

Методическая разработка «Игра «Карусель»
как прием интерактивной технологии
на уроках английского языка»

1. Методологическое обоснование игры «Карусель» на уроке английского языка

«Без игры нет и не может быть полноценного умственного развития. Игра – это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений, понятий. Игра – это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности».

В. А. Сухомлинский.

В настоящее время стратегическая задача развития школьного образования заключается в обновлении его содержания, методов обучения и достижения на этой основе принципиально нового качества обученности. Главная цель обучения иностранному языку состоит в формировании коммуникативной компетенции, т.е. в способности и готовности осуществлять иноязычное межличностное и межкультурное общение в реальной языковой среде.

Как показывает собственный опыт преподавания иностранного языка и опыт многочисленных учителей практиков, организовать речевое взаимодействие на уроке не всегда удается, используя традиционные методы и формы работы. Интерактивные технологии – технологии, позволяющие учиться взаимодействовать между собой; а интерактивное обучение – обучение, построенное на взаимодействии всех обучающихся, включая педагога.

Целью применения интерактивных методов и приемов в обучении иностранным языкам является социальное взаимодействие учащихся, межличностная коммуникация, важнейшей особенностью которой признается способность человека «принимать роль другого», представлять, как его воспринимает партнер по общению, интерпретировать ситуацию и конструировать собственные действия. Интерактивные педагогические технологии помогают разнообразить учебную деятельность, способствуют повышению мотивации к обучению.

Цель мотивации - формирование у детей устойчивого интереса к предмету, развитие коммуникативных и творческих способностей. Основная задача педагога заключается в выборе приемов и методов стимулирования активной познавательной деятельности учеников, реализации творческого потенциала каждого участника образовательного процесса.

Интерактивное обучение одновременно решает несколько задач: развивает коммуникативные умения и навыки, помогает установлению эмоциональных контактов между участниками процесса обучения, решает информационную задачу, поскольку обеспечивает учащихся необходимой информацией, без которой невозможно реализовывать совместную деятельность; развивает общие учебные умения и навыки обеспечивает воспитательную задачу, поскольку приучает работать в команде.

Итак, позвольте предложить вашему вниманию игровой прием технологии интерактивного обучения «Карусель», применяемый мною на уроках. Это не просто игра, а действительно технологический прием, который выполняет не только целевое назначение игры: закрепляет материал, активизирует работу на уроке, тренирует учащихся в умении творчески использовать речевые навыки и т.д. Эта игра предполагает диалоговое общение, способствует самостоятельному применению добытого пережитого знания и умения, развивает критическое мышление, умение решать проблему, формирует личностные качества обучаемого.

2. Описание игры

Название: «Карусель»

Тип игры: творческая.

По виду деятельности: интеллектуальная, социальная.

По характеру педагогического процесса: обучающая, познавательная, развивающая, репродуктивная, коммуникативная, диагностическая, творческая.

Возраст участников: 10-14 лет

Количество участников: коллективная игра, 10-15 чел.

Выполняемые функции игры: развлекательная - создание благоприятной атмосферы на занятии;

коммуникативная - объединение детей в коллектив, установление эмоциональных контактов, формирования навыков общения, где ученик принимает на себя ряд обязанностей в соответствии со своей ролью. Данные обязательства требуют соблюдения определенных норм поведения при общении с партнерами по игре;

воспитательная - дети усваивают общественные функции, нормы поведения, воспитывает;

мотивационно-побудительная - строится на межличностных отношениях, она вызывает потребность в общении, стимулирует интерес к участию в нем на иностранном языке

Цель игры: обучение умению общаться согласно ролевой ситуации.

Задачи: формировать речевые умения, развивать наблюдательность, внимание, творческие способности, тренировать учащихся в выборе нужного речевого варианта, учить ребят культуре общения, навыкам диагностирования полученного материала.

Ожидаемые результаты:

Личностные

- действие смыслообразования (интерес, мотивация);
- формирование личного, эмоционального отношения к себе и окружающим людям;
- освоение норм, правил поведения в группе;
- формирование умения сконцентрировать свое внимание на языковом содержании

Познавательные - поиск и выделение необходимой информации, преобразование информации из одного вида в другой (результаты опроса выстроить в список причин), осуществление операций анализа, сравнения для подведения итога учебной задачи (список полученных причин проранжировать от менее важных к более значимым причинам в группе)

Коммуникативные - формирование вербальных и невербальных способов коммуникации;

- формирование умения строить фразы, отвечать на вопрос в парах разного состава;
- умение дать оценку услышанному, сделать вывод, объяснить

Регулятивные – умение планировать свои действия; в диалоге с учителем и с одноклассниками совершенствовать самостоятельно выбранные критерии оценки

Содержание: Игра «Карусель» состоит частично из ролевой игры и работы «аналитиков».

Участникам игры необходимо провести интервью с одноклассниками о причинах изучения английского языка, где:

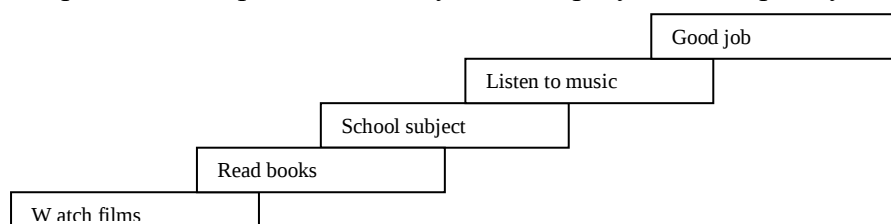
1. «журналисты» должны провести интервью по кругу с «учащимися» по опроснику о возможных причинах изучения английского языка в данной группе; записать их ответы.
2. участники «интервью» должны поменяться ролями;
3. «журналисты» собирают вопросники с ответами учащихся и передают их в «аналитикам»;
4. «аналитики» должны произвести «инвентаризацию» (подсчитать, каких причин меньше, каких больше), «построить лестницу результативности опроса», подвести итог.

