

ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ ПОТЕНЦИАЛ

Буянова Алла Александровна,

преподаватель английского языка,
ГБПОУ МО «Московский областной медицинский колледж № 3»,
Ногинский филиал, г. Ногинск

ПРИМЕНЕНИЕ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ НА ЗАНЯТИЯХ ИНОСТРАННОГО ЯЗЫКА

Аннотация. Принцип активности ребенка в процессе обучения был и остается одним из основных в дидактике. Под этим понятием подразумевается такое качество деятельности, которое характеризуется высоким уровнем мотивации, осознанной потребностью в усвоении знаний и умений, результативностью и соответствием социальным нормам.

Такого рода активность сама по себе возникает нечасто, она является следствием целенаправленных управленческих педагогических воздействий и организации педагогической среды, т.е. применяемой педагогической технологии. Активизировать деятельность на занятиях английского языка помогут игровые технологии.

Ключевые слова: активность, технология, игровые технологии, учебные игры.

Принцип активности ребенка в образовательном процессе был и остается одним из основных в педагогике. Он заключается в целенаправленном активном восприятии обучающимися изучаемых явлений, их осмыслении, переработке и применении. Этот принцип подразумевает такое качество учебной деятельности, которое характеризуется высоким уровнем мотивации, осознанной потребностью в усвоении знаний и умений, результативностью и соответствием социальным нормам.

Любая педагогическая технология ставит целью и обладает средствами, активизирующими и интенсифицирующими деятельность обучающихся.

В некоторых педагогических технологиях цели и средства активизации составляют главную идею и являются основой эффективности результатов. К таким технологиям можно отнести:

- игровые технологии,
- технологии проблемного обучения, поисковые, исследовательские, проектные, творческие и т.д.

Мне бы хотелось остановиться на игровых технологиях.

Игровые технологии таят в себе богатые обучающие возможности. Студенты над этим не задумываются. Для них игра, прежде всего - увлекательное занятие. Этим- то она и привлекает преподавателей, в том числе и иностранного языка. Но значение игры невозможно исчерпать и оценить развлекательно - рекреативными возможностями. В том и состоит её феномен, что

ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ ПОТЕНЦИАЛ

являясь развлечением, отдыхом, она способна перерасти в обучение, творчество.

Задача преподавателя - пробудить любопытство студентов, чтобы в дальнейшем его удовлетворить.

Учебные игры можно использовать, как для проверки исходного уровня знаний, при изучении нового материала в основной части занятия, и при закреплении полученных знаний и контроля, так и при изучении новых тем. Контрольные занятия можно проводить не только в форме тестов и самостоятельных работ, но и в виде игры. Вот некоторые из них:

1) решая кроссворд можно узнать тему урока

2) загадки-болезни легких (изучая тему легкие студентам можно предложить угадать заболевания, связанные с этими органами)

3) волшебная коробочка (студенты делятся на группы или команды, достают из коробочки слова, которые им необходимо объяснить, не называя само слово, а противоположные команды должны их угадать; чтобы облегчить задания, картинки можно расположить на экране)

4) правда/неправда (студентам предлагаются предложения, их задача подтвердить или опровергнуть их, при этом обязательно дать правильный ответ)

5) обследование пациента

6) ролевые игры

7) забавные истории

8) хорошая память

9) знаете ли вы...?

10) загадки

11) специалисты

Используя игровые технологии на занятиях, мы прививаем студентам определенные нормы отношений, существующие среди взрослых людей. Нормы, лежащие в основе человеческих взаимоотношений, становятся через игру источником развития морали студентов. А это очень важно для будущих медиков. Хотелось бы отметить, что игровые технологии тесно связаны с другими технологиями (информационно-коммуникативные, здоровьесберегающие, парная, групповая, дифференцированный подход и т. д.).

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Левитес Д.Г. *Практика обучения: современные образовательные технологии*/ Д.Г. Левитес. – М., 2001. – 288 с.

2. *Современные образовательные технологии: учебное пособие*/ под ред. Н.В. Бордовской. – М.: КНОРУС, 2013. – 432 с.