

ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ
ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«БАЙКОНУРСКИЙ ЭЛЕКТРОРАДИОТЕХНИЧЕСКИЙ ТЕХНИКУМ
ИМЕНИ М.И. НЕДЕЛИНА»

Доклад на Семинар ПЦК
«Гуманитарных и социально-экономических дисциплин» по теме:
«Использование современных форм игровых технологий
в организации учебных занятий в СПО»

Подготовил: Е.Е. Мухамедяр,
преподаватель I категории

Использование современных форм игровых технологий в организации учебных занятий в СПО

Отличительные для начала XXI века изменения в характере образования – его направленности, целях, содержании – все более явно ориентируют на “свободное развитие человека”, на творческую инициативу, самостоятельность обучаемых, конкурентоспособность, мобильность будущих специалистов. Это нашло отражение в Федеральном законе “Об образовании”, концепции модернизации образования на период до 2010 года, означают, по сути, процесс смены образовательной парадигмы.

Основной целью широкомасштабного эксперимента по модернизации содержания образования должна стать практическая отработка механизмов формирования у будущего выпускника техникума набора ключевых компетенций в интеллектуальной, гражданско-правовой, коммуникационной, информационной и прочих сферах.

Образование способно реализовать эти цели, если оно опирается на следующие принципы:

Принцип человечности (гуманизма) – утверждение норм уважения и доброжелательного отношения к каждому учащемуся, исключение принуждения и насилия над его личностью.

Принцип самоценности каждого возраста, предполагающий:

- полноту реализации возможностей проживаемого учащимся возраста;
- нацеленность на развитие у студента в первую очередь фундаментальных способностей;
- опору на достижения предыдущего этапа развития, создающую ступень образования.

Принцип индивидуализации образования, обеспечивающий максимальное проявление самобытности и творческих возможностей каждого студента.

Принцип социокультурной открытости образования:

- уважение к нормам и традициям разных культур, открытость изменяющемуся миру;
- поддержка образовательных инициатив всех субъектов образовательного пространства;
- расширение образовательных задач техникума.

Я придерживаюсь в своей работе трех основных принципов гуманистического воспитания:

- принцип поощрения
- признание прав студента
- право на свободу.

Мы должны уменьшить свои амбиции, помнить, что кроме нас есть много людей, которые влияют на учащегося. Будем скромнее. Не будем ни уменьшать, но и ни увеличивать своей роли.

Право на ошибку. Студент “живет в первый раз” и, конечно, ошибается. Право на тайну.

Не надо вытрясать из учащегося все, что есть у него за душой, и тем более, не использовать эту информацию против него самого.

Право на игру. Это одна из важнейших возрастных потребностей студента наряду с другими, такими как потребность в самореализации, которая, если останется не удовлетворенной, у него может развиваться комплекс неполноценности, что ведет к агрессии.

Необходимо помнить о потребности в социализации. Учащийся живет среди людей и должен общаться с ними.

Так же важно учитывать потребность в принятии себя взрослыми. Принимать не значит любить, значит считать, что он (другой) имеет право жить. Нельзя смотреть на учеников как на одинаковых, они такие же разные, как все мы.

Другая потребность студента – это принятие его сообществами. Очень важно облегчить его путь в круг других учащихся.

Чтобы помочь студенту реализовать его потребности, помочь ему сделать новый шаг к самому себе, нам необходимо создать условия для такого шага.

В своей педагогической практике я использую технологии, построенные на принципах здоровьесберегающей педагогики: коммуникативные, исследовательские, игровые и др. Однако в обучении английскому языку студентов 1 курса отдаю предпочтение игровым технологиям, поэтому целью работы является выявление эффективности использования игровых технологий в повышении качества знаний по английскому языку, уровня учебной мотивации к изучаемому предмету и сохранение психологической комфортности обучаемых в учебной деятельности.

Коммуникативные: построение обучения на основе активного взаимодействия всех участников учебного процесса с привлечением всевозможных средств информации.

Общение: обучение в содружестве, взаимообучение, работа в парах и группах сменного состава, учебный диалог, учебная дискуссия.

