

Введение

ИГРА — ОСНОВНАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ РЕБЕНКА. ЕЩЕ ПЛАТОН, ПОНИМАЯ ДЕТСКУЮ ИГРУ КАК ПОДРАЖАНИЕ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ВЗРОСЛЫХ, СЧИТАЛ, ЧТО ИМЕННО ЧЕРЕЗ ИГРУ РЕБЕНОК ДОЛЖЕН ПОЛУЧАТЬ ЗНАНИЯ, ПОЛАГАЯ, ЧТО ИГРА ЕСТЬ ПРИГОТОВЛЕНИЕ К ЖИЗНИ. ИГРА ОБЕСПЕЧИВАЕТ ЭМОЦИОНАЛЬНОЕ ВОЗДЕЙСТВИЕ НА ОБУЧАЕМЫХ, АКТИВИЗИРУЕТ РЕЗЕРВНЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ ЛИЧНОСТИ, СОЗДАЕТ УСЛОВИЯ ДЛЯ РАЗВИТИЯ ВОООБРАЖЕНИЯ, ТВОРЧЕСТВА, АКТИВНОЙ МЫСЛИТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ, УЧИТ ДЕТЕЙ РАБОТАТЬ В КОЛЛЕКТИВЕ, ВОСПИТЫВАЕТ КУЛЬТУРУ ОБЩЕНИЯ.

МНОГИЕ ПСИХОЛОГИ И ПЕДАГОГИ: Л. С. ВЫГОТСКИЙ, А. Н. ЛЕОНТЬЕВ, Д. Б. ЭЛЬКОНИН, А. С. МАКАРЕНКО, С. А. ШМАКОВ И ДРУГИЕ — ВЫЯСНЯЛИ ЕЕ СОЦИАЛЬНОЕ ЗНАЧЕНИЕ, ВНУТРЕННЮЮ СТРУКТУРУ, ВАЖНОСТЬ ДЛЯ РАЗВИТИЯ РЕБЕНКА, ЗАНИМАЛИСЬ РАЗРАБОТКОЙ ТЕОРИИ ИГРЫ. ИГРА ФОРМИРУЕТ СПОСОБНОСТЬ ОЦЕНИВАТЬ СВОИ ДЕЙСТВИЯ И ДЕЙСТВИЯ СВОИХ ТОВАРИЩЕЙ, ПРИНИМАТЬ РЕШЕНИЯ, ВЫЗЫВАЕТ СТРЕМЛЕНИЕ К ПОЛУЧЕНИЮ ЗНАНИЙ И ИХ ПРИМЕНЕНИЮ, УЧИТ УПРАВЛЯТЬ СВОИМ ПОВЕДЕНИЕМ. КАЖДАЯ ИГРА ВЫПОЛНЯЕТ СРАЗУ НЕСКОЛЬКО ФУНКЦИЙ: ОБУЧАЮЩУЮ, КОММУНИКАТИВНУЮ, РАЗВЛЕКАТЕЛЬНУЮ, РЕЛАКСАЦИОННУЮ, ПСИХОТЕХНИЧЕСКУЮ, РАЗВИВАЮЩУЮ И ВОСПИТАТЕЛЬНУЮ.

УЧЕБНЫЕ ИГРЫ НА УРОКАХ ИНОСТРАННОГО ЯЗЫКА МОТИВИРУЮТ И СТИМУЛИРУЮТ УЧЕБНУЮ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ УЧАЩИХСЯ. В ИГРЕ РЕБЕНОК ПРИОБРЕТАЕТ НЕ ТОЛЬКО УМЕНИЯ И НАВЫКИ, НО У НЕГО ВОЗНИКАЕТ ИНТЕРЕС К СТРАНЕ ИЗУЧАЕМОГО ЯЗЫКА, ЕЁ КУЛЬТУРЕ, ОБЫЧАЯМ. ОСОБЕННО ВАЖНАЯ РОЛЬ ПРИНАДЛЕЖИТ УЧИТЕЛЮ. ПРИ ПРОВЕДЕНИИ ИГР НА УРОКЕ ИМЕННО ЕГО УМЕНИЕ И АКТИВНОСТЬ СПОСОБСТВУЮТ РАЗВИТИЮ ВЫСОКОГО УРОВНЯ ИНТЕНСИВНОСТИ УЧЕБНОГО ПРОЦЕССА. ИГРЫ РАЗВИВАЮТ ВСЕ ВИДЫ ИМПРЕССИВНОЙ ПАМЯТИ (У РАЗНЫХ ЛЮДЕЙ РАЗВИТЫ В БОЛЬШЕЙ СТЕПЕНИ КАКИЕ-ТО ОПРЕДЕЛЕННЫЕ ВИДЫ ПАМЯТИ: У ОДНИХ — СЛУХОВАЯ, У ДРУГИХ — ЗРИТЕЛЬНАЯ, У ТРЕТЬИХ — ДВИГАТЕЛЬНАЯ И Т. Д.). ИГРА - ЭТО СРЕДСТВО ПСИХОЛОГИЧЕСКОГО И ПЕДАГОГИЧЕСКОГО ВОЗДЕЙСТВИЯ НА ЛИЧНОСТЬ РЕБЕНКА.

ИГРУ, КАК И УЧЕБНЫЙ МАТЕРИАЛ, СЛЕДУЕТ ПЛАНИРОВАТЬ К КАЖДОМУ УРОКУ, ЗАРАНЕЕ ОПРЕДЕЛЯЯ ВРЕМЯ И МЕСТО ЕЕ ПРОВЕДЕНИЯ НА УРОКЕ. ПРИ ВЫБОРЕ ИГРЫ СЛЕДУЕТ УЧИТЫВАТЬ ВОЗРАСТНЫЕ ОСОБЕННОСТИ ДЕТЕЙ. ИГРУ МОЖНО ИСПОЛЬЗОВАТЬ И ПРИ ВВЕДЕНИИ НОВОГО МАТЕРИАЛА, И ПРИ ЗАКРЕПЛЕНИИ ЕГО, А ТАК ЖЕ ПРИ КОНТРОЛЕ ЗНАНИЙ. КАЖДАЯ ИГРА ПОМОГАЕТ

В УСВОЕНИИ ЗНАНИЙ СРАЗУ ПО НЕСКОЛЬКИМ ЯЗЫКОВЫМ АСПЕКТАМ: В ИГРЕ НЕЛЬЗЯ ИСКУССТВЕННО ОТОРВАТЬ ФОНЕТИКУ ОТ ЛЕКСИКИ, ЛЕКСИКУ ОТ ГРАММАТИКИ И Т. Д.

Актуальность темы.

Поиск новых форм и приемов изучения иностранных языков в наше время — явление не только закономерное, но и необходимое. И это понятно: в свободной школе, к которой мы идем, каждый не только сможет, но и должен работать так, чтобы использовать все возможности собственной личности. В условиях гуманизации образования существующая теория и технология массового обучения должна быть направлена на формирование сильной личности, способной жить и работать в непрерывно меняющемся мире, способной смело разрабатывать собственную стратегию поведения, осуществлять нравственный выбор и нести за него ответственность, т.е. личности саморазвивающейся и самореализующейся.

