

Доклад *на тему:*

« ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ПРОЦЕССЕ ОБУЧЕНИЯ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА».



Докладчик: Алиева Д.Ю.

Игровые технологии в процессе обучения английского языка.

Повышение мотивации обучающихся к учебной деятельности – один из актуальных вопросов дидактики. Реальным способом поддержания познавательных мотивов является «включение деятельности по овладению иностранным языком в деятельность, имеющую для учащихся определенную личностный смысл (игра, общение, труд, познание)».

Мотивация определяет значимость того, что познается и усваивается обучающимися, их отношение к учебной деятельности и ее результатам.

Особенность иностранного языка как предмета заключается в том, что учебная деятельность подразумевает иноязычную речевую деятельность, то есть деятельность общения, в процессе которой формируются, помимо знаний, иноязычные речевые умения.

Познавательные мотивы обучающихся, содержащиеся в самой учебной деятельности, придают этой деятельности личностный смысл. Источником познавательных мотивов является осознанная познавательная потребность обучающихся. Реальные потребности изучающих иностранный язык связаны с желанием общаться на этом языке, выражать свое мнение, пользоваться языком устно и письменно, владеть им. Последнее приводит к необходимости продуманного подбора средств и приемов обучения иноязычной речевой деятельности для поддержания мотивации. В этой связи использование игровых приемов обучения иноязычному общению приобретает особую значимость.

Проблема использования игровых технологий в организации учебных занятий в дидактике освещена недостаточно и часто носит декларативный характер. Между тем, привлечение игры как приема обучения есть действенный инструмент управления учебной деятельностью (деятельностью по овладению иноязычным общением), активизирующий мыслительную деятельность обучающихся, позволяющий сделать учебный процесс захватывающим и интересным.

В качестве единицы организации учебного процесса мы рассматриваем ситуацию, в которой процесс усвоения языковых знаний по отношению к задачам речевого общения. Речевые ситуации придают общению естественный характер и отвечают реальным запросам и интересам изучающих иностранный язык.

В психологической концепции игра определяется как деятельность, предмет и мотив которой лежат в самом процессе ее осуществления.

Следует отметить, что игровой метод далеко не новый. Возникшая еще в советской системе образования теория воспитывающего обучения активизировала применение игр в дидактике дошкольных систем.

А. Н. Леонтьев в работе «Совершенствование методики обучения иностранному языку в средней общеобразовательной школе» определил игровую деятельность следующим образом: в ходе деятельности ребенка возникает «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.

На ранних этапах развития общества понятие игры в том смысле как мы понимаем, сейчас не существовало. Дети в то время быстро взрослели, и «игрой» у них была конкретная деятельность, как у взрослых. Они делали, обучались всему, что делают взрослые, хотя у них неважно это получалось. Эта ситуация складывалась из-за простоты мира, науки, общества.

С развитием науки и прогресса возникла необходимость в серьезном обучении, появились сложные отношения между людьми, а, следовательно, и проблемы в развитии детей. Теперь, чтобы освоиться в этом мире он прибегает к понятию роли, с помощью которой можно быть кем угодно без опасения для жизни.

В общественной практике последних лет в науке понятие игры осмысливается по-новому, игра распространяется на многие сферы жизни, игра понимается, как общенаучная, серьезная категория. В России дидактическое значение игры доказывал еще К. Д. Ушинский.

Из раскрытия понятия игры педагогами, психологами различных школ можно выделить ряд общих положений:

1. Игра выступает самостоятельным видом развивающей деятельности детей разных возрастов.
2. Игра детей есть самая свободная форма их деятельности, которая осознается, изучается окружающий мир, открывается широкий простор для личного творчества, активности самопознания, самовыражения.
3. Игра – первая ступень деятельности ребенка, изначальная школа его поведения, нормативная и равноправная деятельность младших школьников, подростков, юношества, меняющих свои цели по мере взросления учащихся.
4. Игра есть практика развития. Дети играют, потому что развиваются, и развиваются, потому что играют.
5. Игра – свобода самораскрытия, саморазвития с опорой на подсознание, разум и творчество.
6. Игра – главная сфера общения детей; в ней решаются проблемы межличностных отношений, приобретает опыт взаимоотношений людей.

