Бадмаева Елена Владимировна

«ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ НА УРОКАХ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА КАК ОДНО ИЗ СРЕДСТВ РЕАЛИЗАЦИИ СИСТЕМНО-ДЕЯТЕЛЬНОСТНОГО ПОДХОДА В РАМКАХ ФГОС.»

…… в игре человек испытывает такое же наслаждение
от свободного обнаружения своих способностей,
какое художник испытывает во время творчества.
Ф. Шиллер.

 В настоящее время особое внимание уделяется развитию творческой активности и интереса у школьников к предметам. Проводятся различные конкурсы, чемпионаты, олимпиады. Это говорит о том, что принцип активности ребёнка в процессе обучения был и остаётся одним из основных в дидактике. Под этим понятием подразумевается такое качество деятельности, которое характеризуется высоким уровнем мотивации, осознанной потребностью в усвоении знаний и умений, результативностью в соответствием к социальным нормам.

 Федеральный государственный образовательный стандарт (ФГОС) является одним из ключевых элементов модернизации современного образования.
Изменения, произошедшие в системе образования за последние годы, привели к переосмыслению методов и технологий обучения иностранным языкам. В связи с этим педагогический процесс обучения английскому языку должен соответствовать требованиям ФГОС. В основе ФГОС лежит системно-деятельностный подход, базовым положением которого служит тезис о том, что развитие личности в системе образования обеспечивается, прежде всего, формированием универсальных учебных действий (УУД), выступающих в качестве основы образовательного и воспитательного процесса.

Слайд 1

 В связи с этим, приоритетным становится использование активных методов обучения, которые способствуют развитию

 - умения анализировать

 - рассуждать,

 - планировать,

 - комбинировать,

 - создавать новое.

Слайд 2

Современные методы обучения английскому языку в рамках новых стандартов должны отвечать следующим требованиям:

- создавать атмосферу, в которой ребенок чувствует себя комфортно;

- стимулировать интересы детей, развивать их желание учиться и тем самым делать реальным достижение ими успехов в обучении;

- затрагивать личность ребенка в целом и вовлекать в учебный процесс все его чувства, эмоции и ощущения;

- активизировать деятельность детей;

- делать ребенка активным действующим лицом в учебном процессе;

- создавать такие ситуации, в которых учитель не является центральной фигурой, а лишь наблюдателем, консультантом;

- обеспечивать все возможные формы работы в классе. (Гальскова Н.Д.)

 Всем этим требованиям отвечает игровой метод обучения. Главная задача игровых технологий сделать процесс обучения занимательным, создать у детей бодрое рабочее настроение, облегчить преодоление трудностей в усвоении учебного материала.

Слайд 3

***Игровые технологии*** - это современные образовательные (педагогические) технологии, основанные на активизации и интенсификации деятельности учащихся.

 Игровые технологии рассмотрены как средство реализации системно-деятельностного подхода в условиях ФГОС.

 Слайд 4

 Основной принцип системно-деятельностного подхода при обучении английскому языку состоит в том, что знания не преподносятся в готовом виде, учащиеся сами получают информацию, в процессе исследовательской деятельности. Задача учителя при введении или отработке материала состоит не в том, чтобы организовать эту исследовательскую работу учеников, а чтобы они сами нашли решения проблемы, отработали в речи грамматические и лексические структуры.

 Большую помощь в решении данных вопросов оказывают игры. Их использование даёт хорошие результаты, повышает интерес ребят к уроку, позволяет сконцентрировать их внимание на главном - овладении речевыми навыками в процессе естественной ситуации, общения во время игры.

 Игру можно рассматривать как ситуативно-вариативное упражнение, где создаётся возможность для многократного повторения речевого образца в условиях, максимально приближённых к реальному речевому общению с присущими ему признаками – эмоциональностью, спонтанностью, целенаправленностью, речевого воздействия.

 Сущность дидактической игры заключается в том, что дети решают умственные задачи, предложенные им в занимательной игровой форме, сами находят решения, преодолевая при этом определённые трудности. Ребёнок воспринимает умственную задачу, как практическую, игровую; это повышает его умственную активность.

 Сенсорное развитие ребёнка в дидактической игре происходит в неразрывной связи с развитием у него логического мышления и умения выражать свои мысли словами. Чтобы решить игровую задачу требуется сравнивать признаки предметов, устанавливать сходство и различие, обобщать, делать выводы. Таким образом, развивается способность к суждениям, умозаключению, умению применять свои знания в разных условиях. Это становится возможным лишь в том случае, если у детей есть конкретное знание о предметах и явлениях, которые составляют содержание игры.

