра имеет близкий результат (окончание игры), стимулирует учащегося к достижению цели (победе) и осознанию пути достижения цели (нужно знать больше других).

В игре команды или отдельные ученики изначально равны (нет отличников и троечников, есть игроки). Результат зависит от самого игрока, уровня его подготовленности, способностей, выдержки, умении, характера.

Ситуация успеха создает благоприятный эмоциональный фон для развития познавательного интереса. Неудача воспринимается не как личное поражение, а поражение в игре и стимулирует познавательную деятельность (реванш).

Известно, что состязательность - неотъемлемая часть игры - притягательна для детей. Удовольствие, полученное от игры, создает комфортное состояние на уроках и усиливает желание изучать предмет.

В игре всегда есть некое таинство - неполученный ответ, что активизирует мыслительную деятельность ученика, толкает на поиск ответа.

Игры, с точки зрения педагогов и психологов, способствуют выполнению важных методических задач:

* созданию психологической готовности детей к речевому общению;
* обеспечению естественной необходимости многократного повторения ими языкового материала;
* тренировке учащихся в выборе нужного речевого варианта, что является подготовкой к ситуативной спонтанности речи вообще.

Общеизвестно, что ошибки являются неотъемлемой частью процесса обучения языку, и возможность свободно делать ошибки на уроке скорее содействует обучению, нежели сдерживать его. Они постепенно исчезают, по мере того, как учащиеся становятся более компетентными и уверенными в себе.

Учащиеся на данном уровне обычно допускают ошибки  одинакового типа, как в ролевой игре, так и при работе с любым другим изучаемым материалом. И поэтому учитель может предусмотреть наиболее  типичные ошибки и упредить их, продумав предварительные упражнения на использование определенных структур, лексических единиц, которые затем будут использоваться в ролевой игре. Во время игры учитель должен переходить от группы к группе, замечая ошибки с тем, чтобы после ролевой игры или на следующем уроке приступить к работе над ошибками. Очень важно при этом заставить учащихся самих дать правильный вариант фразы или слова, в котором были допущены ошибки, написать их на доске и сопроводить их при этом каким-то типом коррективных упражнений, которые могли бы наилучшим образом способствовать отработке правильного варианта самими учащимися.

В соответствии со школьной системой обучения иностранному языку игры можно разделит на грамматические, лексические, фонетические и орфографические игры, способствующие формированию речевых навыков. Грамматические игры, способствуют овладению грамматическим материалом, что создает возможность для перехода к активной речи учащихся.

Основная цель коммуникативных игр состоит в организации неподготовленной коммуникации.

Основной акцент в коммуникативной игре делается на успешную коммуникацию. Коммуникативную игру следует использовать на заранее отработанном и доведенном до автоматизма языковом материале.

Игра является диагностическим инструментом для учителя, позволяющим определить наиболее трудные моменты, степень усвоения материала, и, стало быть, предпринять все меры по их ликвидации.

Коммуникативная игра способствует интенсивной языковой практике, создает контакт, на основании которого язык усваивается более осмысленно, и, кроме того, является диагностическим инструментом для учителя. Моделирование ситуаций общения на уроках развивает коммуникативные навыки младших школьников.

Многие из применяемых мною в процессе обучения игр являются дополнением к используемому мной УМК “Enjoy English 2”, “Enjoy English 3” (Биболетова М.З., Денисенко О.А., Трубанёва Н.Н.) и дают хорошие результаты в обучении.

**Варианты заданий:**

1. Выскажи свое мнение о медвежонке Билли.

Используй фразы: I like …, because he is …

2. Оцени свои умения

Используй фразы: I can … well / very well

3. Обсуди с партнером меню на обед.

Используй фразы: I like …/ I don’t like

4. Обсуди с партнером, какой подарок на день рождения можно подарить вашему общему знакомому.

 Используй фразы: It’s great! I like it. It’s awful. I hate it.