Игра – мощный стимул к овладению иностранным языком и эффективный прием в арсенале преподавателя иностранного языка. Использование игры и умение создавать речевые ситуации вызывают у обучающихся готовность, желание играть и общаться.

Игра дает обучающимся возможность не только выразить себя, действовать, но и возможность переживать и сопереживать.

Игра обеспечивает эмоциональное воздействие на обучаемых, активизирует резервные возможности личности. Она облегчает овладение знаниями, навыками и умениями, способствует их актуализации. Учебная игра-упражнение помогает активизировать, закрепить, проконтролировать и скорректировать знания, навыки и умения, создает учебную и педагогическую наглядность в изучении конкретного материала. Она создает условия для активной мыслительной деятельности ее участников. Игра-задание, содержащая учебную задачу, стимулирует интеллектуальную деятельность обучаемых, учит прогнозировать, исследовать и проверять правильность принятых решений или гипотез. Она является своего рода индикатором успеха учащихся в овладении учебной дисциплиной, представляя собой одну из форм и средств отчета, контроля и самоконтроля учащихся. Учебная игра воспитывает культуру общения и формирует умение работать в коллективе и с коллективом. Все это определяет функции учебной игры как средства психологического, социально-психологического и педагогического воздействия на личность.

Психологическое влияние игры проявляется в интеллектуальном росте обучаемых. Педагогически и психологически продуманное использование ее на занятии обеспечивает развитие потребности в мыслительной деятельности. А это ведет к

интеллектуальной активности, умственной и познавательной самостоятельности и инициативности учащихся.

Благодаря игре возрастает потребность в творческой деятельности, в поиске возможных путей и средств актуализации накопленных знаний, навыков и умений. Игра рождает непримиримость к шаблонам и стереотипам. Она развивает память и воображение, оказывает влияние на развитие эмоционально-волевой стороны личности, учит управлять своими эмоциями, организовывать свою деятельность. Игра способна изменить отношение обучаемых к тому или иному явлению, факту, проблеме.

Психологическое воздействие игры на разных людей неодинаково, оно определяется индивидуальными особенностями личности.

Социально-психологическое воздействие игры обнаруживает себя в преодолении боязни говорения (общения) на иностранном (и родном) языке и в формировании культуры общения, в частности культуры ведения диалога. Игра порождает интерес к стране изучаемого языка, к чтению зарубежной прессы. Она формирует способность принимать самостоятельные решения, оценивать свои действия и действия других, побуждает актуализировать свои знания.

С психологической точки зрения мотивация, создаваемая игрой, то есть игровая мотивация, должна быть представлена в учебном процессе наряду с коммуникативной, познавательной и эстетической мотивациями.

Игра ориентирована на групповую активность, что вполне отвечает запросам современной методики. Она также легко трансформируется в различные формы индивидуальной активности, давая возможность каждому студенту попробовать себя в той или иной роли и проявить индивидуальные способности.

Благодаря знаковой природе игра предоставляет практически неограниченную возможность для создания вымышленных ситуаций, проблем, казусов, конфликтов – всего, что требует вербальной и невербальной активности и что совершенно необходимо для развития навыков межкультурной коммуникации.

Коммуникативная природа игры также предоставляет возможности для развития коммуникативных навыков. Необходимость комментировать свои и чужие действия, взаимодействовать в пределах группы, возражать, соглашаться, высказывать свое мнение служит базой для развития речевых умений и стратегий общения, что необходимо для инициации и поддержания межкультурного диалога.

Как следует из определения О.Ю. Болтневой, «условная природа игры, использование драматических приемов – музыки, пения, костюмов – все это способствует формированию иллюзии реальности, того, чего не хватает в языковой аудитории. Возможность активно действовать в иллюзорной реальности способствует развитию различных групп навыков, в том числе и навыков межкультурной коммуникации».

Переводя задачу обучения иностранному языку в задачу иноязычного общения в процессе совместной деятельности, имеющую личностную значимость для каждого участника этой деятельности, мы создаем условия для мощного скачка уровня мотивации овладения языком, речью, общением.