 Таким образом, игровые технологии обеспечивают коммуникативно-психологическую адаптацию школьников к новому языковому миру для преодоления в дальнейшем психологического барьера и использования иностранного языка как средства общения. Развитие личностных качеств школьника, его внимания, мышления, памяти и воображения, развитие его эмоциональной сферы также происходит в процессе обучающих игр, учебных спектаклей с использованием иностранного языка. К тому же стратегия современного образования заключается в том, чтобы дать возможность всем без исключения учащимся проявить свои способности и весь свой творческий потенциал. Игра способствует интенсивной языковой практике, создает контакт, на основании которого язык усваивается более осмысленно, является диагностическим инструментом для учителя. Эффективность игрового обучения здесь обусловлена в первую очередь взрывом мотивации, повышением интереса к предмету. Учащиеся активно, увлеченно работают, помогают друг другу, внимательно слушают своих товарищей; учитель лишь управляет учебной деятельностью.

 В рамках новых стандартов и системно-деятельностного подхода на уроках английского языка должны применяться различные формы работы (парная, групповая, индивидуальная)

Слайд 5

***Функции игровой деятельности***

* обучающая (развитие памяти, внимания, восприятия информации)
* воспитательная (воспитание такого качества как внимательное, гуманное отношение к партнеру по игре )
* коммуникативная (создание атмосферы иноязычного общения, объединение коллектива учащихся, установлении новых эмоционально-коммуникативных отношений, основанных на взаимодействии на иностранном языке)
* психологическая (формирование навыков подготовки своего физиологического состояния для более эффективной деятельности, а также перестройка психики для усвоения больших объемов информации)
* релаксационная (снятие эмоционального напряжения, вызванного нагрузкой на нервную систему при интенсивном обучении иностранному языку)
* развивающая (гармоническое развитие личностных качеств для активизации резервных возможностей личности)

Ливингстоун К. выделяет следующие механизмы, которые делают игры уникальным средством педагогики в рамках новых стандартов и системно-деятельностного подхода:

Слайд 6

- мотивация;

- прикладной характер игр;

- субъектность ученика (не мы его учим, а он учится).

- овладение не только знаниями, но и способами получения знаний.

 К этим механизмам можно также отнести роль игры в формировании универсальных учебных действий. Игра позволяет формировать как личностные и коммуникативные действия, так и действия регулятивные (планирование, контроль, коррекция, оценка и др.)

По времени и условиям проведения игры делятся на урок-игру, игру-элемент урока, игр –внеклассное мероприятие.

По особенностям содержания и форм проведения игры делятся на:

Слайд 7

 игры делятся на:

• Предметные;

• Сюжетные;

• Ролевые;

• Деловые;

• Имитационные;

• Игры-драматизации.

 В заключение, можно сделать вывод о том, что посредством игры в рамках системно-деятельностного подхода в классе могут быть внесены разнообразные формы работы (работа в парах, группах - больших и маленьких и целым классом).

СЛАЙД 8

 Г.А.Китайгородская считает, что игра полезна и популярна: учащиеся освобождаются от ошибкобоязни, группа объединяется единой деятельностью, создаётся благоприятный климат общения, группа превращается в субъект учебного процесса, каждый поочерёдно становится центром общения, поэтому удовлетворяются его потребности в престиже, статусе, внимании, уважении.

 Слайд 9

Игровые технологии обладают огромным потенциалом при обучении младших школьников на уроках английского языка и во внеурочное время и способствуют разностороннему развитию личности, что соответствует Федеральному Государственному Образовательному Стандарту.

Хотелось бы завершить свой доклад словами Джона Локка:

СЛАЙД 10

***«Величайшее искусство уметь превращать
для детей в игру все, что они должны делать или выучить».***

 ***Джон Локк***

**Список литературы:**

1. Гальскова Н. Д. Теория и практика обучения иностранному языку / Н. Д. Гальскова, З. Н. Никитенко. - Начальная школа: Методич.пособие. – М.: Айрис-пресс, 2004 – 240 с. – (Методика).

2. Г.А. Китайгородская «Методика интенсивного обучения иностранным языкам». – М., 1982.-стр.39-41.

3. Ливингстоун К. Ролевые игры в обучении иностранным языкам. – М., 1999. – 127

4.Ролевые игры в образовании [Электронный ресурс] / Режим доступа: http://orkclub.ru/biblioteka/bibri/bibriother/114-rolevye-igry-v-obrazovanii.html /. — Загл. с экрана.

5. Самсон К. 303 совета по обучению английскому языку в школе/ Колет Самсон; Пер. с фр. Е. А. Рейдик. – М.: ООО «Издательство Астрель»: ООО «Издательство АСТ», 2004 – 96 с.

6. Стронин М.Ф. Обучающие игры на уроке английского языка [Текст] / М.Ф. Стронин - М.: Просвещение, 1984 - 370 с.

7. Фундаментальное ядро содержания общего образования / Рос. акад. наук, Рос. акад. образования; под ред.В. В. Козлова, А. М. Кондакова. — 4-е изд., дораб. — М.: Просвещение, 2011. — 79 с. — (Стандарты второго поколения).