В школе особое место занимают такие формы занятий, которые обеспечивают активное участие в уроке каждого ученика, повышают авторитет знаний и индивидуальную ответственность школьников за результаты учебного труда. Эти задачи можно успешно решать через технологию игровых форм обучения. В. П. Беспалько в книге «Слагаемые педагогической технологии» дает определение педагогической технологии, как систематичное воплощение на практике заранее спроецированного учебно-воспитательного процесса. Игра имеет большое значение в жизни ребенка, имеет то же значение, какое у взрослого деятельность, работа, служба. Игра только внешне кажется беззаботной и легкой. А на самом деле она властно требует, чтобы играющий отдал ей максимум своей энергии, ума, выдержки, самостоятельности.

Игровые формы обучения позволяют использовать все уровни усвоения знаний: от воспроизводящей деятельности через преобразующую к главной цели — творческо-поисковой деятельности. Творческо-поисковая деятельность оказывается более эффективной, если ей предшествует воспроизводящая и преобразующая деятельность, в ходе которой учащиеся усваивают приемы учения.

Есть великая формула теоретика космонавтики К. Э. Циолковского, приоткрывающая завесу над тайной рождения творческого ума: «Сначала я открывал истины, известные многим; и, наконец, стал открывать истины, никому еще не

известные». Видимо, это и есть путь становления творческой стороны интеллекта, исследовательского таланта.

Можно сказать, что технология игровых форм обучения нацелена на то, чтобы научить учащихся осознавать мотивы своего учения, своего поведения в игре и в жизни, т.е. формировать цели и программы собственной самостоятельной деятельности и предвидеть ее ближайшие результаты.

Психологическая теория деятельности в рамках теоретических воззрений А. С. Выготского, А. Н. Леонтьева выделяет три основных вида человеческой деятельности — трудовую, игровую и учебную. Все виды тесно взаимосвязаны. Анализ психолого-педагогической литературы по теории возникновения игры в целом позволяет представить спектр ее назначений для развития и самореализации детей. Немецкий психолог К. Гросс, первым в конце XIX в. предпринявший попытку систематического изучения игры, называет игры изначальной школой поведения. Для него, какими бы внешними или внутренними факторами игры не мотивировались, смысл их именно в том, чтобы стать для детей школой жизни. Игра объективно — первичная стихийная школа, кажущийся хаос которой предоставляет ребенку возможность ознакомления с традициями поведения людей, его окружающих.

Дети повторяют в играх то, к чему относятся с полным вниманием, что им доступно наблюдать и что доступно их пониманию. Уже потому игра, по мнению многих ученых, есть вид развивающей, социальной деятельности, форма освоения социального опыта, одна из сложных способностей человека.

Блестящий исследователь игры Д. Б. Эльконин полагает, что игра социальна по своей природе и непосредственному насыщению и спроецирована на отражение мира взрослых. Называя игру «арифметикой социальных отношений», Эльконин трактует игру как деятельность, возникающую на определенном этапе, как одну из ведущих форм развития психических функций и способов познания ребенком мира взрослых.

Отечественные психологи и педагоги процесс развития понимали как усвоение общечеловеческого опыта, общечеловеческих ценностей. Об этом писал Л. С. Выготский: «Не существует исходной независимости индивида от общества, как нет и последующей социализации».

Итак, игра воспроизводит стабильное и инновационное в жизненной практике и, значит, является деятельностью, в которой стабильное отражают именно правила и условности игры — в них заложены устойчивые традиции и нормы, а повторяемость правил игры создает трениговую основу развития ребенка. Инновационное же идет от установки игры, которая способствует тому, чтобы ребенок верил или не верил во все,

что происходит в сюжете игры. Во многих играх «функция реального» присутствует то ли в виде срезных условий, то ли в виде предметов — аксессуаров, то ли в самой интриге игры. А. М. Леонтьев доказал, что ребенок овладевает более широким, непосредственно недоступным ему кругом действительности, только в игре. Забавляясь и играя, ребенок обретает себя и осознает себя личностью. Для детей игра — сфера их социального творчества, полигон его общественного и творческого самовыражения. Игра необычайно информативна и многое «рассказывает» самому ребенку о нем. Игра — путь поиска ребенком себя в коллективах соотарищей, в целом в обществе, человечестве, во Вселенной, выход на социальный опыт, культуру прошлого, настоящего и будущего, повторение социальной практики, доступной пониманию. Игра — уникальный феномен общечеловеческой культуры, ее исток и вершина. Ни в каких видах деятельности человек не демонстрирует такого самозабвения, обнажения своих психофизиологических, интеллектуальных способностей, как в игре. Игра — регулятор всех жизненных позиций ребенка. Школа игры такова, что в ней ребенок — и ученик, и учитель одновременно.

Возникшая в советской системе образования теория воспитывающего обучения активизировала применение игр в дидактике дошкольных систем, но практически не вывела игры на учащихся, подростков и юношество. Отрадно, что в общественной практике последних лет в науке понятие игры осмысливается по-новому, игра распространяется на многие сферы жизни, игра принимается, как общенаучная, серьезная категория. Возможно, поэтому игры начинают входить в дидактику более активно. В России дидактическое значение игры доказывал еще К. Д. Ушинский. Педагогический феномен игры учащихся истолкован в трудах А. С. Макаренко и В. А. Сухомлинского.

Роль игр на уроках английского языка.

Игра - особый метод обучения, целью которого является повторение и отработка поведенческих навыков. Игры необходимо использовать на начальном этапе обучения, так как ребенок 6-7 лет лучше всего умеет играть. Учебная деятельность у него будет сформирована позже.

Этот возраст особенно благоприятен для начала изучения иностранного языка: шестилетки отличаются особой чуткостью к языковым явлениям, у них появляется интерес к осмыслению своего речевого опыта, «секретов» языка. Они легко и прочно

запоминают небольшой по объему языковой материал и хорошо его воспроизводят. С возрастом эти благоприятные факторы теряют свою силу.

Как известно из психологии, каждый возрастной период характеризуется своим типом ведущей деятельности. В 6-летнем возрасте происходит постепенная смена ведущей деятельности, переход от игровой деятельности к учебной. При этом игра сохраняет свою ведущую роль. Дети продолжают играть до 10—12 лет. Шестилеток привлекает школа, но наиболее естественными для них в школьной жизни являются игровые элементы деятельности, непосредственное общение с учителем и сверстниками. Для них важна предметная наглядность.

Возможность опоры на игровую деятельность позволяет обеспечить естественную мотивацию речи на иностранном языке, сделать интересными и осмысленными даже самые элементарные высказывания. Игра в обучении иностранному языку не противостоит учебной деятельности, а органически связана с ней.