На наш взгляд, методика использования игровых приемов в обучении иностранным языкам разработана, главным образом, в дидактике раннего обучения (для детей дошкольного, младшего школьного возраста). Применение игровых технологий при обучении иностранному языку эффективно не только в школьном возрасте, но и применительно к взрослой аудитории. Следует уделить внимание играм, предполагающим элементы соревнования между отдельными коллективами, интеллектуальным играм (кроссвордам, лото, головоломкам) и, особенно, ролевой игре.

Недостаточная разработанность проблемы использования игровых технологий и недооценка их применения в вузовском обучении, о которой нами было заявлено выше, требует, по нашему мнению, серьезного внимания лингводидактов. Речь здесь идет о возможности интеграции приемов и методов, используемых в дидактике раннего обучения иностранным языкам, вузовскую дидактику. Мы уверены, и это подтверждается на практике, использование игры как приема обучения иноязычной речевой деятельности эффективно как в детской, так и во взрослой аудитории.

Эффект игры основан на таком механизме памяти как непроизвольное запоминание. В игре обучаемые (взрослые и дети) запоминают неосознанно то, что не стремились запомнить. В этом смысле можно говорить о зависимости запоминания от деятельности, в ходе которой оно совершается. Игра является той самой деятельностью, которая создает эмоционально стимулирующую заинтересованность и способствует непроизвольному запоминанию.

Дидактическая игра, используемая в обучении, представляет собой ситуацию, моделирующую реальность в целях обучения.

Игра дает стойкий интерес к хорошей литературе, поскольку ролевая игра создается методом литературного моделирования. Чтобы создать свой мир нужно предварительно прочитать о других.

Игра дает умение ориентироваться в реальных жизненных ситуациях, проигрывая их неоднократно и как бы понарошку в своем вымышленном мире. Дает психологическую устойчивость. Снимает уровень тревожности, который так высок сейчас у родителей и передается детям. Выбатывает активное отношение к жизни и целеустремленность в выполнении поставленной цели.

Немаловажную роль играет психологическая и интеллектуальная готовность к участию в игре. Обстановка, в которой происходит игровое действие, должна способствовать созданию радостного настроения и располагать к общению в атмосфере дружелюбия, взаимопонимания и сотрудничества. Большая роль в этом принадлежит преподавателю, который должен учитывать индивидуальные особенности студентов – характер, темперамент, целеустремленность, усидчивость, организованность, дисциплинированность, воля, состояние здоровья, самочувствие каждого участника игры.

Требования социально-психологического характера подразумевает создание условий, обеспечивающих взаимодействие, общение и сотрудничество участников игры. Одним из таких условий является социально-психологическая готовность учащихся к такого рода деятельности. Данный вид готовности предполагает, в частности, компетенцию участников общения в области той или иной затрагиваемой проблемы и наличие коммуникативных умений, обуславливающих эффективность взаимодействия в процессе игры. Содержание учебной игры должно быть интересно и значимо для ее участников, а любое игровое действие должно опираться на знания, навыки умения, приобретенные на различных занятиях, и обеспечивать возможность обучаемых принимать рациональные и эффективные решения, при этом критически оценивая себя и окружающих. Одним из важнейших социально-психологических требований является логическое сочетание игры с практикой реального общения. А это ведет к интеллектуальной активности, умственной и познавательной самостоятельности и инициативности учащихся.

Благодаря игре возрастает потребность в творческой деятельности, в поиске возможных путей и средств актуализации накопленных знаний, навыков и умений. Игра рождает непримиримость к шаблонам и стереотипам. Она развивает память и воображение, оказывает влияние на развитие эмоционально-волевой стороны личности, учит управлять своими эмоциями, организовывать свою деятельность.

Социально-психологическое воздействие игры обнаруживает себя в преодолении болезни говорения (общения) на иностранном языке и в формировании культуры общения, в частности культуры ведения диалога.

Игра формирует способность принимать самостоятельные решения, оценивать свои действия, действия других, побуждает анализировать свои знания.