Исследовательские: требует реализации педагогической модели – “обучение через открытие”.

Проблемное обучение: метод проектов, совместный поиск решения проблемных ситуаций. Модель урока: “знаю, но не все; хотел бы узнать – узнал”. Обязательное наличие проблем или проблемных учебных заданий. Экспериментирование или моделирование как обучающие приемы.

Игровые: моделирование жизненно важных ситуаций и поиск путей их решения.

Игра: деловые игры, ролевые и сюжетные игры – путешествия, дидактическая игра.

Использовать игровые технологии в учебном процессе возможно со студентами любых курсов, ведь “Вся наша жизнь – игра, а мы в ней все актеры”.

Эмоциональные и игровые приемы являются необходимыми элементами в решении познавательных, воспитательных задач в обучении иностранным языкам в технику. Многие современные учебники как отечественные, так и зарубежные, широко используют игровую методику в обучении студентов иностранным языкам. Игра – хороший стимул в достижении успеха там, где порой оказываются неэффективными многочисленные традиционные упражнения. Урок может стать незабываемым путешествием в мир английского языка, дать возможность не только сильным, но и слабым учащимся проявить свой творческий потенциал. Даже самый незначительный успех – огромный шаг на пути познания. Игра способствует выполнению важнейших методических задач: обеспечивает психологическую подготовку к речевому общению на уроке иностранного языка и многократное повторение языкового материала. Игра влияет на развитие познавательной активности. Она таит в себе огромное нравственное начало, так как делает труд радостным, творческим и увлекательным. Чем ближе к жизни игровая ситуация, тем легче и быстрее студенты запоминают употребляемые в ней слова.

Проблема игры, по одной из концепций, возникла, как слагаемое проблемы свободного времени и досуга людей в силу многих тенденций религиозного, социально-экономического и культурного развития общества. В древнем мире игры были средоточием общественной жизни, им придавалось религиозно-политическое значение. Древние греки считали, что боги покровительствуют игрокам, и поэтому Ф. Шиллер утверждал, что античные игры божественны и могут служить идеалом любых последующих видов досуга человека. В Древнем Китае праздничные игры открывал император, и сам в них участвовал.

В советское время сохранение и развитие традиций игровой культуры народа, весьма деформированных тоталитарным режимом, начиналось с практики летних загородных лагерей, хранивших игровое богатство общества.

Прежде всего, следует учитывать, что игра как средство общения, обучения и накопления жизненного опыта является сложным социокультурным феноменом.

Сложность определяется многообразием форм игры, способов участия в них партнеров и алгоритмами проведения игры. Социокультурная природа игры очевидна, что делает ее незаменимым элементом обучения. В процессе игры: осваиваются правила поведения и роли группы (мини-модели общества), переносимые затем в “большую жизнь”; рассматриваются возможности самих групп, коллективов-аналогов предприятий, фирм, различных типов экономических и социальных институтов в миниатюре; приобретаются навыки совместной коллективной деятельности, отрабатываются индивидуальные черты характера учащихся, необходимые для достижения поставленных целей; накапливаются культурные традиции, внесенные в игру участниками, преподавателями, привлеченными дополнительными средствами – наглядными пособиями, учебниками, компьютерными технологиями.

Моя система работы основывается на теории игры, которую в отечественной педагогике и психологии разрабатывали К.Д. Ушинский, П.П. Блонский, С.Л. Рубинштейн, Д.Б. Эльконин. Различные исследователи и мыслители зарубежья К. Гросс, Ф. Шиллер, Г. Спенсер, К. Бюлер, З. Фрейд, Ж. Пиаже и др. нагромождают одну теорию игры на другую. Каждая из них как будто отражает одно из проявлений многогранного явления игры, и ни одно, по-видимому, не охватывает подлинной ее сущности. Особой известностью пользуется теория К. Гросса. Он усматривает сущность игры в том, что она служит подготовкой к серьезной дальнейшей деятельности; в игре человек, упражняясь, совершенствует свои способности.