Именно использование игровых приемов обучения позволяет заложить основы для формирования основных компонентов учебной деятельности: умение видеть цель и действовать в соответствии с ней, умение контролировать и оценивать свои действия и действия других детей.

Важно помнить при этом, что игра не только источник детской радости, она является основным способом решения учебных задач. Необходимость широкого использования игровых приемов диктуется и спецификой предмета: в условиях, когда все задачи общения могут быть решены детьми на родном языке, новая игра является «психологическим оправданием» перехода на иностранный язык.

Из раскрытия понятия игры педагогами, психологами различных научных 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, в которой осознается, изучается окружающий мир, открывается широкий простор для личного творчества, активности самопознания, самовыражения.

3. Игра — первая ступень деятельности ребенка дошкольника, 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, приобретается опыт взаимоотношений людей.

Многие исследователи пишут, что закономерности формирования умственных действий на материале школьного обучения обнаруживаются в игровой деятельности детей. В ней своеобразными путями осуществляется формирование психических процессов: сенсорных процессов, абстракции и обобщения произвольного запоминания и т.д. Игровое обучение не может быть единственным в образовательной работе с детьми. Оно не формирует способности учиться, но, безусловно, развивает познавательную активность школьников.

Игра — особо организованное занятие, требующее напряжения эмоциональных и умственных сил. Игра всегда предполагает принятия решения — как поступить, что сказать, как выиграть? Желание решить эти вопросы обостряет мыслительную деятельность играющих. Но что касается детей, игра для них прежде всего — увлекательное занятие. Этим-то она и привлекает учителей, в том числе и учителей иностранного языка. В игре все равны. Она доступна даже слабым ученикам. Более того, слабый по языковой подготовке ученик может стать первым в игре: находчивость и сообразительность здесь оказываются порой более важным, чем знание предмета. Чувство равенства, атмосфера увлеченности и радости, ощущение посильности заданий — все это дает возможность ребятам преодолеть стеснительность, мешающую свободно употреблять в речи чужого языка, и благотворно сказывается на результатах обучения. Незаметно усваивается языковой материал, а вместе с тем возникает чувство удовлетворения.

Детская игра — понятие широкое. Это и игра по ролям, когда ребенок воображает себя летчиком, а стулья сверхзвуковым самолетом, и мы присутствуем на небольшом домашнем спектакле. Это и игра по заранее установленным правилам, где между играющими происходит в том или ином виде своеобразное соревнование.

С точки зрения содержания и механизма такой игры на уроке иностранного языка, сюжет игры такого типа определяют правила. По ходу ее они получают словесное оформление. По существу, в каждой игре этого типа мы имеем дело с одним-двумя речевыми образцами, повторяющимися многократно. Поэтому с точки зрения организации словесного материала игра не что иное, как речевое упражнение.

С другой стороны, игра представляет собой небольшую ситуацию, построение которой напоминает драматическое произведение со своим сюжетом, конфликтом и

действующими лицами. В ходе игры ситуация проигрывается несколько раз и при этом каждый раз в новом варианте. Но вместе с тем ситуация игры — ситуация реальной жизни. Реальность ее определяется основным условием игры — соревнованием. Желание победить мобилизует мысль и энергию играющих, создает атмосферу эмоциональной напряженности.

Разновидности игр и примеры их практического применения в учебной деятельности

Таким образом, мы рассматриваем игру как ситуативно-вариативное упражнение, где создается возможность для многократного повторения речевого образца в условиях, максимально приближенных к реальному речевому общению с присущими ему признаками — эмоциональностью, спонтанностью, целенаправленностью речевого воздействия.

Существует несколько типов игр:

- ДИДАКТИЧЕСКИЕ
- СЮЖЕТНО-РОЛЕВЫЕ
- ДЕЛОВЫЕ
- ПСИХОГРАММЫ

Для поддержания мотивации у учащихся и достижения учебно- воспитательной цели игра должна соответствовать возможностям возраста. Игры первого и второго типа не рекомендуется использовать в старших классах, а третьего и четвертого - в начальной школе.

Игру, как метод обучения характеризует ряд признаков:

- определенное количество участников, вступающих в игру добровольно.
- определенные правила игры (сюжет).
- определенное игровое действие.
- определенные условия выигрыша.

Игра никогда не оценивается, “балл” за игру не ставится.

Для формирования произносительных, лексических и грамматических навыков и тренировки употребления языковых явлений на подготовительном, предкоммуникативном этапе овладения иностранным языком предназначаются языковые игры.

Фонетические игры

1. Слышу — не слышу. Цель: формирование навыков фонематического слуха.

Ход игры: обучаемые делятся на команды. Преподаватель произносит слова. Если он называет слово, в котором есть долгий гласный ... или ..., обучаемые поднимают левую руку. Если в названном слове есть также согласные звуки ... или ... , все поднимают обе руки. Преподаватель записывает ошибки играющих на доске. Выигрывает команда, которая сделала меньше ошибок.

2. Правильно-неправильно. Цель: формирование правильного, чуткого к искажениям фонематического слуха.

Ход игры: преподаватель называет отдельные слова или слова в предложениях, фразах. Обучаемые поднимают руку при чтении выделенного звука в звукосочетаниях. Затем он просит каждого обучаемого в обеих командах прочитать определенные звукосочетания, слова, фразы и предложения. При правильном чтении звука обучаемые поднимают руку с зеленой карточкой (флажком), при неправильном — руку с красной карточкой (флажком). Выигрывает команда, которая после подсчета очков более правильно оценит наличие или отсутствие ошибок.

3. Кто правильнее прочитает? Цель: формирование навыка произношения связного высказывания или текста.

Ход игры: на доске записывается небольшое стихотворение или отрывок из него (считалка, скороговорка). Преподаватель читает и объясняет значение слов, предложений, обращает внимание на трудности произношения отдельных звуков. Текст несколько раз прочитывается обучаемыми. После этого даются две-три минуты для заучивания наизусть. Текст на доске закрывается, и обучаемые должны прочитать его наизусть. От каждой команды выделяются два-три чтеца. За безошибочное чтение начисляются очки; за каждую ошибку снимается одно очко. Побеждает команда, набравшая больше очков.

Орфографические игры

1. Буквы рассыпались. Цель: формирование навыков сочетания букв в слове.

Ход игры: преподаватель пишет крупными буквами на листе бумаги слово и, не показывая его, разрезает на буквы, говоря: «Было у меня слово. Оно рассыпалось на

буквы». Затем показывает буквы и рассыпает их на столе: «Кто быстрее догадается, какое это было слово?» Выигрывает тот, кто первый правильно запишет слово. Выигравший придумывает свое слово, сообщает преподавателю или сам пишет и разрезает его и показывает всем рассыпанные буквы. Действие повторяется.

2. Пары слов. Цель: развитие орфографического навыка.

