Методические рекомендации по работе с обучающей игрой «Alice Wonders»

Автор: Пузакова Л.А,
учитель английского языка,
ГБОУ СОШ №188

Содержание

Пояснительная записка……..…3

Описание форм работы……..…….……..5

Описание используемых конструкторов интерактивных заданий……7

Рекомендации по работе с обучающей игрой……..……9

Библиография, электронные ресурсы…..…….…....15

Приложение……...……..…16

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

На сегодняшний день социальная жизнь подростков достаточно разнообразна, поэтому способность учащихся выражать свою точку зрения в различных ситуациях является важным аспектом в процессе обучения и становлении личности современного ученика.

Действующий образовательный стандарт предполагает, что в области монологической речи на базовом уровне учащиеся должны уметь рассуждать о фактах и событиях, приводя примеры, аргументы, делая выводы. Обучение выражению собственной позиции по обсуждаемой проблеме на уроках иностранного языка может помочь решить ряд проблем, с которыми учащиеся могут столкнуться на Едином государственном экзамене.

Кроме этого, высказывание личной точки зрения является неотъемлемой частью жизни каждого из подростков. Мы сталкиваемся с данной задачей в решении как бытовых, так и социальных вопросов. Каждый из нас имеет собственную точку зрения на различные проблемные ситуации, и чаще всего мы стремимся к тому, чтобы другие разделяли наше мнение. Поэтому предполагается, что обучение выражению личной точки зрения через групповую форму работы в виде игры на уроке иностранного языка наиболее эффективно, чем только при работе с УМК.

Данная игра нацелена на учащихся 7– 9 классов общеобразовательных школ.

Цель представленной обучающей игры состоит в развитии у учащихся навыков выражения личной точки зрения посредством коммуникации на английском языке, развитии способности учеников использовать ранее изученные лексические и грамматические конструкции

для успешного их усвоения, а также формировании устойчивого интереса к изучаемому предмету.

Для достижения данной цели необходима реализация следующих **задач:**

– выбор формы проведения урока, приводящей к эффективному закреплению материала;

– подбор необходимых интерактивных конструкторов для создания обучающей игры;

– создание карточек-фраз с проблемными ситуациями;

– создание карточек-фраз с выражением личной позиции;

– подбор грамматических, лексических упражнений для отработки изученного материала

–разработка методических рекомендаций для успешного функционирования игры в образовательных целях.

Научная новизна заключается в том, впервые предложен инновационный подход к развитию коммуникативных навыков на уроке английского языка на примере обучающей игры "Alice Wonders" созданной посредством конструкторов интерактивных заданий.

ОПИСАНИЕ ФОРМ РАБОТЫ

Эффективная организация образовательного процесса предусматривает выбор наиболее подходящей формы проведения урока. Так как чаще всего выражение личной точки зрения используется во время диалога, беседы, то целесообразнее обучать этому во время игры в группе.

Групповая работа в формате игры «Alice Wonders» подразумевает деление на малые группы и направлена на достижение общей цели, налаживание взаимоотношений в группе.

Под групповой работой на уроке понимается совместная деятельность учащихся, которые, работая в группах по 6-8 человек над определенными задачами и проблемами, самостоятельно направляют свою деятельность, избирают средства своей работы и устанавливают нормы взаимодействия.

Групповая работа позволяет индивидуально регулировать режим работы, объем материала. Кроме этого, она помогает создать взаимодействие между учениками, пробудить познавательный интерес, стремление к успеху и одобрению. Учащиеся приобретают способности к самостоятельной оценке своей работы. Ученики лучше выполняют задания в группе, чем индивидуально, что сказывается на благоприятной атмосфере на уроке.

Обучающая игра «Alice Wonders» применяется для решения основных дидактических проблем: решения задач, упражнений, закрепления и повторения. Кроме этого, она является прекрасным средством формирования коммуникативной компетенции на уроке.

Результатом использования данной игры на уроке английского языка могут быть:

1. планирование учебного сотрудничества с учителем и сверстниками;

2. умение с достаточной полнотой и точностью выражать свои мысли в соответствии с задачами и условиями коммуникации;
3. владение монологической и диалогической формами речи.

Данные результаты имеют высокую значимость, достижение которых способствует успешной организации не только образовательного процесса на уроке иностранного языка, но и созданию благоприятной атмосферы в группах.

Применение данной игры на уроке английского языка –эффективный способ стимулирования детей к выполнению учебных задач. Участие в обучающих играх помогает сформировать навык сотрудничества, способствует увеличению языковой практики на уроке, созданию психологической готовности детей к речевому общению.

Кроме того, использование игры на уроке английского языка помогает учителю увидеть личностный потенциал каждого учащегося, укрепить учебную мотивацию и благоприятную атмосферу в коллективе.

Данный прогрессивный метод организации образовательного процесса позволяет повысить качество преподносимого материала. На первый план выходит активность учеников, роль преподавателя значительно снижается, что позволяет учащимся осознавать личную ответственность за взаимодействие с коллективом.

ОПИСАНИЕ ИСПОЛЬЗУЕМЫХ КОНСТРУКТОРОВ ИНТЕРАКТИВНЫХ ЗАДАНИЙ

В современном процессе обучения учителями все чаще используются различные интерактивные конструкторы для создания визуальных форм представления материала. Интерактивные образовательные технологии являются одним из видов инновационных средств обучения. Они ориентированы на широкое взаимодействие учащихся как с преподавателем, так и друг с другом в процессе приобретения знаний и умений.

Для создания обучающей игры «Alice Wonders» были использованы следующие конструкторы интерактивных заданий:

1) **Genially** – инструмент для создания всех видов дидактических ресурсов, презентаций, игр, интерактивных изображений, карт, иллюстрированных процессов, который подходит для всех уровней образования и электронного обучения. Данный сервис предлагает различные шаблоны для создания ресурсов, широкий выбор интерактивных инструментов, которые позволяют давать комментарии к объектам, открывать всплывающие окна, делать гиперссылки на слайды проекта и внешние ресурсы.