Благотворное влияние игр на формирование ответственного отношения к учебной деятельности. Повышается требовательность к себе. Развиваются профессиональные качества будущего специалиста, формируются методические умения.

Основными требованиями к игре и условиями ее проведения являются:

Психологические требования. Учебная игра должна обладать релевантностью и иметь личностный смысл и значимость для каждого из участников. Так же как и любая деятельность, игровая деятельность на занятии должна быть мотивирована, а учащиеся должны испытывать потребность в ней.

Педагогические требования сводятся к следующему: применяя игру как форму (средство, методический прием) обучения, преподаватель должен быть, уверен в целесообразности ее использования, должен определить цели игры в соответствии с задачами учебного процесса. Учебные игры должны составлять систему, предполагающую их определенную последовательность и постепенное усложнение. При этом необходимо учитывать особенности группы ее членов. Педагогические требования подразумевают вплетение оптимальных условий ведения игры в учебном процессе.

Методы анализа и решения конкретных ситуаций, познавательные-дидактические, ролевые и деловые игры можно представить как своеобразную «матрешку», которая сначала должна быть в разобранном виде. Это означает, что обучающихся нужно постепенно готовить к играм. Начинать следует с анализа и решения конкретных ситуаций, где модели объекта и отношения уже заданы в готовом виде. Затем по сложности следуют познавательные-дидактические игры.

Познавательные игры могут содержать уже элементы ролевых игр, которые представляют большую сложность для учащихся. Следует согласиться с А.А. Деркачом[12], что наиболее актуально применение ролевых игр на уроках иностранного языка, что объясняется особенностями данного предмета, главная цель которого – обучение языку как средству общения. Игра помогает обеспечить взаимное общение всех участников и мотивирует речевую деятельность. Ролевая игра имеет большое значение в развитии механизма детского восприятия, которое является ведущей деятельностью ребенка, в особенности в младшем школьном возрасте.

После получения опыта разыгрывания ролей ученики достаточно подготовлены к деловым играм. Таким образом, чтобы участники игр действовали компетентно, желательно по определенной теме организовать систему имитационных методов, изучая материал через анализ и решение ситуаций, познавательные, ролевые и деловые игры.

Таким образом, учебная игра является одним из способов организации учебно-познавательной деятельности. Применение игр в обучении – не просто развлекательный прием или способ организации познавательного материала. Игра обладает огромным эвристическим и убеждающим потенциалом. Будучи введенной в систему традиционного обучения, игра позволяет использовать все уровни усвоения знаний: от воспроизводящей деятельности через преобразующую к главной цели – творческо-поисковой деятельности.

В соответствии с областью применения игрового подхода в обучении ведутся разработки игр. При этом предметом исследования становятся игры дошкольников, школьников всех возрастных категорий, игры, моделирующие конкретные педагогические ситуации с целью формирования у будущих педагогов общепедагогических умений.

В настоящее время в педагогике США и Англии разрабатываются социодрамы как ролевые игры, назначение которых научить школьников ориентироваться в жизненных ситуациях, помочь понимать мотивы и чувства других людей, сформировать опыт социально ориентированного поведения. В университетах, колледжах, школах бизнеса и крупных промышленных компаниях широко используется имитационно-игровой подход для моделирования различных сфер профессиональной деятельности.

В работах последних лет значительное внимание уделяется типам игр, условиям их проведения, приемам организации учебно-игровых взаимодействия. Вместе с тем, необходимо подчеркнуть, что развивающие, воспитывающие обучающие функции учебных игр в полной мере еще не выявлены, а сам игровой подход к обучению зачастую оправдывается практическим эффектом, а не завершенными дидактическими методологическими обоснованиями.

Таким образом, игра может быть не только приятным времяпровождением, но и господствующей технологией образования.

Игровой метод для активизации познавательного интереса к изучению иностранного языка, в частности, ролевых игр, был применен нами на практике.

Теоретические результаты нашего исследования использовались в учебной практике средней школы при прохождении педагогической практики в гимназии № 56, в 7 «г» классе.