Ход игры: играющим сообщается, что эту игру изобрел Льюис Кэрролл, автор книги «Алиса в стране чудес». На листе бумаги пишется любое слово. Ниже на том же листе пишется другое слово с точно таким же числом букв. Играющие должны постепенно превратить верхнее слово в нижнее. Для этого сначала нужно придумать другое слово, которое пишется так же, как первое, за исключением одной-двух букв, и написать его под первым словом. Затем точно так же это слово превращается в другое. Каждый раз можно изменить только одну-две буквы. Нужно продолжать до тех пор, пока не получится такое слово, которое можно изменением одной буквы превратить в нижнее слово.

Например: англ. score spell

scare spoil

scale spain

whale train

while grain

smile graip

smell graize

3. Вставь букву. Цель: проверка усвоения орфографии в пределах изученного лексического материала.

Ход игры: образуются две команды. Доска разделена на две части. Для каждой команды записаны слова, в каждом из которых пропущена буква. Представители команд поочередно выходят к доске, вставляют пропущенную букву и читают слово.

Например: англ. c...t, a...d, a...m, p...n, r...d, c...r, s...t, r...n, t...n, o...d, t...a, l...g, h...n, h...r, h...s, f...x, e...g, e...t, b...d (cat, and, arm, pen, red, car, sit, ran, ten, old, tea, leg, hen, her, his, fox, egg, eat, bed).

4. Кто больше? Цель: проверка усвоения орфографии изученного лексического материала.

Ход игры: образуются две команды. Каждая команда должна записать на доске

как можно больше слов по темам: а) названия спортивных игр;

б) животные; в) цвета и т. д.

Игры для работы с алфавитом

1. 5 карточек. Цель: контроль усвоения алфавита.

Ход игры: преподаватель показывает каждому из участников игры 5 карточек с буквами иностранного алфавита. Выигрывает тот, кто правильно и без пауз называет все 5 букв.

2. Слова с определенной буквой. Цель: формирование навыка орфографической памяти.

Ход игры: обучаемым предлагается быстро просмотреть список слов, а затем назвать слова, в которых есть заданная буква. Выигрывает тот, кто сможет назвать больше слов.

3. Алфавит-словарь. Цель: формирование навыка составления слов из букв.

Ход игры: для игры следует подготовить примерно 100 карточек с буквами (например, по 10 с буквами *a, e, i*; по 1 с буквами *j, q, z, x*; по 5 с буквами *n, t* и по 4 карточки с заглавными буквами *A, B, P, K, N, L*).

Преподаватель раздает обучаемым по несколько карточек. Обучаемый, у которого на карточке есть заглавная буква *A*, начинает игру. Он выходит к доске, и, держа карточку так, чтобы видели все, называет букву. За ним выходит его сосед по парте с буквой, которая может быть продолжением слова. Если у него нет подходящей буквы, то слово должен продолжить обучаемый, сидящий за следующей партой, и т. д.

Тот, кто закончит слово, прочитает его и получает право начать другое слово. И использованные карточки возвращаются преподавателю. Выигрывает тот, кто принял участие в составлении наибольшего количества слов.

Темп игры должен быть быстрым. Игру можно усложнить, давая задание составить существительные с определением.

Лексические игры

1. Цифры. Цель: повторение количественных числительных.

Ход игры: образуются две команды. Справа и слева на доске записывается

вразброску одинаковое количество цифр. Преподаватель называет цифры одну за другой. Представители команд должны быстро найти и вычеркнуть названную цифру на своей половине доски. Выигрывает команда, быстрее справившаяся с заданием.

2. Числительные. Цель: закрепление количественных и порядковых числительных.

Ход игры: образуются две команды. Преподаватель называет порядковое или количественное числительное. Первая команда должна назвать предыдущее число, вторая — последующее (соответственно порядковое или количественное числительное). За каждую ошибку команда получает штрафное очко. Выигрывает команда, получившая меньшее количество штрафных очков.

3. Пять слов. Цель: закрепление лексики по теме или по одному из пройденных уроков.

Ход игры: пока обучаемый из одной команды считает до пяти, представитель второй команды должен назвать пять слов по данной теме. Участник, не справившийся с заданием, выбывает из игры.

4. Слово. Цель: активизация изученной лексики.

Ход игры: команды получают наборы карточек с буквами. Преподаватель произносит слово; обучаемые, у которых находятся составляющие его буквы, должны составить из карточек слово. Команда, которая быстрее и без ошибок составит слово, получает очко. Итоги игры подводятся после того как составлено несколько слов.

5. Самый интересный рассказ. Цель: активизация лексики по изученной теме, развитие навыков монологической речи.

Ход игры: образуются две команды. Каждой дается задание составить рассказ на определенную тему («в зоопарке», «спортивные игры», «поездка за город» и т. д.). Выигрывает команда, составившая самый интересный рассказ и допустившая меньше ошибок.

6. Чайник (английская игра). Цель: формирование и развитие контекстуальной догадки.

Ход игры: ведущий выходит за дверь. В это время играющие должны выбрать несколько омонимов и придумать фразу. Когда ведущий входит в комнату, играющие

по очереди произносят придуманные ими фразы, вставляя в них вместо одинаково звучащих слов слово «чайник» (teakettle).

Например: I said good teakettle when I went to the little store teakettle the bank to teakettle some meat («Я сказал «хороший чайник», когда пошел в маленькую лавочку чайник банком, чтобы чайник немного мяса»). Здесь teakettle заменяет слова buy, by, buy. Ведущий должен догадаться, что вся фраза означает: «я сказал «до свидания», когда пошел в лавочку рядом с банком, чтобы купить немного мяса».

Грамматические игры

1. Изображение действия. Цель: автоматизация употребления глаголов в устной речи.

Ход игры: играющие образуют пары. Один играющий изображает действие (мимическое или пантомимическое), другой должен прокомментировать его, употребляя изученные глаголы.

2. Подарки. Цель: закрепление лексики по теме, автоматизация употребления изученных глаголов в будущем времени в устной речи.

Ход игры: образуются две команды. На доске записываются два ряда слов: 1) наименование подарка, 2) список глаголов. Играющие должны сказать, используя при этом глаголы из списка, что они будут делать с подарками, полученными в день рождения. Каждый участник игры придумывает по одному предложению. Выигрывает команда, которая быстрее справится с заданием и составит предложения без ошибок.

Игровые упражнения для работы с лексическим и грамматическим материалом

Основной задачей этой группы упражнений является управление учебно-познавательной деятельностью обучаемых и формирование у них лексических и грамматических навыков, а также организация интенсивной самостоятельной работы на учебных занятиях с целью овладения правилами употребления конкретных языковых единиц. Упражнения, этой группы приводятся в форме готовых инструкций обучаемым и отдельных пояснений преподавателю. Игровой аспект в разных упражнениях выражен неодинаково — от полного использования игровой деятельности обучаемых до сугубо дидактических игр.

1. Запомните предметы. Цель: запоминание и контроль лексики.