На стадии работы «аналитиков» применяется стратегия РКМЧП «Инвентаризация». «Инвентаризация» - это работа по сбору информации и, так называемое, «собираение мыслей».

Перед вами список возможных причин, с которым работают «журналисты».

1. want to go to an English- speaking country as a tourist
2. must learn English as a school subject
3. would like to get a good job in my future
4. enjoy watching American films
5. like reading books by English and American writers
6. would like to understand modern pop singers

«Лестница причин», которая может получиться в результате опроса учащихся



Способ и форма проведения игры: Игра проводится в кругу, образуется два кольца: внутреннее и внешнее. Внутреннее кольцо-это стоящие неподвижно ученики, обращенные лицом к внешнему кругу - это опрашиваемые, а внешнее – это ученики, перемещающиеся по кругу через

каждые 30 секунд – это опрашивающие. Ученики в течение данного времени ведут беседу с партнером и затем по команде учителя меняются. Переходят только дети внутреннего круга, внешний круг неподвижен. Упражнение выполняется до тех пор, пока ученики не сделают целый круг и не пообщаются со всеми участниками противоположного круга. Итак, у каждого «журналиста» свой вопрос из списка, с которым он движется по кругу и выясняет причину. В конце игры «журналисты» отдают свои анкеты в «аналитический центр». Учитель следит за тем, чтобы беседа происходила на английском языке. «Аналитики» работают с опросниками, подсчитывают количество причин по каждому пункту. Затем ими составляется рейтинг причин на доске в виде лестницы по возрастанию от 1-6, т. е. от самой незначимой – к самой значимой причине. Они же подводят итог «Наши причины изучения языка следующие...»

После выполнения задания ребятам предлагается заполнить оценочную карту по ходу всего урока, в том числе и этап игры (см. Приложение 1-2).

Уровень сложности интеллектуальной деятельности: уровень моделируется исходя из способностей детей.

Продолжительность игры: временная (7-8 мин.)

Степень сложности выполняемых действий: Основная трудность - умение задавать вопрос грамматически правильно по предложенной причине, вести диалог, соблюдать нормы речевого этикета и делать вывод.

4. *Выводы:* Цель игры достигнута. Детям такой вид работы очень нравится. Ребята увлеченно беседуют, занятие проходит динамично и результативно. Игра развивает коммуникативные умения и навыки, помогает установлению эмоциональных контактов между участниками процесса обучения, решает информационную задачу, поскольку обеспечивает учащихся необходимой информацией, без которой невозможно реализовывать совместную деятельность; развивает общие учебные умения и навыки обеспечивает воспитательную задачу, поскольку приучает работать в команде. Игра мотивирует ученика очень эффективно, ибо нацелена не на результат, а на процесс. Даже пассивный ученик быстро подключается к игре. Правила игры сами определяют рамки необходимых запретов. Игроки и команды соблюдают их играя.

5. *Рефлексия.* Как показывает опыт, применение данной игры на уроке способствует положительным изменениям в речи учащихся как в качественном отношении (разнообразие диалогических единств, инициативность речевых партнеров, эмоциональность высказывания), так и в количественном (правильность речи, объем высказывания, темп речи). Есть риск, нужно спросить самих себя: зачем нужна эта игра, что она дает. Игра ради игры – это потерянное время. Не надо пытаться одной игрой решить две задачи: отработать новый грамматический материал и научить иноязычному этикету взаимоотношений. Этикет в Британии - это не простой вопрос. Некоторые рекомендации: данную игру можно проводить по разным темам с учетом дифференциации. Если дети слабые, им можно предложить готовые вопросы. Если сильная группа, обучающие самостоятельно задают вопросы, моделируют ответы и т.д. В этой игре есть место для детей с разным интеллектом. Вопросы задавать сложнее, чем отвечать на них. Игра - это модель реального процесса в классе и важно следовать простому алгоритму. Необходимо помнить о том, чтобы игра была адаптирована. Где-то ее можно усложнить, а где-то, наоборот, облегчить.

6. *Список использованных источников*

1. Алесина Е.В. – "Учебные игры на английском языке" - ИЯШ, №4, 1987.
2. Григорьева М.Б. Использование игровых приемов на уроках иностранного языка// Иностранные языки в школе. – 2011. – № 10, с. 47
3. Данилова Г.В. Английский язык 5-9 классы. Обучающие игры / авт.-сост. Г.В.Данилова – Волгоград: Учитель, 2008. – 93с.: ил.
4. Дворник М.В. – "Игра и игровая ситуация на начальном и среднем ступенях обучения" - ИЯШ, №6, 1980.
5. Пукина Т.В. Игровые технологии на уроках.- Волгоград 2009г 2. Выгодский, Л. С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка
6. Степанова, Е. Л. Игра как средство развития интереса к изучаемому языку / Е. Л. Степанова // ИЯШ. - 2004.
7. Стронин М.Ф.- "Обучающие игры на уроках английского языка" - М., "Просвещение", 1981.
8. uchportal.ru

9. <http://thelang.ru>
10. <https://kopilkaurokov.ru>
11. <http://aneks.spb.ru>