Проведение ролевых игр явилось значимым событием в жизни данного класса, поскольку оно, с одной стороны, стало итогом большой работы класса, а с другой – серьезным испытанием учащихся на самостоятельность и находчивость. Ведь наряду с реализацией заранее подготовленных коммуникативных поступков, приходилось не раз во время игры оперативно реагировать на коммуникативные поступки других персонажей, чаще всего также подготовленные, но нередко совершенно неожиданные для других участников игры, поскольку ход ролевой игры намечался лишь в самом общем виде, а заключительный этап подготовки осуществлялся индивидуально или с помощью учителя.

Во время так называемой «пассивной» практики, а также в процессе проведения занятий по иностранному языку, была составлена характеристика вышеуказанного класса. Но в силу того, что уроки проводились лишь в одной группе, состоящей из 14 человек, именно данной группе нами была разработана детальная характеристика.

Группа из 14 человек состояла из 7 девочек и 7 мальчиков, что обуславливало равноправное положение в классе учащихся по половому составу.

В классе наблюдалась общность социальных интересов, касающихся не только учебной деятельности, но и посещения различных кружков и секций. Так, большинство мальчиков посещают кружки восточных единоборств.

Было определено, что в группе нет явных лидеров, и это способствовало сплоченности и организованности класса в выполнении общих дел, умению коллективно планировать их и распределять заданиями между собой.

Общий уровень поведенческой дисциплины высок, а к отдельным нарушителям дисциплины группа относится негативно.

Следует отметить также, что у каждого учащегося имеется свободная морально-психологическая позиция.

Все вышеуказанное было учтено при подготовке и проведении в классе ролевых игр.

Слово «игра» значительно повышало заинтересованность и личностную сопричастность учащихся к занятиям. Следует отметить также, что, ориентируясь, прежде всего на удовольствие, получаемое от самого процесса игры, учащиеся могли в различной степени осознавать заложенные в ролевой игре неигровые цели, направляемые на развитие навыков диалогической и монологической речи, закрепление лексики по новым темам, обучение межличностному общению.

Ролевые игры проводились в классе регулярно и учащиеся к ним уже привыкли, поэтому в начале новой темы они сами выясняли перспективу проведения новой ролевой игры.

Так, на первом же занятии по новой теме «» учащиеся выполняли упражнения, которые подразумевали проведение контролируемой ролевой игры.

После ознакомления с новой лексикой учащимися был проведен опрос. В качестве опорных предлагался следующий перечень вопросов и примерных ответов:

1. Вы едите сладкое? а) да б) иногда в) нет
2. Вы часто ходите пешком? а) да б) иногда в) нет
3. Вы часто употребляете в пищу а) да б) иногда в) нет овощи и фрукты?

Данный опрос предназначался для выявления вредных привычек в еде у учащихся и их отношения к таковым.

Группа проявила инициативу и творческие способности в разработке сюжета игры и распределении ролей. Так, на роль репортеров ребята предложили Аню Т. и Настю Б. следует отметить, что девочки отличаются друг от друга типами темпераментов. Аня – явный меланхолик, предпочитает оставаться в тени, для нее очень важно мнение Насти. Настя же – холерик, экстраверт, в то же время уважает мнение других. Девочки гармонично взаимодополняют друг друга, и в их отношениях наблюдается взаимоподдержка и сотрудничество.

В то время, когда остальные выполняли упражнения из рабочей тетради, репортеры проводили опрос, причем они самостоятельно дополнили перечень вопросов. Затем с нашей помощью был подведен итог по процентно-рейтинговой системе. В результате оказалось, что 82% учащихся не заботятся о правильном питании: едят много сладкого, редко употребляют в пищу свежие овощи и фрукты.

Результаты опроса девочки изложили в виде доклада, прослушав который учащиеся организовали «круглый стол» и давали друг другу советы, активно используя лексику предыдущих тем. Затем Аня и Настя провели аналогичный опрос в параллельной группе и сравнили результаты.

При подведении итогов игры в целом, класс оценил работу репортеров на «отлично», и было выражено желание в дальнейшем проводить игры подобного рода.