Посмотрите на разложенные на столе предметы в течение одной-двух минут, накройте их бумагой и назовите все предметы, которые вы запомнили, запишите их названия.

2. Угадайте род занятий. Цель: запоминание и контроль понимания лексических единиц.

По тeneвым изображениям (фотоизображениям) определите род занятия людей.

3. Найдите противоположные по значению слова. Цель: формирование лексического навыка.

Найдите антонимы к словам под рисунками (антонимы даются в списке).

4. Чемодан. Цель: тренировка лексического материала.

Посмотрите на рисунок в течение одной-двух минут и скажите, какие вещи находятся в чемодане и какие следовало бы добавить (заменить) в зависимости от характера владельца, его профессии, увлечений и цели предстоящей поездки. Назовите предметы устно или запишите их названия и названия действий, которые можно совершить с этими предметами (положить, завернуть, заменить и т.п.).

5. Солнце—дождь. Цель: дифференциация лексики по семантическому признаку и формирование навыка лексико-грамматической трансформации.

Рассмотрите две картинки, изображающие дождливый день и солнечный. Скажите, чем отличается одна картинка от другой?

6. Так ли это было? Цель: дифференциация лексики по семантическому признаку.

Найдите на рисунке ошибки художника. (На рисунке изображена семья времен XIX столетия среди не соответствующих той эпохе предметов. Приводится также список глаголов, необходимых для выполнения задания.)

7. Какие они? Цель: тренировка грамматического оформления лексических единиц.

Сравните и опишите изображенные на рисунке предметы. Используйте

исходные прилагательные, при описании правильно образуйте степени сравнения.

8. Вопрос + Ответ. Цель: дифференциация языкового материала в обучении диалогической речи.

Соедините реплики вопроса и ответа, используя рисованные фрагменты диалогов.

9. Какая это страна? Цель: активизация лексико-грамматических навыков.

Ответьте на вопросы, опираясь на картинки (рисунки, фотографии). Скажите, о какой стране идет речь (викторина «Страна изучаемого языка»).

10. Не делайте этого! Цель: тренировка употребления модальных глаголов.

Используя серию рисунков, сделайте как можно больше замечаний от имени зрителя парка посетителям, которые совершают неправильные поступки.

11. Когда это произошло? Цель: тренировка употребления синтаксической конструкции.

Скажите, когда произошли изображенные на рисунках события. (Даты приводятся рядом с рисунками.)

12. Кто сделал открытие? Цель: лексико-грамматическое оформление кратких монологических высказываний.

Соотнесите приведенные фамилии известных людей с изображениями на рисунках и расскажите о каждом из этих людей, употребляя предложения типа «Это тот, кто ...»

13. Восстановите предложения. Цель: тренировка навыка грамматического конструирования предложений.

Восстановите шесть предложений в течение трех минут, соблюдая правильный порядок слов. (К каждому предложению даются картинки-подсказки с нарисованными на них предметами, приводятся части слов, вопросительные знаки и знаки препинания.)

14. Достопримечательности города. Цель: тренировка употребления грамматики и лексики в вопросно-ответных диалогических единствах.

Опираясь на рисунки (фотографии) и используя список названий, ответьте на

вопросы друзей о достопримечательностях города, который вы посетили.

15. Сделаем — делаем — сделали. Цель: формирование навыка трансформации грамматических времен.

Скажите, что сделал, делает или собирается сделать каждый из персонажей, изображенных на рисунке, употребите при этом указанные глаголы.

16. Чужое слово. Цель: семантическая дифференциация лексики.

Вычеркните не относящееся к данной группе слово.

Компьютерные игры

Социальный прогресс нашел свое отражение не только в методах и способах обучения, но и в использовании таких средств обучения как компьютеры. Обучающий компьютер организует самостоятельную работу учащегося. Наиболее часто применяются вопросно-ответный диалог, диалог с выборочным ответом, упражнения на заполнение пропусков, а также различные обучающие компьютерные программы (Уордсток, Мэтчмастер, Клоузмастер и пр.) и компьютерные игры (Поймай слово, Лондонское приключение и др.).

Психотехнические игры для обучения навыкам и умениям лексико-грамматического оформления речевых высказываний

Основными функциями психотехнических игр в обучении иностранному языку являются создание у обучаемых внутренней наглядности, необходимых для представления на учебном занятии определенной ситуации, реализация дидактической основы в форме учебной задачи для синхронизации мыслительных и физических действий с речью на иностранном языке, а также интенсивная тренировка употребления усваиваемого лексического и грамматического материала.

1. Животные. Цель: формирование навыков и умений самовыражения на иностранном языке на основе адекватного лексико-грамматического оформления речевого высказывания.

Ход игры: преподаватель предлагает обучаемым задание

— *Представьте, что вы превратились в какого-нибудь зверя или птицу, рыбу,*

насекомое. Выберите, кто вам больше нравится: медведь, кенгуру, белка, лисица, тюлень, слон, мартишка, верблюд, жеребенок, черепаха, крокодил, змея, дятел, цапля, курица, гусь, страус, павлин, галка, акула, золотая рыбка, стрекоза, таракан, божья коровка, паук, муха — действуйте, задавая себе вопрос: «Что бы я сделал, и каким бы я был, если бы я ...».

Расскажите, какой бы был у вас характер, чем бы вы занимались, с кем и как бы вы общались и т. д.

«Превращаясь» в животное, рыбу и т. д., обучаемый наделяет их многими чертами своего характера. Он не уподобляется другому существу, а находит в себе сходные качества, выделяет их. Соблюдая логику и последовательность своих действий в вымышленных, предлагаемых обстоятельствах, он ориентирует себя в непривычных условиях и приспосабливается к ним.

2. Биография прохожего. Цель: формирование навыков и умений спонтанного описания в заданной ситуации, в предлагаемых обстоятельствах.

Ход игры: преподаватель предлагает обучаемым, используя зрительное восприятие и зрительную память, наблюдательность и фантазию, представить себе случайного попутчика в автобусе или прохожего на улице. Исходя из поведения этого человека, его реакции на события, характера общения с людьми, особенностей внешнего облика, мелких примет, надо сделать вывод о том, что это за человек, где и кем он может работать, какая у него семья, кто ему близок, с кем он враждует, что любит и чего избегает, чем он занят сейчас, о чем думает, куда идет. Преподаватель советует обучаемым не доверяться первым впечатлениям и каждое новое предположение непременно анализировать, сопоставляя все действия этого человека.

Рассказ должен быть таким, чтобы все ясно увидели человека. Доказать правильность придуманной биографии — обязанность рассказчика.

В конце рассказа обучаемому можно предложить дополнительные задания (ситуации), например:

— Скажите, а как бы поступил, на ваш взгляд, этот человек, если бы в автобусе случилось что-нибудь неожиданное, например, если бы его сосед лишился сознания? Если бы в автобус вошел его давнишний друг, которого он считал погибшим?

Можно также провести эту же игру, используя фотографии разных по облику и характеру людей.