Данный сервис сохраняет весь добавляемый контент в облачном хранилище, поэтому имеется возможность оставить незаконченную работу над проектом и продолжить ее на другом компьютере.

Также платформа поддерживает совместную работу, что является немаловажным в работе современного учителя. Это дает возможность работать над одним проектом одновременно с другими людьми, тем самым осуществляя реализацию межпредметных связей в рамках учебного процесса (Приложение 1).

2) **Wordwall** представляет собой многофункциональный инструмент для создания как интерактивных, так и печатных материалов. Шаблоны включают в себя знакомые дидактические игры, которые часто встречаются в педагогической практике. Учитель может подготовить игровое упражнение, внедрить его на сайт или отправить ссылкой ученикам. Данный конструктор позволяет персонифицировать задания. Ученику для прохождения данного задания или игры необходимо будет ввести своё имя. Благодаря этому, преподаватель может отследить результаты работы каждого ученика (Приложение 2).

РЕКОМЕНДАЦИИ ПО РАБОТЕ С ОБУЧАЮЩЕЙ ИГРОЙ

Данная игра нацелена на обучение навыкам групповой работы, а также может быть использована для организации индивидуальной деятельности учащихся.

Игру можно использовать на уроке обобщения и систематизации знаний. Учитель может адаптировать игру под любую социально-значимую тематику. Данная обучающая игра разработана на базе тем «Family» и «Friends». В нее включены карточки с проблемными ситуациями, фразами-выражениями личного мнения, согласия, несогласия и интерактивное игровое поле с различными заданиями.

Задания для игры разработаны на основе УМК «Spotlight». К сожалению, в данном учебном комплексе нет достаточного количества упражнений на отработку навыков выражения собственной позиции, поэтому возникла необходимость разработки дополнительной формы работы.

Обучающая игра «Alice Wonders» состоит из нескольких этапов:

1) Учащиеся делятся на команды. Можно использовать жребий (вытащить карточки различных цветов или определенный номер). Распределить на команды может и сам учитель, используя список класса.

2) Учащиеся встречают героиню данной игры – Alice. На слайде появляется изображение и текст, который озвучен. Дети слушают аудиозапись и знакомятся с самим заданием. Для сильных учеников можно не использовать текстовую опору. Оба варианта слайдов представлены в приложении 3. Данный текст может быть прочитан самими учащимися. На этом этапе они знакомятся с героиней, которой будут помогать решать проблемы.

«Hi, friends! How are you doing? My name is Alice. I am 16. I go to school. I am in the ninth form. I come from a small family. All members of my family are friendly and helpful. But I don’t get on well with them. I think they don’t understand me at all. My most favorite hobby is being on the computer. I also enjoy playing computer games. I am not a communicative person and I don’t have many friends. In the near future I would like to attend university and to find a job that I like and that makes me happy. But nowadays I face a lot of problems. Can you express your opinion on different real-life situations?»

3) Учащимся выпадает карточка с проблемной ситуацией. Она может быть распечатана или открыта на слайде. Учащиеся в группе обсуждают ситуацию и готовят свой ответ. Если им необходимо они используют карточки-помощники с фразами выражения личного мнения. Некоторые ситуации противоречат устоявшимся правилам и нормам, что позволяет учащимся взглянуть на них под другим углом, используя свой личный опыт (Приложение 4).

– You prefer to watch series all night long and be late for the first lesson. (Ты предпочитаешь всю ночь смотреть сериал и опоздать к первому уроку).

– Parents are allowed to enter my room without knocking. (Родителям разрешено заходить в вашу комнату без стука)

Предполагаемый ответ: **I have the feeling that** it is not a good idea because students also need to have their private space.

Учащихся удивляет, что привычные ситуации могут быть рассмотрены с разных сторон. Им нравится выражать свою точку зрения, они стремятся быть услышанными.

На данное обсуждение дается определенное количество времени (не более 2-х минут).

Опираясь на данную игру, мы можем научить учащихся использовать слова-связки для логически выстроенного высказывания, выражающего личную позицию. Все фразы были подобраны на основе анализа УМК

«Spotlight» и материалов ОГЭ, ЕГЭ последних лет. Фразы разделены по категориям и представлены на карточках различных цветов, что облегчает работу учителю и ученикам. При необходимости и для удобства карточки можно распечатать и использовать в качестве раздаточного материала (Приложение 5).

Для того чтобы игра полностью имела характер интерактивной, карточки оформлены при помощи инструмента **Wordwall**, что позволяет перелистывать их, не отображая при этом остальные (Приложение 6).

5) При верном выполнении задания учащиеся могут бросить игровой кубик (виртуальный или реальный) и продвинуться по игровому полю. На игровом поле они могут попасть на «ячейки-ловушки», в которых их ждет дополнительное задание. Данные задания разработаны для отработки лексических, грамматических и социокультурных навыков. Задания подобраны с учетом знаний учащихся, основаны на изученном материале.

1. Open the brackets and put the word into the correct form.

The show is a great _____ (ATTRACT) for tourists too and all the tickets are sold out long beforehand.

There is a great library with _____ (VARY) types of books related to comics and animation.

2. Translate these idioms.

It is raining cats and dogs.

The apple of one’s eye.

3. Put the letters in the correct order to make a word.

VLEIATSER

SNSATIIEPLRHO

MHTSTEORPE

4. Name the female equivalents of these words.

Nephew

Grandson

Half-brother

Husband

5. Name the base forms of the verbs.

Seen

Left

Hidden

Awoken

6. Complete the sentences.

A person is hard-working if…

A person is talkative if…

7. Give the opposites to these words.

Organized

Lazy

Suspicious

Stubborn

8. Make up a word combination.

To talk about…

To look like…

To speak…

Sense of…

9. Say when you feel this.

I feel bored when…

If…, I get nervous.

