

К учебной деятельности - через игру (на примере социо-игрового стиля обучения).

Научный руководитель – Боровских Алексей Владиславович

Чемякина Нина Викторовна

Аспирант

Московский государственный университет имени М.В.Ломоносова, Факультет педагогического образования, Москва, Россия

E-mail: ninachemyakina@yandex.ru

В докладе пойдет речь о социо-игровом стиле обучения (на примере занятий по иностранному языку) и тех результатах, которые могут быть достигнуты, благодаря социо-игровым технологиям. Также будет рассмотрена определённая последовательность введения игр социо-игровой направленности (классификация) и основные правила социо-игровой технологии.

В работе я применяю методику, предложенную Е. Шулешко, А. Ершовой и В. Букатовым, на основе которой разработан цикл занятий по иностранному языку с анализом и внедрением игр в процессе учебы, что способствует более успешному решению основных задач обучения устной речи на разных этапах преподавания иностранному языку. Социо-игровой стиль обучения, представляющий собой эффективное направление развития в педагогике, позволяет в кратчайшие сроки обеспечить усвоение учащимися знаний, умений и навыков по иностранному языку, а также является средством активизации грамматического и лексического материала. В исследовании я провожу анализ социо-игрового стиля обучения, который подразумевает, прежде всего, перестройку системы отношений «Учащийся - Преподаватель», а именно необходимость наличия у педагога нового взгляда на учащегося как на субъекта (а не объекта) воспитания, как на партнера по совместной деятельности.

Интенсификация современного учебного процесса ставит задачу поиска средств поддержания у учащихся интереса к изучаемому материалу и активизации их деятельности на протяжении всего занятия. В условиях отсутствия естественной иноязычной среды и реальных возможностей пользования иностранным языком как средством общения в процессе непосредственной коммуникации, лишь немногие учащиеся испытывают потребность в таких занятиях, умениях и навыках, и со временем может отмечаться мотивационный спад.

Решению проблемы мотивационной обусловленности учебной и коммуникативной деятельности способствует “социо-игровой стиль” обучения - как актуальное направление в современной педагогике. Основная идея технологии - организация собственной деятельности учащихся. Собственная деятельность - это та деятельность, которой учащийся хочет заниматься и в которой он: делает, слушает, смотрит и говорит.

Проанализировав социо-игры на основе методики В.М.Букатова, можно выявить определённую последовательность введения игр социо-игровой направленности (классификация):

1. Игра для рабочего настроения.
2. Игры разминки.
3. Игры социо-игрового характера.
4. Игры творческого самоутверждения.
5. Игры вольные, требующие передвижения.

В рамках данного метода игры рассчитаны на разные уровни владения языком. Они могут быть использованы как на начальном, так и на продвинутом уровне.

Далее, я рассмотрела основные правила социо - игровой технологии, а именно: работа в малых группах, смена лидера, смена мизансцен, интеграция видов деятельности (социализация, коммуникация, продуктивная, поисковая), которым нужно следовать педагогу, работающему по этой методике. Также важна заключительная часть - это своеобразное подведение итогов, рефлексия того, что было на занятии и обеспечение условий для плавного перехода из «мира свободы, фантазии и игр» в «мир реальности и обязанностей».

Важно отметить, что социо-игровой стиль обучения - это не жесткая методика. Педагог создает ситуацию, когда учащимся хочется доверять и друг другу, и своему собственному опыту, в результате чего происходит эффект добровольного обучения, научения и тренировки. Также снимается запрет на двигательную активность. Работа в малых группах является ключевой в данной технологии. При социо - игровом стиле обучения естественным образом возникают межпредметные связи. Приёмы, предлагаемые В.М.Букатовым, строятся на сотрудничестве преподавателя и учащихся, а также учащихся друг с другом.

Работая в данном направлении, я предполагаю, что в результате применения социо-игрового стиля обучения в работе с учащимися происходит развитие внимания, памяти, мышления, воображения, всех познавательных процессов, таких как:

1. Владение информацией
2. Перенос усвоенного на новый материал
3. Умение делать выводы
4. Участие в решении проблем
5. Умение замечать различия
6. Анализ ситуаций
7. Умение оценивать результат
8. Умение предвидеть последствия
9. Умение рассуждать
10. Логичность в мышлении
11. Любознательность

Таким образом, разработка и внедрение социо-игр в процессе обучения способствует более успешному решению основных задач обучения устной речи на разных этапах обучения иностранному языку, а также развитию познавательных способностей учащихся. Основа социо-игровой педагогики заложена в словах В.М. Букатова: “ Мы не учим, а налаживаем ситуации, когда их участникам хочется доверять друг другу и своему собственному опыту, в результате чего происходит эффект добровольного обучения, тренировки и научения ”[2].

Источники и литература

- 1) Букатов В. Когда важнее открытый финал: режиссура урока: социоигровые способы работы с книгой // Первое сентября. - 2004.- N66
- 2) Букатов В.М. Педагогические таинства дидактических игр: учебно-методическое пособие / РАО; Московский психолого-социальный институт. - 2-е изд., испр. и доп. - М.: МПСИ: Флинта, 2003. - 152 с.
- 3) Петрусинский В.В. Игры-обучение, тренинг, досуг.-М.:Новая школа, 1994
- 4) Hadfield J. Beginner's communication games.-Longman, 2006
- 5) Wright A. Games for language learning.-Cambridge University Press,-2006