

тема: Игровые технологии в интерактивном обучении

План

1. Понятие и виды интерактивных игр.
2. Дидактическая игра.
3. Ролевая игра.
4. Деловая игра.

1. Понятие и виды интерактивных игр

Игра - это форма деятельности (чаще - совместной деятельности) людей, воссоздающая те или иные практические ситуации и систему взаимоотношений, одно из средств активизации учебного процесса в системе образования.

Большинству игр присущи 4 главные черты:

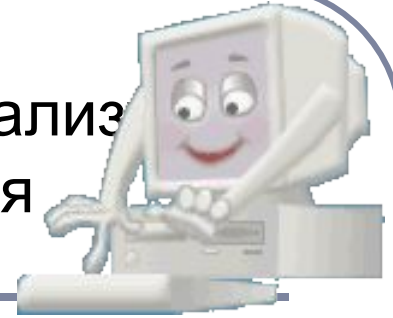
- свободная развивающая деятельность, предпринимаемая по желанию ребёнка;
- творческий, импровизационный, очень активный характер этой деятельности;
- эмоциональная приподнятость деятельности, соперничество;
- наличие прямых и косвенных правил.



Игра как метод обучения дает возможность:

- ✓ сформировать мотивацию на обучение, и поэтому может быть эффективна на начальной стадии обучения;
- ✓ оценить уровень подготовленности обучающихся (может быть использована как на начальной стадии обучения - для входного контроля, так и на стадии завершения - для итогового контроля эффективности обучения);
- ✓ оценить степень овладения материалом и перевести его из пассивного состояния - знания - в активное - умение, и поэтому может быть эффективна в качестве метода практической отработки навыка сразу после обсуждения теоретического материала.

Основными направлениями, по которым реализуются игровые ситуации во время урока, являются следующие:



- 1) дидактическая цель ставится в форме задачи игры;
- 2) учебная деятельность проходит по правилам игры;
- 3) в качестве средства игры используется учебный материал;
- 4) элемент соревнований включается в учебную деятельность, и дидактическая задача становится игровой;
- 5) успешно выполненное дидактическое задание связывается с результатами игры.



Четыре главных черты игр:

- 1) прямые и косвенные правила;
- 2) соперничество и эмоциональная приподнятость деятельности;
- 3) активный, импровизационный, творческий характер деятельности;
- 4) свободная развивающая деятельность, которая предпринимается лишь по желанию ребенка.

Категории игр:

1) деловые игры. В наиболее общем виде деловую игру можно определить как метод имитации (подражания, изображения, отражения), принятия управленческих решений в различных ситуациях (путем проигрывания, разыгрывания) по заданным или вырабатываемым самими участниками игры правилам.

Основные характеристики деловой игры:

- наличие общей цели у всей группы;
- распределение ролей между участниками игры;
- различие ролевых целей при выработке решений;
- взаимодействие участников, исполняющих те или иные роли;
- групповая выработка решений участниками игры;
- реализация цепочки решений в игровом процессе;
- многоальтернативность решений;
- моделирование процесса труда (деятельности) руководителей и специалистов по выработке профессиональных решений;
- наличие управляемого эмоционального напряжения.



2) ***ролевые игры***. Ролевая игра - это эффективная отработка вариантов поведения в тех ситуациях, в которых могут оказаться обучающиеся (например, аттестация, защита или презентация какой-либо разработки, конфликт с однокурсниками и др.).

3) ***организационно-деятельностные игры***. Являются формами коллективной деятельности, в процессе которой происходит обучение и проектирование новых деятельностных образцов. Такие игры проводятся с целью внедрения новой практики в некоторой профессиональной сфере.



Интерактивная игра – одна из особо продуктивных педагогических технологий, создающих оптимальные условия развития, самореализации участников учебно-воспитательного процесса.

Цель интерактивной игры – изменение и улучшение моделей поведения, деятельности субъектов педагогического взаимодействия и осознанное усвоение этих моделей.

2. Дидактическая игра



В процессе дидактической игры обучаемый должен выполнить действия, аналогичные тем, которые могут иметь место в его профессиональной деятельности.

В результате происходит накопление, актуализация и трансформация знаний в умения и навыки, накопление опыта личности и её развитие.

Дидактическая игра. Этапы.

Этапы игры	Формы работы	Содержание игры
Подготовка	Разработка игры	Разработка сценария, плана; общее описание правил игры; содержание инструктажа; подготовка мат.обеспечения.
	Ввод в игру	Постановка проблемы, целей, условий; регламент, правила; распределение ролей; формирование групп; консультация
Проведение	Групповая работа	Работа с источниками; тренинг; «мозговой штурм»
	Межгрупповая дискуссия	Выступления групп; защита результатов; правила дискуссии; работа экспертов.
Анализ обобщение	Групповая работа	Выход из игры; анализ; рефлексия; оценка и самооценка работы; выводы и обобщения; рекомендации

3. Ролевая игра



Ролевая игра – это разыгрывание участниками группы сценки с заранее распределенными ролями в интересах овладения определенной поведенческой или эмоциональной стороной жизненных ситуаций. Цель игры заключается в осуществлении взятой на себя роли.

Ролевая игра – это речевая, игровая и учебная деятельности одновременно.



По степени свободы игроков игры делятся на **театральные** и **творческие**. В **театральных** играх заранее известен основной ход сюжета. Поэтому основные усилия игроков направлены на воссоздание этого сюжета с возможно большей реалистичностью. В **творческих** играх заранее заданного сюжета нет, а есть только начальная ситуация.