I feel envious of…

10. Add three words in which a bold letter is in a certain position.

Fa**m**ily-

Conflict-

B**o**ssy-

11. Translate these English sayings.

Last, but not least.

Rain at seven, fine at eleven.

A bargain is a bargain.

12. Can you unscrambled these acronyms?

L8R

TYVM

HAND

TTYL

Само игровое поле разработано при помощи конструктора интерактивных заданий **Genially**, что позволяет спрятать данные задания в сами ячейки поля. У учителя нет необходимости дополнительно выводить их на слайд (Приложение 7).

При верном ответе на дополнительное задание, учащиеся могут продвинуться на ячейку вперед. Если же команда не справляется – делает шаг назад. При этом целесообразно попросить команду соперника выполнить данное задание и получить «шаг». Это правило мотивирует обе команды слушать друг друга и быть вовлеченными в ход игры.

Обе команды работают в таком формате до того, как одна из команд дойдет до финиша. При этом успешное выполнение заданий может подкрепляться голосовым сообщением главной героини (данные фразы имеются в записи).

В качестве поощрения могут выступать положительные отметки за урок или различные купоны формата «Неделя без домашнего задания», «Исправление 2 за урок» и т. д. Каждый учитель может выбрать подходящую форму, опираясь на потребности своих учеников. Предлагается поощрить и проигравшую команду, например, выставлением отметки 4, если они согласны. Как показывает практика, слабые ученики с радостью принимают эту отметку.

Данная обучающая игра может быть использована и для индивидуальной работы со слабыми учениками. Можно предложить составить предложение с выпавшей фразой или же поработать с фразами-ситуациями: построить предложение в другом грамматическом времени, задать вопрос одноклассникам и т.д.

Your parents are not the best role model for you.

– Are your parents the best role model for you?

– My parents are the best role model for me.

На всех этапах игры достигается поставленная цель. При помощи игры формируется устойчивый интерес к изучаемому предмету, активируется процесс коммуникации между участниками групповой работы, развивается навык выражения личной точки зрения, повторяются изученные ранние грамматические и лексические конструкции. Кроме этого, игра развивает образовательные воспитательные и развивающие функции.

Использование в своей работе игры «Alice Wonders» на основе интерактивных конструкторов помогает учителю формировать индивидуальный стиль осуществления инновационной педагогической деятельности.

БИБЛИОГРАФИЯ, ЭЛЕКТРОННЫЕ РЕСУРСЫ

1) Байкова Л.А., Гребенкина Л.К., О. В. Еремкина Технология игровой деятельности: Учеб. Пособие Науч. ред. В.А.Фадеев. Рязань: Изд-во РГПУ, 1994.

2) Корчажкина О. М. Английский язык. 10-11 классы. Пишем сочинение-рассуждение на ЕГЭ: практика аргументации: учебно-методическое пособие/ О. М. Корчажкина. – Ростов н/Д: Легион, 2015. - 176 с.- (Готовимся к ЕГЭ.)

3) Лийметс Х.Й. Групповая работа на уроке. –М.: Знание, 1975. – 64 с.

4) Миролюбов А. А. Методика обучения иностранным языкам: традиции и современность. Ч. 1 / А. А. Миролюбов. – Обнинск: Титул, 2010. – 213 с.

5) Халперн Д. Психология критического мышления. - СПб. Питер, 2000.

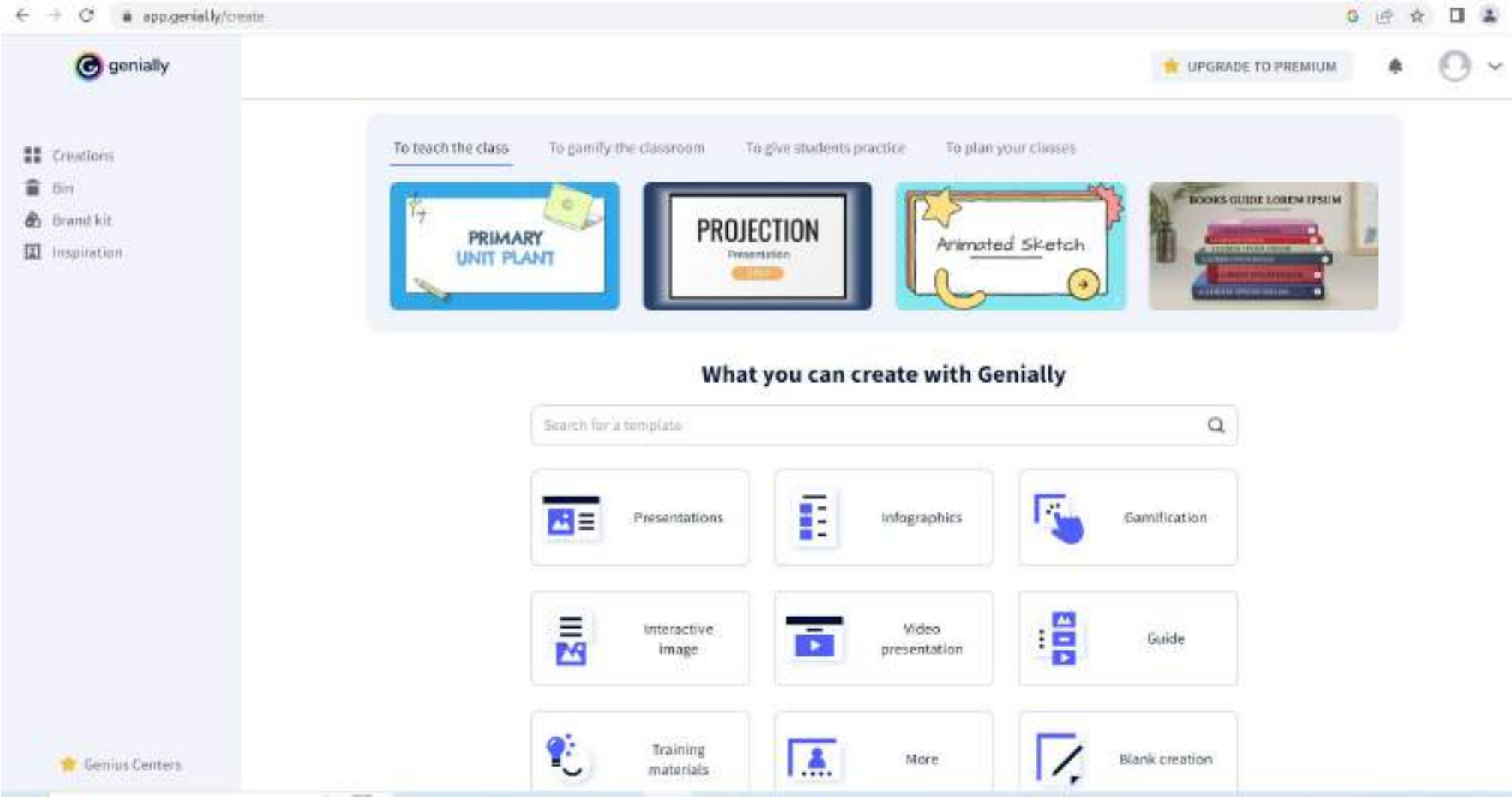
6) Научные исследования и инновации. 2015. № 12.
URL: http://web.snauka.ru/issues/2015/12/61400