3. Круговая кинолента. Цель: активизация навыка грамматического оформления сообщений о выполняемых или выполненных действиях. Упражнение для индивидуального тренинга употребления настоящего или прошедшего времени глаголов.

Ход игры: преподаватель просит обучаемых определить тему и сюжет будущего коротенького фильма, собрать киноленту из десятка кадров-событий. Затем надо склеить последний кадр с первым, чтобы получился замкнутый круг кадров-событий, а потом прокрутить эту ленту на своем «внутреннем экране» от первого до последнего кадра и снова по кругу. Необходимо постепенно сокращать время просмотра каждого кадра, быстро переключаться на следующий.

Перед началом игры обучаемые должны определить цепь взаимосвязанных по теме или сюжету событий, а затем называть их от первого до последнего, которое опять предшествует первому. С каждым разом такое «прокручивание» ускоряется, что компрессирует навык грамматического оформления сообщений и делает его все более автоматизированным.

4. Соноскоп. Цель: формирование и совершенствование навыка употребления модальных конструкций типа: «это должно быть...», «это может быть...», «конечно,...», «вне сомнения, это...», «я думаю, что ...» и т. п.

Ход игры: преподаватель предлагает обучаемым отвернуться, а затем попеременно стучит по разным предметам (по книге, столу, руке, авторучке, часам и т. п.). Обучаемые должны угадывать и называть предметы, используя ту или иную модальную конструкцию или определенный тип высказывания.

5. Видящие пальцы. Цель: формирование навыка использования в речи номинативных и описательных конструкций.

Ход игры: преподаватель предлагает обучаемым по очереди закрыть глаза и на ощупь угадать предметы, разложенные на столе и накрытые бумагой или салфеткой. Участники игры должны быть готовы повторить названия предметов, угаданных их товарищем, употребляя их в сочетании с глаголом в прошедшем времени («он назвал...», «это было...» и т. д.). Можно также попросить обучаемых перечислить все предметы по цвету, форме, функциональному назначению и т. д., но без опоры на непосредственное их зрительное восприятие, на ощупь.

6. Картина. Цель: формирование навыков и умений оформления описательных

речевых высказываний.

Ход игры: обучаемые образуют кольцо. Репродукцию какой-либо картины (открытку, фотографию) пускают по кругу. После того, как она побывала в руках у каждого по два-три раза, ее откладывают в сторону.

Вспоминая репродукцию, ученики должны в общем разговоре обсудить ее сюжет, назвать основное событие, запечатленное художником; отдельные человеческие действия, из которых складывается и в которых проявляется это событие; охарактеризовать людей, изображенных на картине; составить (рассказать) их биографии и предположить, как могут измениться их биографии под влиянием изображенного события.

7. Магазин готовой одежды. Цель: ситуативный тренинг лексико-грамматического оформления речевых высказываний во взаимодействии партнеров.

Ход игры: преподаватель просит обучаемых представить, что класс — это магазин готового платья. Он распределяет между обучаемыми роли продавцов и покупателей и предлагает приступить к речевому общению. Продавцы должны уметь предложить товар, а покупатели — долго и тщательно подбирать покупку. Преподаватель должен следить за тем, чтобы обучаемые общались только на иностранном языке.

8. Старый трамвай. Цель: активизация в ситуациях общения средств лексико-грамматического оформления формул речевого этикета.

Ход игры: участники игры садятся полукругом. Преподаватель начинает счет. На счет «десять» играющие должны превратить полукруг в два ряда стульев, поставить их так, как были расположены сиденья в старом трамвае. Играющие оказываются, таким образом, сидящими лицом друг к другу. Преподаватель дает им следующее задание: запомнить товарищей, сидящих напротив, своих соседей и познакомиться со всеми. Затем снова начинает считать. На счет «семь» играющие должны быстро поменяться местами с сидящими напротив (можно договориться заранее), осмотреться, запомнить новых соседей и познакомиться с ними. Преподаватель снова начинает счет. На счет «три» играющие должны вернуться на прежнее место и рассказать своим прежним соседям о новых знакомых.

9. Перестановка мебели. Цель: формирование и активизация навыков употребления лексико-грамматических средств в процессе группового общения.

Ход игры: преподаватель просит обучаемых представить себе, что они находятся в комнате, сплошь заставленной мебелью: в ней два книжных шкафа, между ними пианино, диван, второй диван, два кресла, книжная полка с магнитофоном на верхней полке, большой письменный стол, много стульев, посреди комнаты круглый стол и еще четыре стула. При этом надо разместить новые покупки — еще одна книжная полка, телевизор, видеоманитофон. Обучаемым предлагается прикинуть, какую надо сделать перестановку. Каждый должен представить на схеме (на доске) и четко объяснить свой вариант перестановки мебели. После изложения всех планов перестановки предлагается найти или создать наиболее приемлемый вариант перестановки в процессе обсуждения, перебора вариантов и аргументации выбора обучаемыми.

10. Правда—неправда. Цель: формирование и активизация навыков и умений употребления средств лексико-грамматического оформления речевых высказываний в диалогической речи на основе спонтанной драматизации.

Ход игры: тренируя умение обучаемого спонтанно включаться в любые предлагаемые обстоятельства и оправдывать их, преподаватель неожиданно задает обучаемому какой-нибудь вопрос. Обучаемый должен поддержать игру — ответить на вопрос и задать встречный.

Готовность обучаемого должна быть такой, чтобы на любой вопрос он дал немедленный ответ, и так, как если бы он говорил чистую правду, используя известные ему средства лексико-грамматического оформления высказываний различного типа.

Игровые упражнения для обучения иноязычному общению

Игровые упражнения позволяют организовать целенаправленную речевую практику обучаемых на иностранном языке, тренировку и активизацию в ее рамках навыков и умений монологической и диалогической речи, различных типов взаимодействия партнеров по общению, формирования и формулирования многообразных функциональных типов высказываний (описания, сообщения информации, доказательства, выражения мнения, согласия и т. п.).

Цель каждой из игр, приведенных ниже, составляет речевая тренировка на иностранном языке. Преподаватель сообщает обучаемым игровую цель, которая настраивает их на выполнение различных действий, а иноязычная речь становится средством их выполнения, создавая основу для практики иноязычной речевой

деятельности обучаемых (говорения, письма, смыслового восприятия речи — аудирования, чтения).

Игровые упражнения для речевой разминки (зарядки)

1. Имена: цель: активизация вопросно-ответного взаимодействия в иноязычном общении.

Ход игры: необходимо подготовить листы бумаги для каждого обучаемого. Играющий пишет на бумаге свое полное имя. Все листки собираются преподавателем и перераспределяются между играющими таким образом, чтобы каждый получил листок с именем того, кого он не знает. Затем играющие должны найти человека, чье имя записано на его листке. Они ходят по комнате от одного играющего к другому и задают им вопросы (Ваше имя? Вы ...?). Когда играющий находит своего партнера, он должен представить его группе.