Вышеприведенные примеры заданий направлены на оценку предметов, явлений окружающего мира и способствуют формированию нравственных отношений, которые пронизывают все сферы жизнедеятельности людей. Они имеют значение и для создания ситуаций ролевого общения, так как проявляются в повседневной жизни постоянно и служат предметом обсуждений. Такие задания являются подготовительными для ролевых игр, проигрывание которых позволяет закрепить лексические и грамматические навыки в говорении и ведении диалога.

Использование на уроке иностранного языка ролевых игр дает широкие возможности для активизации учебного процесса. Известно, что ролевая игра представляет собой условное воспроизведение ее участниками реальной практической деятельности людей, создает условия реального общения. Эффективность обучения здесь обусловлена, в  первую очередь, взрывом мотивации, повышением интереса к предмету.

Ролевая игра мотивирует процесс обучения, она отвечает на  вопросы (Почему?) - мотив и (Зачем?) - цель, т.е. нужно что-то сказать. Центром внимания становится содержание беседы.

Ролевая игра позволяет учитывать возрастные особенности учащихся, их интересы; расширяет контекст деятельности; выступает как эффективное средство создания мотива к иноязычному диалогическому общению; способствует развитию речевых навыков и умений, а также реализации деятельностного подхода в обучении иностранному языку, когда в центре внимания находится ученик со своими интересами и потребностями.

Например ролевая игра потеме «Еда» в 3 классе выглядит следующим образом.

Role 1 Хозяин

К Вам пришел гость. Угости его молоком. Спроси, любит ли он молоко. Если не любит, угости его чаем.

Role 2 Гость

Вы пришли в гости. Вас угощают молоком. Откажитесь. Объясните, что вы не любите молоко.

Role 1 Хозяин

Предложите чай.

Role 2 Гость

Согласитесь выпить чай.

Role 1 Хозяин

Подайте угощение. Предложите пирожное.

Role 2 Гость

Поблагодарите.

Язык очень тесно переплетен с культурными особенностями страны. В основу работы большинства зарубежных учебников положена коммуникативная методика. Я также использую игры, предлагаемые авторами – носителями языка, которые помогают максимально погрузиться в языковой процесс.

**Freddy Fish**

Дети садятся в круг. Один из участников говорит Freddy Fish и все по очереди (по часовой стрелке) повторяют это выражение, пока один из участников не скажет другое, например, - Robbie Rabbit. После этого игра продолжается в обратном направлении и т.д. Можно использовать разную лексику. Например, цвета и животных: A Green Frog, A yellow Fish, A Red Henи. т. д.

**I’ve got a pencil**

Учитель берет цветные карандаши, прячет их в коробке или пакете, выбирает один карандаш и держит его в руке так, чтобы дети не видели. После этого задает вопрос:

I’ve got a pencil. What colour is it?

Дети пытаются отгадать: Red!

No!

Green!

Yes. Come here. Come to the board.

Тот, кто угадал, становится «водящим».

**What is it…?**

Учитель назначает водящего, который задумывает слово (название какого-либо предмета), хорошо знакомое учащимся.

Ученики по очереди задают вопросы водящему:

What is it? Is it a pen?

What is it? Is it Mary’s desk?

What is it? Is it Pete’s bag?

What is it? Is it a flower?

Тот, кто отгадал задуманное слово, занимает место водящего.

Сейчас, мне бы хотелось представить фрагмент урока английского языка во 2 классе с использованием игровой технологии. Данный фрагмент посвящен тренировке младших школьников в употреблении речевых образцов Give me, My bear can run, My cat is brown. Игра называется «Веселая цепочка».

|  |  |
| --- | --- |
| Деятельность учителя | Деятельность учащихся |
| Вызывает несколько учеников к доске. | Просят игрушку по своему желанию.Give me a dog, please.Thank you, и.т.д. |
| Просит детей встать в линию и в быстром темпе рассказать, какие у них игрушки. | Встают в линию и рассказывают, что у них есть (друг за другом).I have got a cat.I have got a crocodile. |
| Просит учащихся поменяться игрушками и рассказать, какого они цвета. | Меняются игрушками (зрители считают до 5 и говорят «Stop») и рассказывают, какого они цвета.My bear is brown.My fish is orange.  |
| Просит детей поменяться еще раз и рассказать, что умеют делать звери, оказавшиеся у них в руках. | Еще раз меняются игрушками и рассказывают, что умеют делать их животные.My bird can climb and fly.My monkey can jump and climb.  |
| Подводит итоги и просит учащихся назвать их любимые игрушки. | Называют свои любимые игрушки.I like my cat.I like my bear. |