7) https://genial.ly/

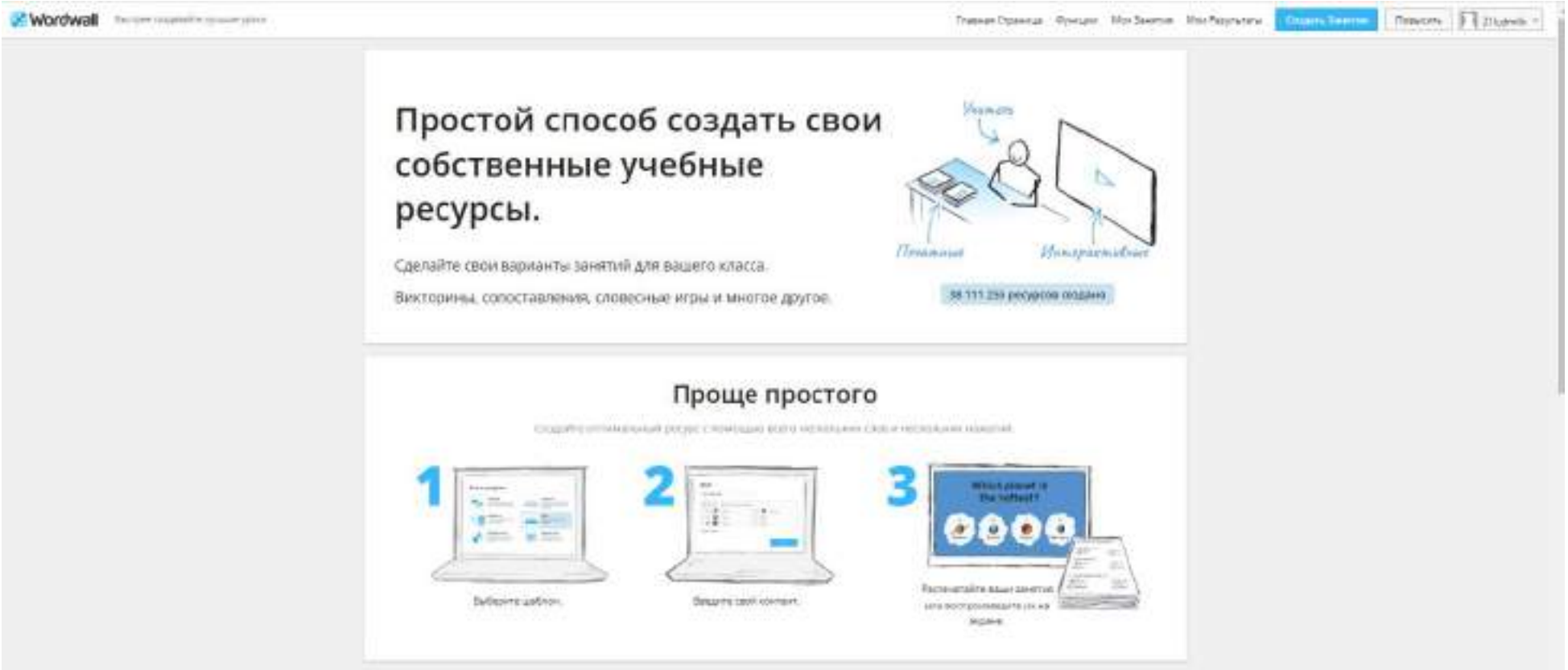
8) https://sites.google.com/view/mastergenial

