

Образовательные возможности обучающих игр

Об обучающих возможностях игр известно давно. Многие выдающиеся педагоги справедливо обращали внимание на эффективность использования игр в процессе обучения. И это понятно. В игре проявляются особенно полно и порой неожиданно способности человека, ребенка в особенности.

Игра – особо организованное занятие, требующее напряжения эмоциональных и умственных сил. Игра всегда предполагает принятые решения – как поступить, что сказать, как выиграть? Желание решить эти вопросы обостряет мыслительную деятельность играющих. А если ребенок будет при этом говорить на иностранном языке? Не таятся ли здесь богатые обучающие возможности? Дети, однако, над этим не задумываются. Для них игра прежде всего – увлекательное занятие. Этим-то она и привлекает учителей, в том числе и учителей иностранного языка. В игре все равны. Она посильна даже слабым ученикам. Более того, слабый по языковой подготовке ученик может стать первым в игре: находчивость и сообразительность оказываются порой более важными, чем знание предмета. Чувство равенства, атмосфера увлеченности и радости, ощущение посильности заданий – все это дает возможность ребятам преодолеть стеснительность, мешающую свободно употреблять в речи слова чужого языка, и благотворно сказывается на результатах обучения. Незаметно усваивается языковой материал, а вместе с ним возникает чувство удовлетворения – «оказывается, я уже могу говорить наравне со всеми».

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 (в прятки, фанты и т.д.), где между играющими происходит в том или ином виде своеобразное соревнование. В данной книге представлены как игры по ролям (например, фонетические), так и игры по правилам. Поскольку последние занимают центральное место, остановимся на них подробнее.

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 конфликтом игры – соревнованием. Желание победить мобилизует мысль и энергию играющих, создает атмосферу эмоциональной напряженности.

Я рассматриваю 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.

Игры, с моей точки зрения, способствуют выполнению важных методических задач:

- созданию психологической готовности детей к речевому общению;
- обеспечению естественной необходимости многократного повторения ими языкового материала;
- тренировке учащихся в выборе нужного речевого варианта, что является подготовкой к ситуативной спонтанности речи вообще.

Обучающая игра по своей технологии представляет одну из моделей концентрированного обучения. Её использование позволяет решить ряд проблем в обучении, таких, как проблема целостного формирования личности будущего специалиста; проблема несоответствия между фактором

ограниченного времени и бесконечно растущим объемом информации; проблема интенсификации образовательного процесса; проблема активизации познавательной и коммуникативной деятельности учащихся.

Приведем примеры нескольких грамматических игр, например:

- What Did You Do?

Как-то в один день класс, учитель сказал очень быстро темпе: "Children, stand up, sit down, stand up, go to the blackboard, write your name, put the chalk on the ledge, take a watering-can, water the flowers, go to the window, open it, sit down, open your books. And now do what I have told you".

Ученики поначалу принялись выполнять привычные команды, но потом не выдержали темпа и сбились. Все команды они не запомнили, не говоря уже о их последовательности.

Teacher: Yes, I understand, children, it is difficult to remember many things at once. But look here, sometimes your mother or father when going to work in the morning tells you to do this and that or not to do this and that, you must remember all. Then let us learn to remember commands. Listen to the four commands: take the duster, clean the flower-pots, then wash the duster in the pail and put it back. Jane, go and do it. You are very attentive. Misha, were you as attentive as Jane was? Do you remember what Jane did?

Misha: Yes, I do. Jane took the duster, dusted the flower-pots and put the duster back.

Lena: No, Misha is wrong. Jane took the duster, dusted the flower-pots, washed the duster and put it back.

Teacher: That's right.

Смысл игры в следующем: учитель дает сразу несколько команд, один ученик последовательно их выполняет, затем другой ученик рассказывает, что он видел. Команды следует давать в естественном темпе. За выполнение каждой команды в правильной последовательности дается одно очко, столько же очков тому, кто рассказал об увиденном. Игру можно проводить по командам.

- What Am I Going to Do?

Едва учитель переступил порог класса, он остановился и спросил: "Children, what am I going to do now?". Ученики вопросительно посмотрели на учителя, они были удивлены таким неожиданным началом, да и вопрос казался им странным. Наконец самый смелый решился ответить:

Kolya: You are going to the classroom.

Teacher: Oh, dear! I am not going to the classroom, I am already in the classroom. But what am I going to do? Am I going to sleep? Am I going to eat? What am I going to do?

Kolya: You are going to give us a lesson

Teacher: Yes, Kolya, quite right, I am going to teach you. Now I take a piece of chalk. What am I going to do now?

Andrei: You are going to write.

Teacher: That's right. Oh, it's very close in here. Now I am near the window. What am I going to do?

Sveta: You are going to open the window.

Teacher: Right, Sveta. Now, I've taken a pen and opened the register.

Jane: You are going to mark the absentees.

Teacher: Now could you show some action and I'll try and guess what you are going to do. Thank you, Kolya, you are skiing, but I don't understand what you are going to do. Yes, Olya, you are laying the table. Yes, Masha, you have an apple in your hand, I think you are going to eat it. Katya, you have a watering-can in your hand, you are going to water the flowers.

Прием театрализации уже знаком. Изображаемое действие подсказывает возможное намерение человека. Игру можно проводить по командам: «артисты» изображают действие, показывающее это намерение, «зрители» его угадывают. Одно очко назначается каждой команде соответственно за изображенное действие и за правильный ответ.

Обучение в процессе игры дает не только выигрыш во времени, но и характеризуется высоким уровнем удовлетворенности обучаемых образовательным процессом, но и приводит к повышению у учащихся уровня сформированности их умений. Приведем пример игры «Last Word Chain»

Учитель продолжает работать над тем, чтобы учащиеся связно и последовательно строили свои высказывания.

Teacher: A few days ago you went on an excursion to the zoo, didn't you?

Pupils: Yes, we did.

Teacher: Masha, could you tell us about the excursion in every detail, from the very beginning.

Masha: Yes, I can... Yes... We...

Teacher: What's wrong? You remember how it all was, don't you?

Masha: I do remember, but... well...

Teacher: Then why do you again begin with your "yeses" and "wells"?

Masha: Oh, it's so difficult to begin...

Teacher: This is quite right, it's always difficult to begin unless you practice it.

Для начала игры любой ученик произносит первое предложение. Следующий ученик должен придумать предложение, которое бы начиналось с последнего слова предыдущего. Например:

Teacher: Lena, begin the game.

Lena: I like flowers.

Victor: Flowers grow in summer.

Olya: Summer is my favourite season.

Sveta: The season I like best is winter.

Katya: Winter means cold.

Misha: Cold days are pleasant...

За каждое правильное предложение дается одно очко. Ученику, сказавшему последнюю фразу, дается сразу три очка дополнительно

Таким образом, обучающая игра как одна из моделей концентрированного обучения способствует активизации познавательной деятельности учеников, снимает перегрузки, позволяет каждому реализовать себя, повышает интерес к учению, дает опыт и облегчает переход от теории к практике, позволяет формировать профессиональные умения и высокий уровень направленности на профессию при значительно меньших физиологических и временных затратах, чем в традиционном обучении.