Л.С. Выготский и его ученики считают исходным, определяющим в игре то, что человек, играя, создает себе мнимую ситуацию вместо реальной и действует в ней, выполняя

определенную роль, сообразно тем переносимым значениям, которые он при этом придает окружающим предметам. В соответствии с возрастной периодизацией меняются только ведущая деятельность и виды игр.

Я использую игру как форму обучения, значение которого невозможно исчерпать и оценить развлекательно - креативными возможностями. В том и состоит его феномен, что, являясь развлечением, отдыхом, игра способна перерасти в обучение, в творчество, в терапию, в модель типа человеческих отношений и проявлений в труде.

Реализую игровые приемы и ситуации при урочной форме занятий по иностранному языку 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.

В настоящее время в методической литературе существует достаточно большое количество классификаций, систематизирующих виды учебных игр в соответствии с тем или иным классификационным критерием. Например, в зависимости от:

- целей и задач учебной игры;
- формы проведения;
- способа организации;
- степени сложности;
- количественного состава участников.

По целям и задачам обучения учебные игры, используемые на занятиях по иностранному языку, можно разделить на языковые и на речевые. Языковые игры, помогают усвоить различные аспекты языка (фонетику, лексику, грамматику, синтаксис, стилистику), делятся соответственно на фонетические, лексические, грамматические, синтаксические, стилистические. Важно подчеркнуть, что предложенное деление учебных игр на “аспектные” является в достаточной степени условным, так как в языке аспекты тесно взаимосвязаны; однако та или иная игра имеет доминантную практическую цель, в соответствии с которой выделяется тот или иной тип языковой игры. Речевые игры нацелены на формирование умения в определенном виде речевой деятельности, то есть обучение аудированию, обучение монологической речи, диалогической речи, обучение чтению, обучение письму.

По форме проведения выделяют игры предметные, подвижные, сюжетные или ситуационные, ролевые, игры-соревнования, интеллектуальные игры (ребусы, кроссворды, шарады, викторины), игры-взаимодействия (коммуникативные, интерактивные).

По способу организации игры бывают компьютерные и некомпьютерные, письменные и устные, с опорами и без опор, имитационно-моделирующие и креативные и т.д.

По степени сложности выполняемых действий все учебные игры подразделяются на “простые” (моноситуационные) и “сложные” (полиситуационные), а по длительности проведения они делятся на продолжительные и непродолжительные.

По количественному составу участников игры подразделяются на индивидуальные, парные, групповые, командные и коллективные. Причем очевидно, что первые, то есть индивидуальные игры, являют собой реализацию индивидуального подхода к учащимся и представляют собой “общение” обучаемого с источником информации. Остальные перечисленные виды игр предполагают общение партнеров друг с другом, что может предполагать проявление как индивидуального подхода, так и дифференцированного подхода к процессу обучения иностранному языку.

Немаловажным является вопрос о месте учебной игры на уроке. Совершенно очевидно, что дать конкретные рекомендации по данному поводу не предоставляется возможным. Место игры в ходе урока, а так же ее продолжительность зависят от множества факторов. К назначенным факторам можно отнести:

- уровень обученности учащихся;
- уровень обучаемости;
- степень сложности материала;
- конкретные цели, задачи условия.

Как известно, учебный курс иностранного языка призван обеспечить практическое овладение предметом. Эта задача обучения учить умению общаться на изучаемом языке, пусть даже на самом элементарном уровне; заложить основу для дальнейшей коммуникативной деятельности учащихся. Например, в практике моей работы получили широкое применение ролевые игры, которые являются специфической организационной формой обучения иноязычному речевому общению. Это эффективный прием работы. Учащиеся применяют осваиваемый языковой материал в ситуациях, характерных для окружающей их действительности, что способствует развитию речевой инициативы и усиливает естественно-коммуникативную направленность урока. Кроме того, посредством ролевых игр у учащихся формируются такие качества, как общительность, коллективизм, появляется чувство ответственности за своих товарищей. Уроки с применением ролевых игр обычно проходят живо, эмоционально, при высокой активности учащихся в благоприятной психологической атмосфере.

Таким образом, игры в учебном процессе обладают большими возможностями для дальнейшего совершенствования учебного процесса по иностранному языку путем формирования и активизации у обучающихся умений и навыков творческой мыслительной, познавательной деятельности.