9) https://wordwall.net/ru

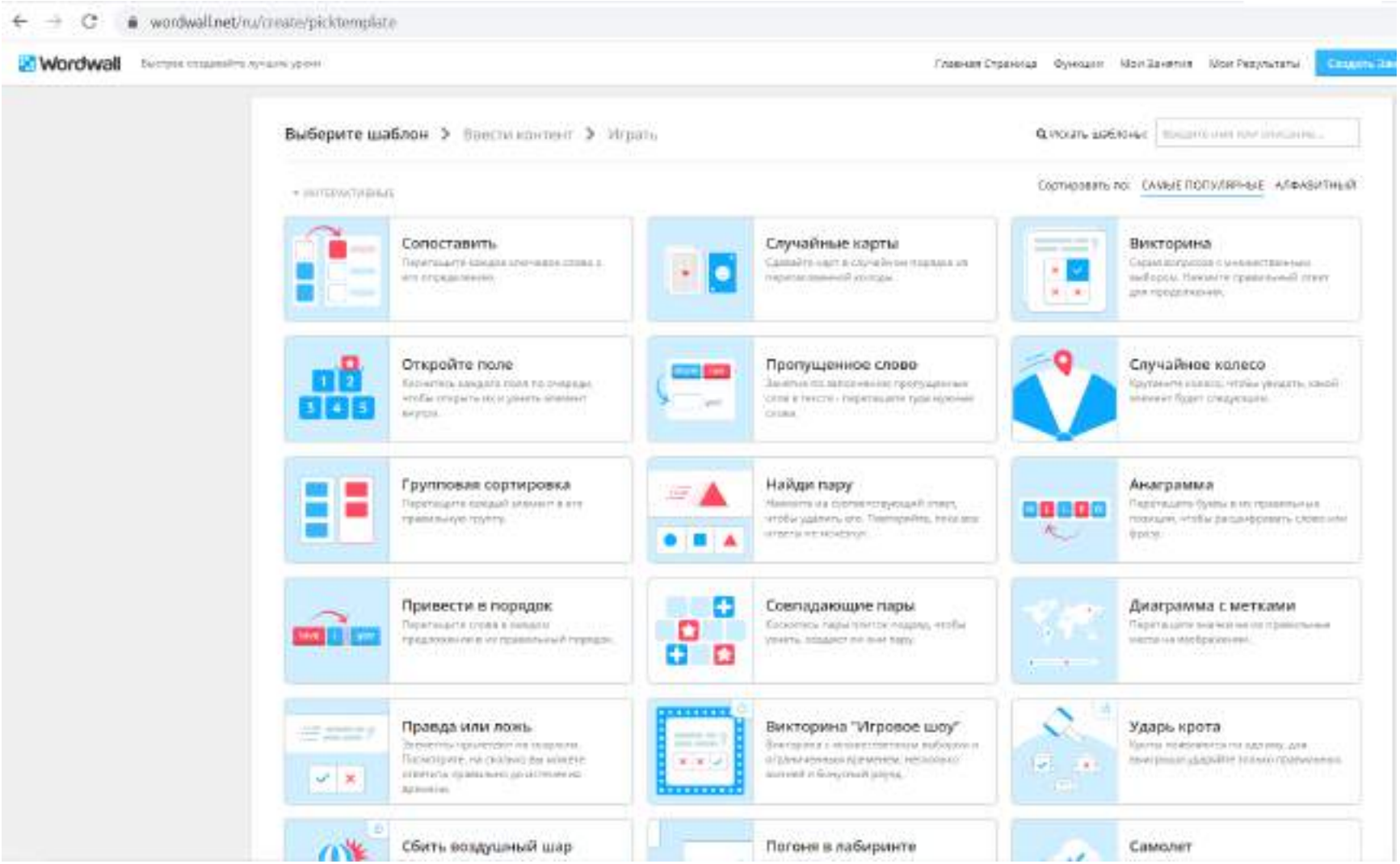
Приложение 1



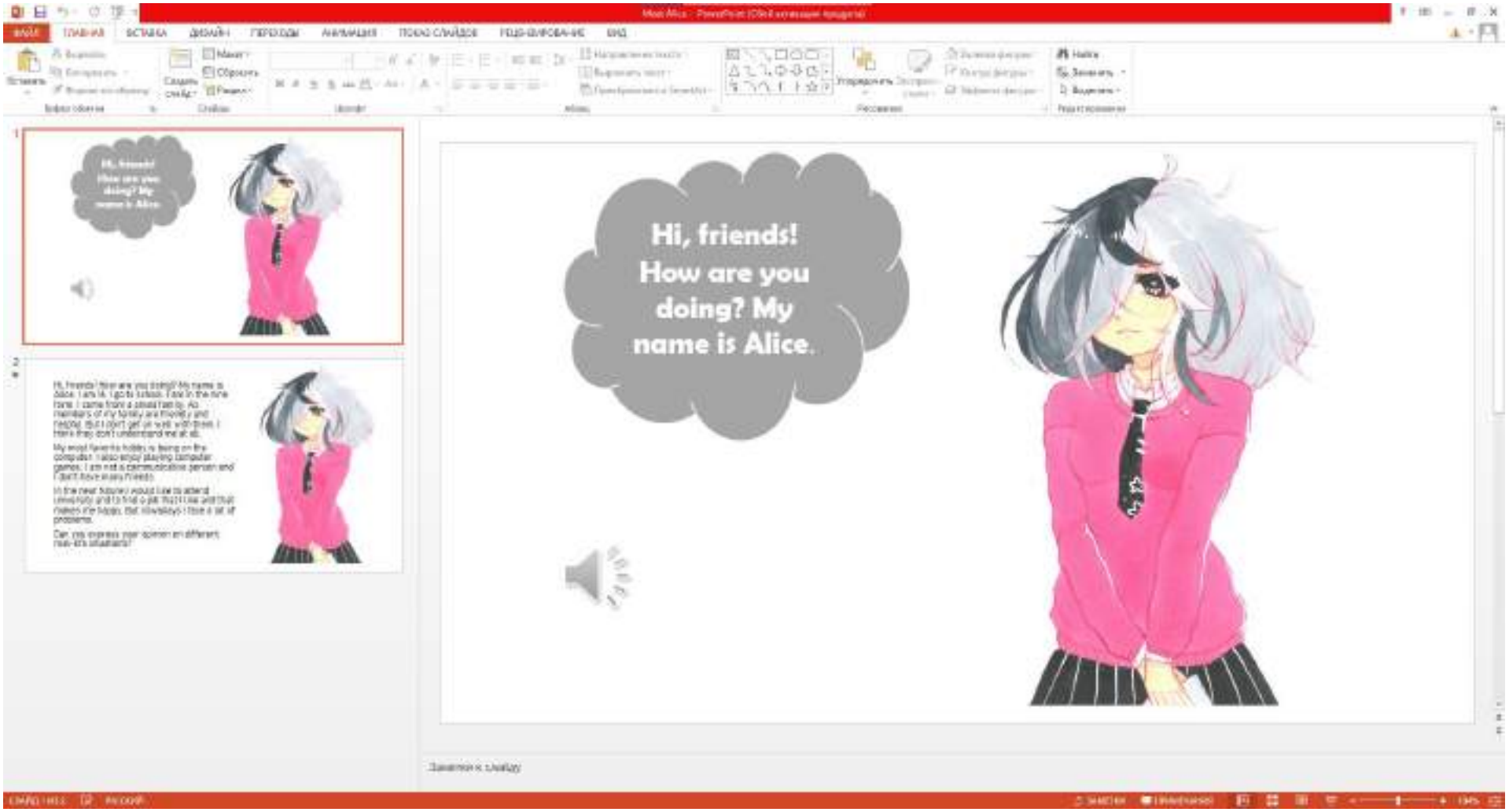
Приложение 2



Приложение 2 (Продолжение)



Приложение 3



Приложение 4

It is cool to transform the appearance	You prefer to watch series all night long and be late for the first lesson