Варианты:

1. Можно разнообразить вопросы, добавляя вопросы типа «Ваше имя начинается на букву ...?», «Ваши инициалы — Р. С.?» и т. д.

2. Можно задать обучаемым и другие вопросы (о семье и т.п.). При представлении партнера можно сообщить данные о нем.

2. Пять прилагательных. Цель: активизация речемыслительной деятельности обучаемых на материале иноязычной лексики, формулирование высказываний типа предположения, утверждения, выражения сомнения, уверенности и т. д.

Ход игры: каждый играющий записывает на карточке пять прилагательных (определений), которые обозначают его личные качества. Все карточки собираются преподавателем, который зачитывает содержание каждой из них. Играющие должны угадать, кто их написал.

3. Люблю—не люблю. Цель: активизация навыков и умений формирования и формулирования монологического высказывания типа аргументации.

Ход игры: каждый играющий выбирает две картинки: одну — с изображением того, что он любит, другую — чего не любит, затем показывает их группе, объясняя свой выбор.

4. Части и целое. Цель: активизация иноязычного общения на основе

адекватного смыслового восприятия предлагаемого иноязычного материала и тренировки употребления подходящих лексических единиц и грамматики.

Ход игры: играющий получает карточку, на которой записана только часть предложения или диалога, названия фильма; фамилия известного человека без указания имени (можно использовать тематические сочетания и ассоциации, сочетания слов и предметов и т. д.). Играющие должны найти и соединить части текста на карточках. Выигрывает тот, кто делает это быстрее всех.

5. Словесный портрет. Цель: тренировка речемыслительной деятельности на иностранном языке посредством формирования и формулирования монологического высказывания типа описания.

Ход игры: стоя спиной к спине, играющие описывают друг друга после минуты наблюдения. Работа выполняется в парах, по кругу, по цепочке. Каждый записывает три утверждения о своем сходстве и три — о различиях с партнером. Затем участники игры обмениваются мнениями.

Игры типа интервью для активизации навыков и умений в системе «диалог — монолог в диалоге»

1. Самоуправляемое интервью. Цель: формирование навыков и умений планирования высказываний и речевого взаимодействия с партнером.

Ход игры: каждый играющий записывает ряд вопросов, на которые он намерен ответить. Затем играющие выбирают партнеров, обмениваются с ними вопросами и интервьюируют друг друга.

2. Управляемое интервью. Цель: активизация навыков и умений смыслового восприятия иноязычной речи на основе восстановления контекста иноязычного общения.

Ход игры: участвуют пары или группы обучаемых. Каждая группа получает записанные на карточке тему и ответы на вопросы. Необходимо сформулировать соответствующие вопросы.

Игры на догадку

1. Что это? Цель: активизация использования средств выражения модальности

в иноязычной речи.

Ход игры: с помощью графопроектора даются нечеткий (несфокусированный) транспарант или неполные, без деталей, рисунки. Используя фразы «я думаю...», «может быть ...», «я не уверен, но ...», играющие должны сказать, что они видят на экране.

2. Определение значения слова. Цель: активизация навыков работы со словарем и тренировка языковой догадки.

Ход игры: используется иноязычный толковый словарь. Одного из играющих просят покинуть помещение. Остальные выбирают из словаря слово, значение которого они до этого не знали. Слово записывается на доске. Каждый из играющих думает о подходящем определении значения данного слова. Только один участник игры записывает определение, данное в словаре. Затем приглашают отсутствующего участника игры. Ему показывают слово на доске, задавая вопросы остальным о значении слова. Он должен правильно его определить.

3. Спрятанное предложение. Цель: активизация навыков и умений смыслового восприятия иноязычной речи на слух и порождения связного текста на иностранном языке.

Ход игры: образуются две команды. Двое играющих — по одному из группы — садятся перед остальными. Каждый из них выбирает карточку с предложением. Они не показывают карточки ни своим командам, ни друг другу. Преподаватель называет тему. Играющие начинают разговор по теме. Они должны употребить в подходящем контексте свое предложение так, чтобы никто это предложение не заметил. Обе команды внимательно слушают и пытаются угадать предложение, «спрятанное» участником из другой команды. Когда им кажется, что они угадали предложение, они кричат «стоп» и просят повторить предложение еще раз. Если они угадывают предложение, то команда получает очко. Кричать «стоп» разрешается два раза.

Игры на совместную речевую деятельность и коммуникативное взаимодействие. Ролевые игры

1. Сходное или различное. Цель: активизация совместной речевой деятельности, тренировка навыков и умений выражения в иноязычной речи сходства и различий.

Ход игры: участники образуют пары. Им вручаются карточки с картинками.

Показывать карточки друг другу нельзя. Работая в парах, играющие задают вопросы друг другу, чтобы выяснить, какие картинки на их карточках являются общими, а какие различными. Обсудив по три картинки, играющие меняются местами и продолжают работу с другими партнерами. Раздаточный материал можно варьировать, используя вместо картинок синонимичные и антонимичные слова, предложения и т. д.

2. Близнецы. Цель: активизация навыков и умений порождения монологических высказываний типа описания доказательства, сравнения и включения их в диалог.

Ход игры: все играющие получают открытки, не показывая их друг другу. Описывая открытки задавая вопросы друг другу, играющие должны найти пары одинаковых открыток. Возможен обмен открытками по кругу.

3. Уикэнд. Цель: активизация навыков и умений дискутирования, обсуждения, аргументирования, объяснения, убеждения на иностранном языке.

Ход игры: участники игры разрабатывают маршрут за город и план проведения уикэнда. Каждая группа обсуждает и представляет свой план. Условия, которые должны быть учтены, могут быть разными (определение суммы денег, мест для посещения, выбор транспортных средств, спортивного инвентаря для игр на природе и т. п.).

4. Другой возраст. Цель: активизация употребления в монологической речи сослагательного наклонения и средств выражения модальности.

Ход игры: играющим предлагается представить себя моложе или старше и рассказать о себе с учетом этих возрастных особенности.

5. Качества характера. Цель: формирование навыков и умений выбора и аргументации в иноязычном общении и дискуссии.

Ход игры: на доске записываются слова, обозначающие качества характера человека. Каждый играющий должен назвать качества, которые он ценит в человеке больше всего или меньше всего, а затем рассказать о своем друге, который обладает этими качествами.

6. Телеграмма. Цель: овладение обучаемыми средствами сжатия текста.

Ход игры: играющие должны послать телеграмму родственникам, друзьям, знакомым и т. д.. Им предлагаются развернутые тексты сообщений, которые они

постепенно должны сжать до «телеграфного» стиля. Полученный текст они должны сдать в окошко служащему — ведущему, который вместе с преподавателем оценивает качество телеграммы.

7. Блиц-разговор. Цель: стимулирование связной спонтанной иноязычной речи.

Ход игры: играющим предлагается обсудить заданную тему в течение установленного времени, используя варьируемые в контексте или ситуации ключевые фразы (предложения, речевые образы).