Одним из видов ролевой игры, распространенной на уроках иностранного языка, является составление диалогов. В период педагогической практики данный вид работы также многократно применялся. Приведем пример. На одном из уроков проводилось аудирование. Незнакомые слов заранее были выписаны на доску, для того, чтобы

учащиеся переписали их в тетради. Прослушав диалог, учащиеся выполнили разнообразные упражнения, в число которых входили: «Ответьте на вопросы», «Преобразуйте предложения, заменив выделенные слова словами из диалога» и так далее. Эти упражнения явились своеобразной подготовкой к ролевой игре в виде составления диалогов, аналогичных прослушанному.

Группа разделилась на пары, причем во многих случаях оказалось так, что «более сильные» ученики составили пары с «менее сильными». Так, Максим Р., который занимается дополнительно с репетитором и обладает более высокими знаниями английского, оказался в паре с Тимуром Х., у которого ярко выраженные склонности к изучению точных наук. Максим взял инициативу на себя и распределил роли. Тимуру досталась роль продавца, а Максиму – роль покупателя.

Как выяснилось позднее, Тимур мечтает открыть в будущем свой магазинчик. Максим, зная об этом, распределил роли именно таким образом.

Во время проигрывания диалога Тимур преобразился. С помощью Максима он подобрал необходимые для составления диалога слова и выражения, и у мальчиков получился очень живой и интересный диалог. Мальчики, особенно Тимур, очень комфортно и уверенно чувствовали себя в данной коммуникативной ситуации.

Хотелось бы отметить, что во время прохождения практики использовались и другие виды ролевых игр, которые были оформлены нами в виде приложения (смотрите приложение 1 «Ролевые игры»).

В психолого-педагогической литературе отмечается, что если занятия с использованием игровых технологий не принесли желаемого результата, то они являются потенциально губительными для учебного заведения, угнетающими обучаемых и вредными для профессиональной репутации самого педагога. Полноценная и качественная оценка образовательной результативности на занятиях с использованием игровых технологий, установление с этой целью разнообразной обратной связи, позволит проконтролировать результаты обучения и своевременно внести необходимые изменения. Обратная связь и оценка качества нужны, прежде всего, самому преподавателю-руководителю игры, как по ходу ее проведения, так и после окончания. К таким приемам можно отнести разнообразные опросы в виде анкет или письменных отзывов. В нашем случае был изготовлен свой собственный опросник, который раздавался учащимся в конце занятий и собирался сразу же после заполнения.

Опросник включал в себя следующие вопросы:

1. Что вы ожидали от игры?
2. Чувствовали ли вы себя включенными в работу?
3. Напишите некоторые общие замечания по поводу хода игры, подготовленных материалов и оборудования.

В первое время учащиеся затруднялись отвечать на данные вопросы, в дальнейшем, в ходе проведения ролевых игр, они уже осознанно отвечали на вопросы. Это, в свою очередь, позволяло увидеть содержательные результаты игры и уже на следующей игре производить необходимые изменения.

Таким образом, учет мнений и интересов учащихся способствовал созданию атмосферы сотрудничества, что, в свою очередь, явилось важным условием для повышения мотивации учащихся к изучению иностранного языка и, в целом, повысило успеваемость учащихся.

Список использованной литературы

1. Аникеева, Н. П. Воспитание игрой / Н. П. Аникеева – М.: Просвещение, 1987. – 144 с.
2. Барашкова, Е. А. Не все дети талантливые, но все способные / Е. А. Барашкова // Первое сентября. Английский язык, 2005. - № 9. – С. 14.
3. Берн, Э. Игры, в которые играют люди / Э. Берн. – М.: Прогресс, 1988. – 400 с.
4. Бим, И. Л. Методика обучения иностранных языков как наука и проблемы школьного учебника / И. Л. Бим. – М.: Русский язык, 1977. – 256 с.
5. Богомолова, Н. Н. Ситуационно-ролевая игра как активный метод социально-психологической подготовки / Н. Н. Богомолова // Теоретические и методологические проблемы социальной психологии. – М.: Изд-во Моск. Ун-та. – 1977. – С. 192-193.
6. Болтнева, О. Ю. Театральные проекты в преподавании английского языка / О. Ю. Болтнева // ИЯШ. – 2001. - №4. – С. 74-79.