К ролевой игре методика преподавания иностранных языков идет уже давно. Упражнения типа “Читайте по ролям”, “Инсценируйте диалог” занимают прочное место в арсенале методических приемов, ибо всем ясно, что в процессе драматизации происходит более полное осознание смысла текста и одновременно более глубокое восприятие языкового материала.

В целом ролевая игра является специфической организационной формой обучения иноязычному речевому общению. Это эффективный прием работы. Учащиеся применяют осваиваемый языковой материал в ситуациях, характерных для окружающей их действительности, что способствует развитию речевой инициативы и усиливает естественно-коммуникативную направленность урока.

Роль преподавателя в образовательном процессе многогранна, используя игровые технологии на уроках, преподаватель должен быть:

- преподаватель - сценарист (проектировочные умения);
- преподаватель как режиссёр (адаптационные умения);
- преподаватель организатор (организационные умения);
- преподаватель как речевой партнёр (коммуникативные умения);
- преподаватель как энергизатор (мотивационные умения);
- преподаватель - исследователь

А, кроме того, преподаватель должен владеть контролем и самоконтролем.

Кроме того, посредством ролевых игр у учащихся формируются такие качества, как общительность, коллективизм, появляется чувство ответственности за своих товарищей.

Уроки с применением ролевых игр обычно проходят живо, эмоционально, при высокой активности учащихся в благоприятной психологической атмосфере.

Игра активизирует познавательные способности обучаемых, в ходе ее проведения повышается мотивации учения, возрастает уровень заинтересованности (эвристическая функция), вырабатываются и совершенствуются навыки и умения (обучающая функция), ибо получение новых знаний через игру идет одновременно с их закреплением, в ходе которого многократное повторение не “приедается”, безболезненно ведя к более прочному усвоению.

Так как в игре студент не ощущает себя объектом воздействия взрослого, считая себя полноправным субъектом деятельности, то имеется возможность через игру формировать у него личностные качества (воспитательная функция).

В игре обучаемые активно взаимодействуют друг с другом, осваивая правила и способы этого взаимодействия, приобретают опыт взаимопонимания, согласования действий и намерений с другими игроками; соблюдая правила игры, ее участники учатся сдерживать свои непосредственные желания ради совместных действий (коммуникативная функция ради совместных действий).

Через игру легче формируется культура восприятия человеческих ценностей (эстетическая функция).

Если объединить все вышесказанное, получим систему развивающего обучения с использованием новых педагогических технологий, учетом принципов образования и воспитания и, главное,

потребностей учащихся. Есть три фактора успешности этой системы: эффективность, продуктивность и результативность.

Показателями эффективности применения игровых технологий являются:

- влияние на развитие личности и состояние психологического здоровья студентов;
- совершенствование системы диагностики обучения, воспитания и развития обучающихся;
- творческий характер совместной деятельности преподавателя и студентов; позитивное отношение учащихся к изучаемому предмету; оптимальный психологический климат на уроках английского языка.

Продуктивность подтверждается позитивными результатами исследований удовлетворенности учащихся и их родителей условиями и качеством обучения иностранному языку.

Показатели результативности:

- уровень качества знаний учащихся по английскому языку;
- развитие речевой деятельности обучающихся;
- повышение уровня учебно-познавательной мотивации студентов.

Список использованной литературы:

1. Новые педагогические и информационные технологии в системе образования. Под ред. Полат Е.С. М., 1999.
2. Полат Е.С. Теоретические основы составления и использования системы средств обучения иностранному языку для средней общеобразовательной школы. Автореф. Дис. Докт. пед. Наук. М., 1989.
3. Апатова Н. В. Информационные технологии в школьном образовании. – М., 1994
4. Зубов А. В. Информационные технологии в лингвистике. – М., 2004
5. Гальскова Н.Д «Современные технологии обучения иностранного языка» //М:Арти-Глосса 2000
6. Карамышева Т. В. Изучение иностранных языков с помощью компьютера. – С.П.: Союз, 2001
7. Jeremy Harmer «How to teach English»