Parents are allowed to enter my room without knocking	You can buy all that you want without parent`s permission

Your parents are not role model for you	It is necessary to compare yourself with others
Running away from home is the best way to end the quarrel with relatives	You don`t introduce your friends to parents

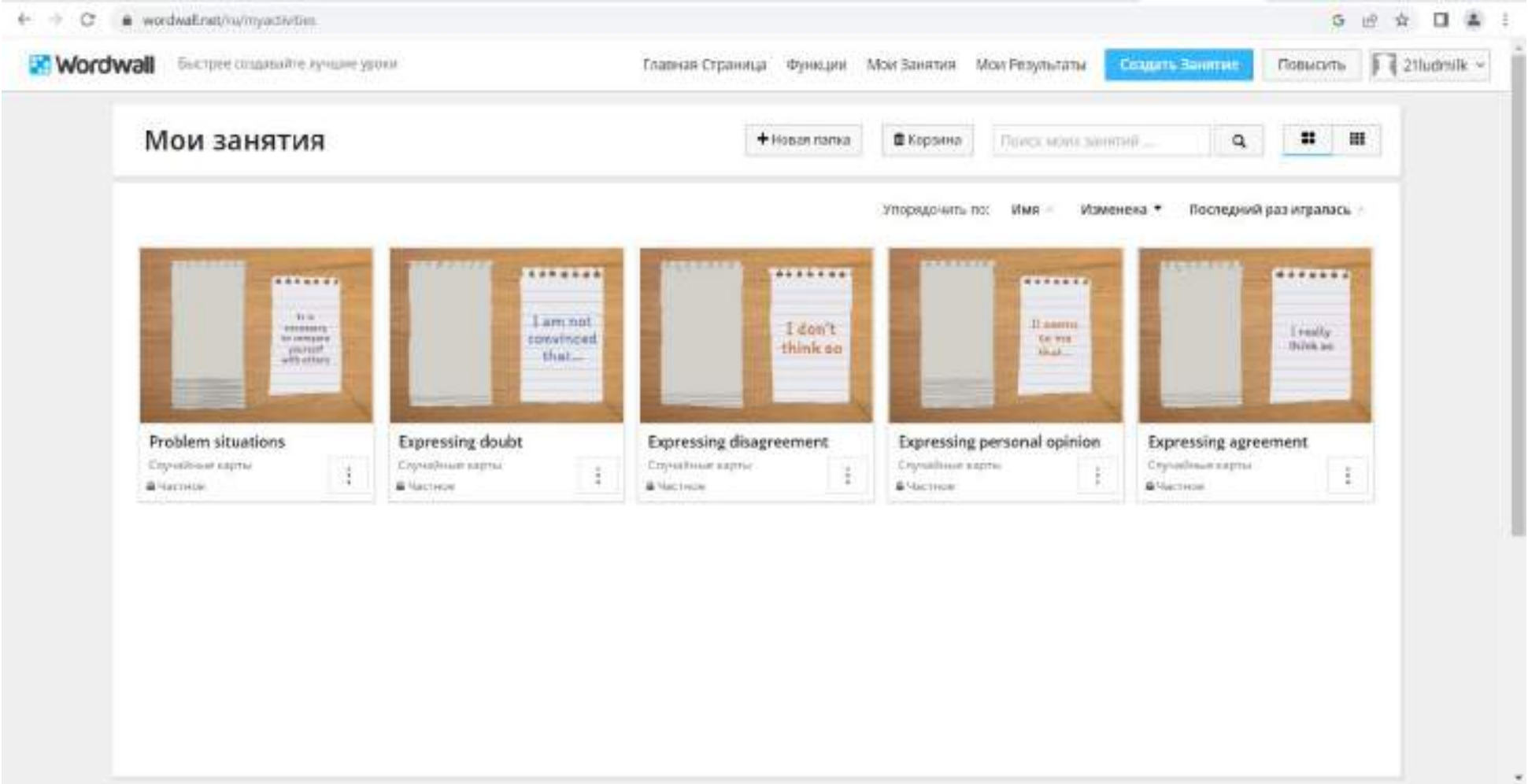
Приложение 5

As I see it...