Деловые игры в обучении иноязычной речи

Учебная деловая игра представляет собой практическое занятие, моделирующее различные аспекты профессиональной деятельности обучаемых и обеспечивающее условия комплексного использования имеющихся у них знаний предмета профессиональной деятельности, совершенствования их иноязычной речи, а также более полное овладение иностранным языком как средством профессионального общения и предметом изучения.

В основе учебной деловой игры лежат общеигровые элементы: наличие ролей; ситуаций, в которых происходит реализация ролей; различные игровые предметы. Однако в отличие от других игр, в том числе и игр обучающего характера, деловая игра обладает, наряду с перечисленными игровыми элементами, индивидуальными, присущими только этому виду учебной работы чертами, без наличия которых игра не может считаться деловой: моделированием в игре приближенных к реальным условий профессиональной деятельности и самой профессиональной деятельности обучаемых (имитированием их); поэтапным развитием, в результате которого выполнение заданий предшествующего этапа влияет на ход последующего; наличием конфликтных ситуаций; обязательной совместной деятельностью участников игры, выполняющих предусмотренные условиями игры роли; описанием объекта игрового имитационного моделирования; контролем игрового времени; системой оценки хода и результатов игры, заранее разработанной и используемой в данной игре; правилами, регулирующими ход игры; элементом соревнования.

Действие в деловой игре проходит в одной из сфер профессиональной деятельности обучаемых. В связи с этим моделирование в деловой игре условий профессиональной деятельности обучаемых является обязательным. Оно предполагает определение прежде всего основных сфер профессиональной деятельности будущего

(или проходящего курс повышения квалификации) специалиста.

Сама сущность деловой игры определяет основную ее цель — выработку и повышение профессиональной компетенции обучаемых.

Тема игры определяется в соответствии с учебной программой с учетом ее эффективности при подготовке специалиста.

Содержание деловой игры определяется конкретными учебными целями.

Обязательным для деловой игры является развернутое аргументированное обсуждение ее хода и результатов.

Деловая игра — метод обучения и воспитания будущего специалиста и личности. Она полезна именно потому, что позволяет ее участникам раскрыть себя, научиться занимать активную позицию, испытать себя на профессиональную пригодность, упражняться в профессиональной компетенции.

Деловая игра начинается вступительным словом преподавателя, в котором излагается цель всей игры и каждого ее этапа. Тщательному анализу подвергается конкретная проблемная ситуация, сложившаяся в профессиональной деятельности трудового (производственного, научного, учебного) коллектива. Затем преподаватель предлагает всем участникам игры изложить свои точки зрения, мнения, умозаключения и выводы относительно содержания, структуры и компонентов проблемной ситуации и возможных способов ее разрешения, совместного решения вытекающих из нее задач.

В процессе подготовки решения происходит обмен мнениями, обсуждается и вырабатывается коллективное мнение, происходит обмен знаниями, информацией и практическим опытом.

Преподаватель стимулирует и направляет дискуссию, уточняет условия, вводит новую информации, и предлагает новые обстоятельства, формулирует тезисы, делает текущие и окончательные выводы и заключение, дает оценку выводов и мнений участников игры, стимулирует реакцию собеседников, сообщает о своих наблюдениях, поддерживает разные точки зрения, возражает, напоминает, просит что-то уточнить и т.д.

На заключительном этапе дискуссии участники игры должны принять согласованное решение, сообщить свои особые мнения и установить степень соответствия принимаемого решения целям игры, конкретной ситуации и поставленным задачам дальнейшей деятельности

Затем преподаватель вместе с судьями (арбитрами) проводит разбор деловой игры, анализирует качество профессиональной и иноязычной речевой деятельности. Отдельному анализу подвергается иноязычное речевое поведение каждого участника,

даются качественные и количественные характеристики иноязычной речи. Преподаватель предлагает выполнить ряд коррективных упражнений сразу после деловой игры или на последующем занятии. В конце разбора преподаватель дает развернутую итоговую оценку участия в игре каждого из обучаемых, объясняет значение игры для дальнейшей профессиональной деятельности обучаемых.

Заключение

УСПЕХ ОБУЧЕНИЯ ИНОСТРАННОМУ ЯЗЫКУ ОБЕСПЕЧИВАЕТСЯ СИСТЕМОЙ УЧЕБНО-ВОСПИТАТЕЛЬНЫХ МЕРОПРИЯТИЙ. ОСОБОЕ МЕСТО В ЭТОЙ СИСТЕМЕ ПРИНАДЛЕЖИТ ИГРАМ, КОТОРЫЕ ЗНАЧИТЕЛЬНО РАСШИРЯЮТ ВОЗМОЖНОСТИ УЧИТЕЛЯ В РЕАЛИЗАЦИИ ПРАКТИЧЕСКИХ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ, ВОСПИТАТЕЛЬНЫХ И РАЗВИВАЮЩИХ ЗАДАЧ. СИСТЕМА ИГР ДОЛЖНА БЫТЬ НАПРАВЛЕНА НА РАЗВИТИЕ И УГЛУБЛЕНИЕ ИНТЕРЕСА УЧАЩИХСЯ К ИЗУЧЕНИЮ ИНОСТРАННОГО ЯЗЫКА. ЭТА ЗАДАЧА МОЖЕТ БЫТЬ ДОСТИГНУТА ПРИ СОБЛЮДЕНИИ РЯДА ТРЕБОВАНИИ: СОЗДАНИИ БЛАГОПРИЯТНОГО ПСИХОЛОГИЧЕСКОГО КЛИМАТА И ТВОРЧЕСКОЙ ОБСТАНОВКИ НА УРОКЕ, ИСПОЛЬЗОВАНИИ ИГР С УЧЕТОМ СПЕЦИФИКИ И ВОЗМОЖНОСТЕЙ КАЖДОГО ВОЗРАСТА. УЧАСТИИ УЧИТЕЛЯ И ПРОЯВЛЕНИИ ЗАИНТЕРЕСОВАННОСТИ В РЕЗУЛЬТАТАХ ИГРЫ И В ЕЕ ХОДЕ. ВЕЛИКО ЗНАЧЕНИЕ ИГР, ИСПОЛЬЗУЕМЫХ ВО ВНЕКЛАССНОЙ РАБОТЕ В ВИДЕ ВИКТОРИН, ТЕМАТИЧЕСКИХ УТРЕННИКОВ, ВЕЧЕРОВ, КОНКУРСОВ, ОЛИМПИАД И Т.Д.

ОБЕСПЕЧИВАЯ НЕПРИНУЖДЕННОСТЬ УЧАЩИХСЯ В РАБОТЕ, ИГРЫ СПОСОБСТВУЮТ УГЛУБЛЕНИЮ И РАЗВИТИЮ ИНТЕРЕСА УЧАЩИХСЯ К ИЗУЧЕНИЮ ИНОСТРАННОГО ЯЗЫКА.