 Я считаю, что тренировка младших школьников в употреблении речевых образцов прошла успешно. Дети умело использовали все структуры, называя животных, цвета, а также, глаголы движения. Игра понравилась учащимся и, главное, они не устали. Это еще раз доказывает тот факт, что игра является неотъемлемой частью урока иностранного языка в начальной школе.

В результате применения игровой технологии на ступени начального общего образования у обучающихся активизируется стремление к контакту друг с другом и учителем. Игра создает условия равенства в речевом партнерстве, разрушает традиционный барьер между учителем и учеником. Она дает возможность робким, неуверенным в себе учащимся говорить и тем самым преодолевать барьер неуверенности. В играх школьники овладевают такими элементами общения, как умение начать беседу, поддержать ее, прервать собеседника, в нужный момент согласиться с его мнением или опровергнуть его. Практически все время в ролевой игре отведено на речевую практику, при этом не только говорящий, но и слушающий максимально активен, т. к. он должен понять и запомнить реплику партнера, соотнести ее с ситуацией, правильно отреагировать на нее.

Игры положительно влияют на формирование познавательных интересов младших школьников, способствуют осознанному освоению иностранного языка. Они содействуют развитию таких качеств, как самостоятельность, инициативность; воспитанию чувства коллективизма. Учащиеся активно, увлеченно работают, помогают друг другу, внимательно слушают своих товарищей; учитель лишь управляет учебной деятельностью.

Использование игры обеспечивает возможность привести методику обучения иноязычной речевой деятельности в соответствие с психологическими особенностями учащихся этой возрастной группы и сделать урок более эффективным, интересным, увлекательным.

Игровая деятельность на уроке иностранного языка не только организует процесс общения на этом языке, но максимально приближает его к естественной коммуникации. Игра развивает умственную и волевую активность. Являясь сложным, но одновременно увлекательным занятием, она требует огромной концентрации внимания, тренирует память, развивает речь. Игровые упражнения увлекают даже самых пассивных и слабо подготовленных учеников, что положительно сказывается на их успеваемости.

Игры оживляют уроки иностранного языка и всегда вызывают большой интерес у младших школьников. Они не только способствуют овладению языком в занимательной форме, но и воспитывают внимание, память, сообразительность, быстроту реакции, коллективизм и эстетические чувства, доставляя при этом ученикам большое удовольствие.

Конфуций писал: "Учитель и ученик растут вместе". Игровые формы уроков позволяют расти как ученикам, так и учителю.

**Список литературы:**

1. Буланова О.Б. Английский для дошкольников. М.: Издательский центр «Академия» - 2000.
2. Ваулина Ю.Е., Фрейдина Е.Л. Английския язык для студентов факультета дошкольного воспитания. М.: Владос, 2005.
3. Селевко Г.К. Современные образовательные технологии. - М., 1998.
4. Соловова Е.Н. Методика  обучения иностранным языкам. М.: Просвещение, 2002.
5. Степичев П.А. Лексические игры на уроках английского языка. Методические рекомендации. - М.: Чистые пруды, 2008. (Библиотечка «Первого сентября», серия «Английский язык»)
6. Стронин М.Ф. Обучающие игры на уроке английского языка. М.: Просвещение, 1981.
7. Конышева А.В. Английский для малышей. СПб.: КАРО, 2004.
8. Кулясова Н.А. Алфавитные и тематические игры на уроках английского языка. М.: ВАКО, 2011.
9. Утевская Н.Л. English in Topics. СПб.: Питер, 2008.
10. Шишкова И.А., Вербовская М.Е. Английский для малышей 4-6 лет. М.: Росмэн, 2000.