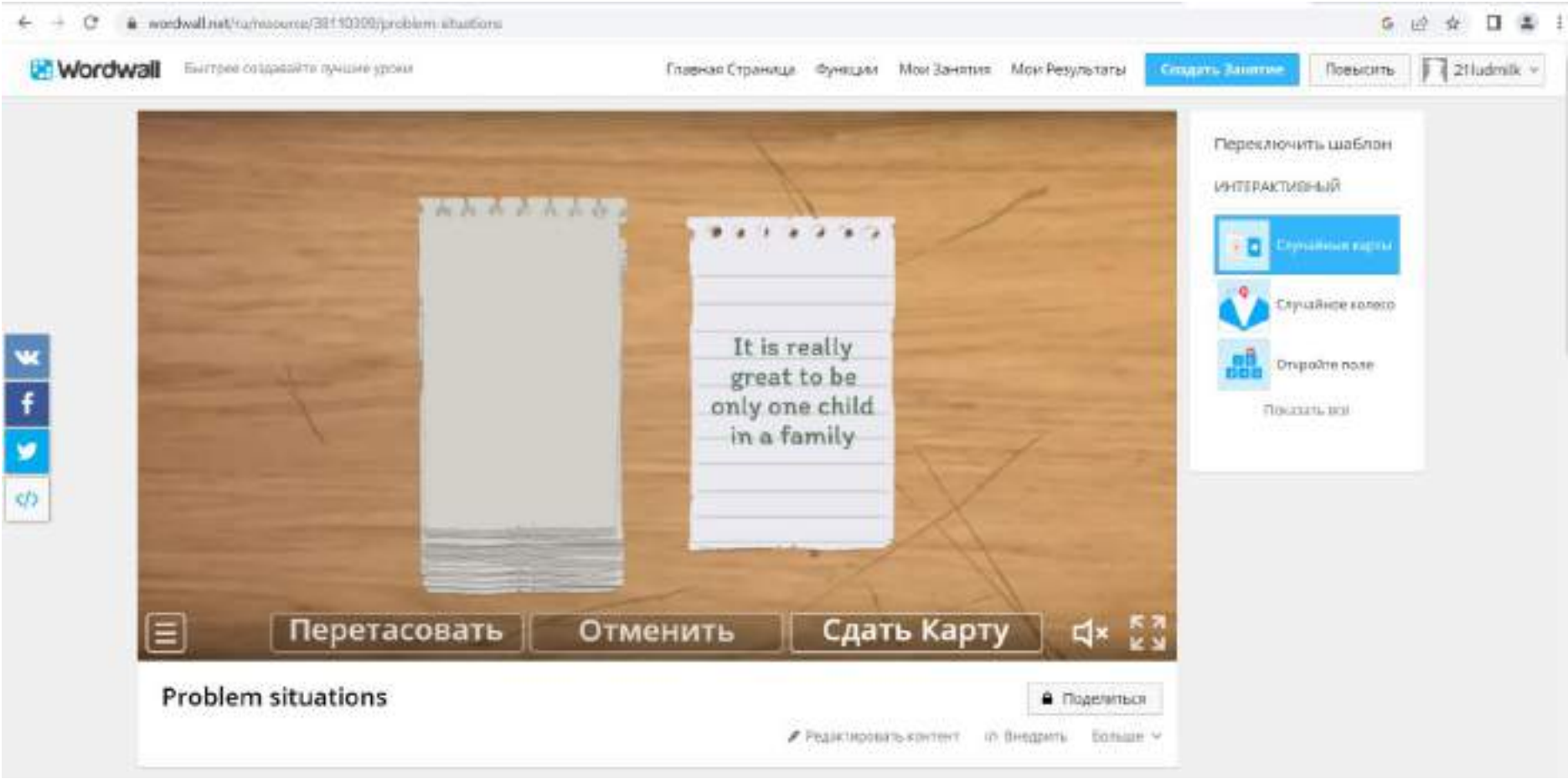
The way I see it...