По месту проведения ролевые игры делятся на **кабинетные, проводимые в сравнительно небольшом помещении, настольные и полигонные**. При этом полигоном не обязательно должен быть лес или парк, вполне возможен городской вариант полигонной игры, когда используется здание с возможно более сложной планировкой.



Существует огромное количество форм ролевых игр на уроках английского языка:

презентации, клубы по интересам, интервью, заочные путешествия, круглые столы, пресс-конференции, экскурсии, сказки, репортажи и т.д.

Как показывают результаты обучения, применение ролевой игры на уроках иностранного языка способствует положительным изменениям в речи учащихся как в качественном отношении (разнообразии диалогических единств, инициативность речевых партнеров, эмоциональность высказывания), так и в количественном (правильность речи, объем высказывания, темп речи).



Примерный план ролевой игры «В отеле».

Этап 1.

Объявляется тема урока и происходит введение в ситуацию. Преподаватель (руководитель игры) ставит задачу, объясняет условия игры, раздает темы-задания для общения на английском языке. Весь материал разбивается на фрагменты и предлагается программа игры. Все возможные в ходе игры диалоги и ситуации детально разрабатываются в ходе изучения темы.

На первом же занятии учащиеся получают имена иностранных специалистов.

Программа ролевой игры следующая.

Ситуация «В аэропорту. Знакомство».

Ситуация «Устройство в гостиницу». Выбор номера.

Ситуация «Проблемы, возникающие в ходе проживания в гостинице». Решение этих проблем.

Пресс-конференция. Рассказы о своих родных странах.

Отзыв о проживании в гостинице.



Этап 2.

В ходе подготовки к ролевой игре учащиеся должны найти материал о своих «родных» странах, что способствует формированию навыков самостоятельной работы, собирают фотографии, картинки, сами готовят некоторый наглядный материал: визитные карточки, таблички “Manager”, “Receptionist”. И так, задачей каждого студента является: подготовить свою «легенду», чтобы принять участие в ситуации «Знакомство»; подготовить диалог, чтобы принять участие в ситуации «Устройство в гостиницу»; придумать проблему, которая может возникнуть в ходе проживания в номере (неисправность оборудования, шум, создаваемый соседями, и так далее). В типовой ситуации «Правила поведения в гостинице» необходимо внимательно прослушать текст и выполнить задание; принять участие в пресс-конференции, посвященной обычаям и традициям различных стран; написать отзыв о проживании в гостинице.

Используется изученный фонетический, грамматический и лексический материал по темам:

Ситуация «В аэропорту».

Работа по тексту «Hotels».

а) Чтение текста.

б) Проверка понимания прочитанного.

Ситуация «В гостинице». Бронирование номеров. Регистрация в отеле.

а) Выступление менеджера.

б) Заказ номера в гостинице.

в) Службы быта и сервисное обслуживание.

Игроки воспроизводят быт и сцены из жизни отеля, с которыми они познакомились во время деловой поездки. Особое внимание уделяется использованию профессиональной лексики.

Каждый участник получает карточку посетителя гостиницы и заполняет левую часть ее внешней стороны.

в) Устные высказывания о своих номерах в гостинице. Менеджер предлагает гостям другие номера, решает проблемы.

Пресс-конференция. Ребята подготовили рассказы о своих «родных» странах, картинки и фотографии с видами городов и достопримечательностей.

Составление отзывов. Учащиеся пишут отзывы на правой части внешней стороны карточки посетителя гостиницы.



Этап 3. Подведение итогов.

Руководитель анализирует работу игроков, объявляет победителей в парных и коллективных формах общения на английском языке. Студентам предлагается заполнить карты самооценки после проведенной ролевой игры. Учитывается этикет делового общения, обращается внимание на фонетику, произношение, использование лексического материала, особенно профессиональной лексики.

4. Деловая игра



Деловая игра – это форма деятельности людей, имитирующая те или иные практические ситуации, одно из средств активизации учебного процесса в системе образования.

Технология игры включает в себя возможное игровое моделирование – создание макетов, замещающих объекты реальной ситуации, а также манипулирование ими с целью замены реального экспериментирования искусственно сконструированными поведенческими образцами. Правила отражают соотношение всех компонентов игры. Они могут быть перенесены в игру из реальной ситуации, в которой развёртывается игровой процесс, или же придуманы.



Деловые игры на уроке способствуют:

- повышению интереса к учебе, а также к проблемам, разыгрываемым и моделируемым в классе;
- возможности адекватного анализа той или иной ситуации;
- усвоению больших информационных объемов;
- развитию аналитического, инновационного, экономического и психологического мышления.

Деловые игры классифицируются в зависимости от:

- игровой среды (настольные, компьютерные, телевизионные, технические);
- области деятельности (социальные, интеллектуальные, физические, психологические, трудовые);
- методики (ролевые, сюжетные, предметные, имитационные);
- характера педагогического процесса (познавательные, обучающие, диагностические, обобщающие, развивающие, тренинговые).

Ролевые (деловые) игры



Интерактивная игра "Тридцать три»

Проводится во время изучения темы «Числительные порядковые» в 5-м классе.

Правила просты.

Мы начинаем считать по рядам; один ученик говорит – "один", второй-"два" и так далее по очереди.

Те участники, которым предстоит сказать число, содержащее 3 (например 3, 13, 23 и т.д.) а также число, кратное трём, должны вместо того подпрыгнуть и хлопнуть в ладони.

Тот, кто ошибся и произнёс вслух число, выбывает из игры. При этом счёт продолжается со следующего за выбывшим участником или начинается снова.

Спасибо за внимание!