Приложение 6

https://wordwall.net/ru/resource/38110399

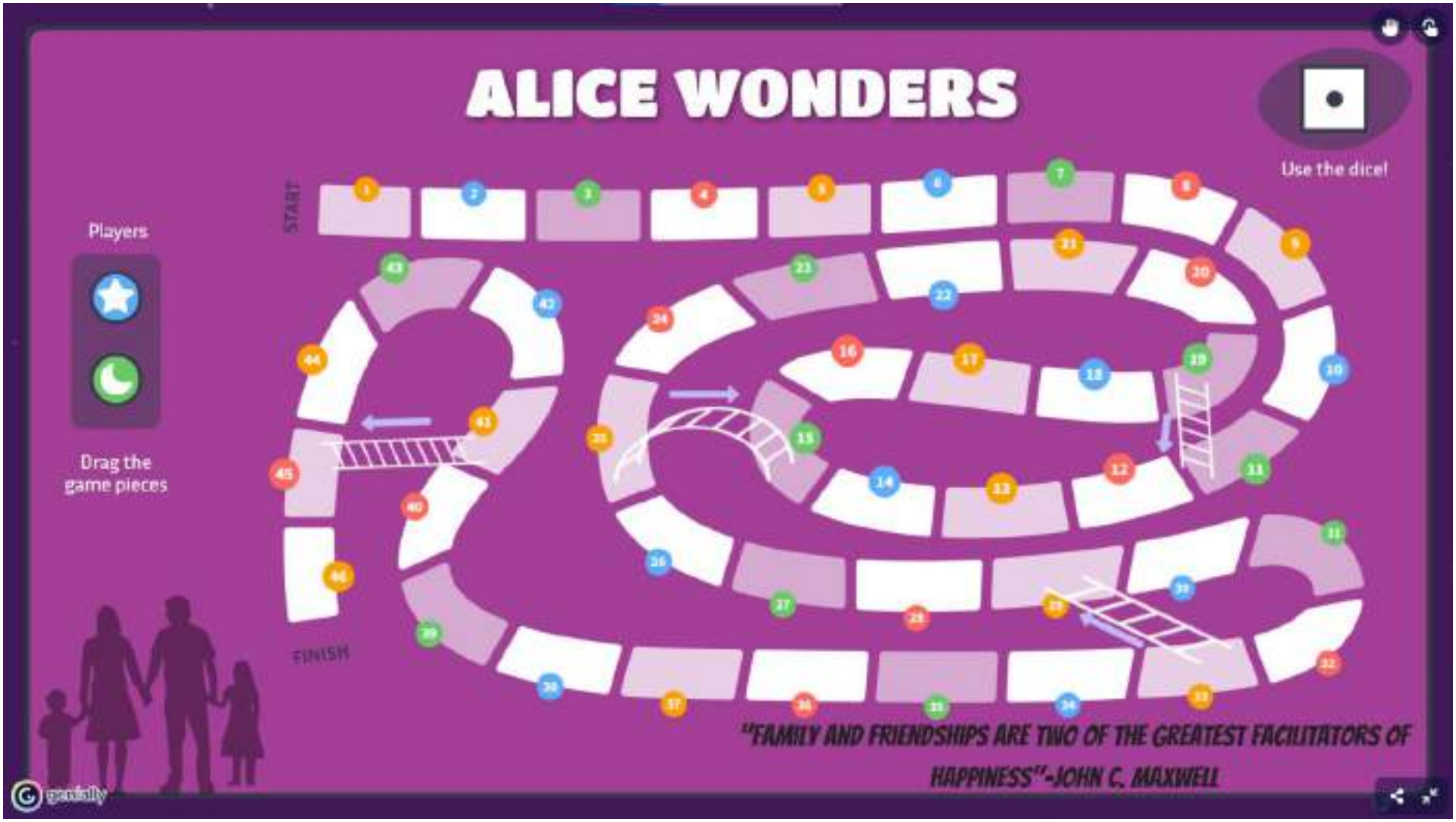
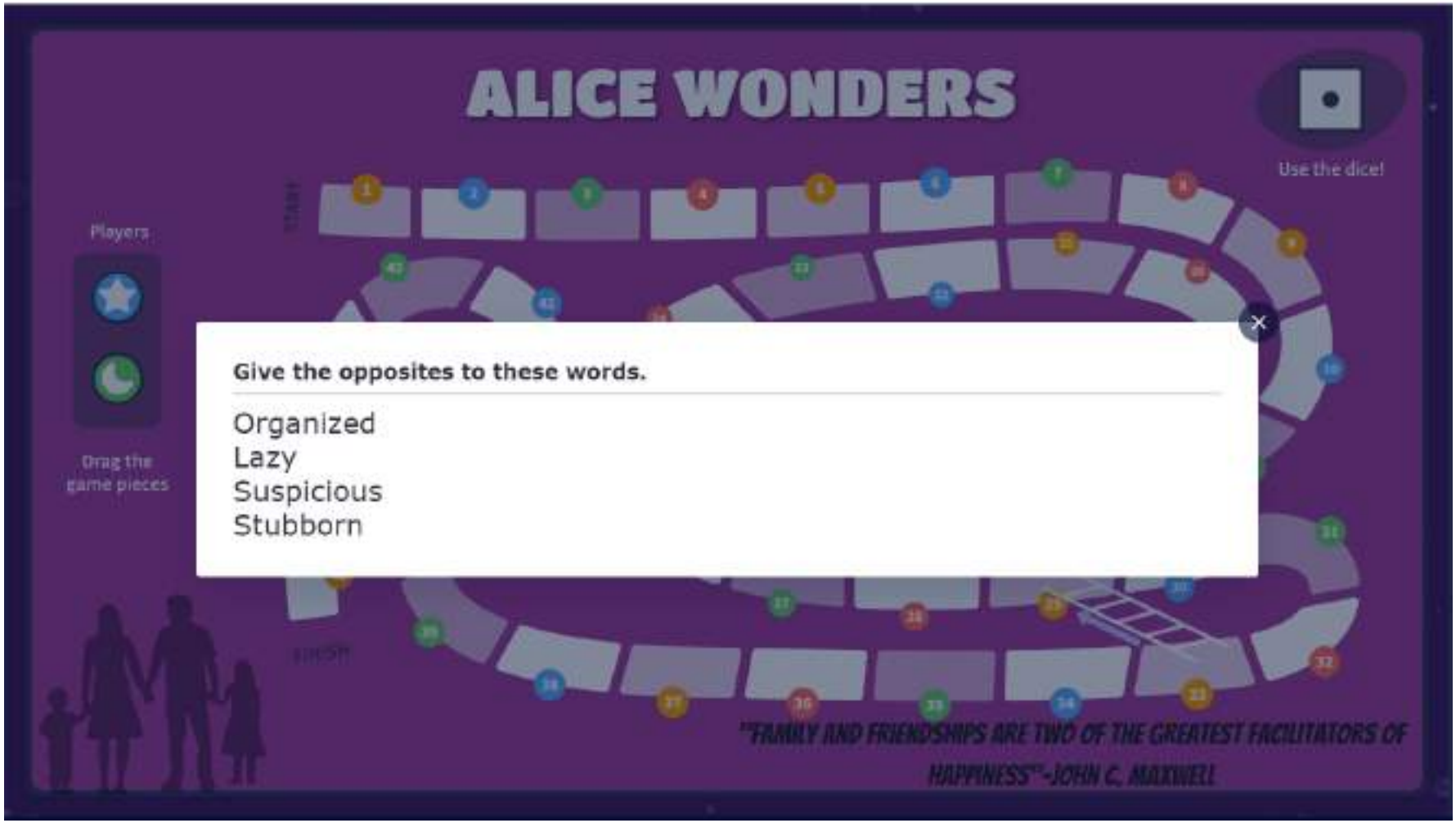


Приложение 6 (Продолжение)



Приложение 7

https://view.genial.ly/636f6acb6ac2660013e652a5/interactive-content-copy-board-game-alice-wonders



Приложение 7(Продолжение)