Муниципальное общеобразовательное учреждение

средняя общеобразовательная школа № 6

Тема статьи:

«Игровые технологии в деятельности е-тьютора на уроках английского языка в старшей школе»

Автор:

Учитель английского языка

Обыдёнкова Екатерина Сергеевна

г. Раменское, 2022

**Оглавление**

## Введение……………………………………………………………………......…3

## Глава 1. Теоретические основания применения игровых технологий в деятельности е-тьютора.……………………………………………...…….......9

* 1. Особенности применения игровых технологий в работе е-тьютора на уроках английского языка……………………………….…...……………..10

## 1.2 Модель е-тьюторского сопровождения с использованием игровых технологий на уроках английского языка……………………………...………17

## Выводы по Главе 1………………………………………………………….….21

## Глава 2. Практическая реализация игровых технологий в профессиональной деятельности е-тьютора……………………………….23

## 2.1 Организация е-тьюторской деятельности с применением игровых технологий в старшей школе………………….………………………………..23

## 2.2 Анализ результатов е-тьюторского сопровождения на уроках английского языка в старшей школе………………………………………….. ……….…….26

## Выводы по Главе 2……………………………………………………………..29

## Заключение……………………………………………………………………...31

## Список литературы…………………………………………………………….33

**ВВЕДЕНИЕ**

Современная система образования нацеливает педагогов на использование всех имеющихся на сегодняшний день возможностей и ресурсов для повышения эффективности учебно-воспитательного процесса. Одним из наиболее эффективных методов воспитания ребенка является игровая деятельность.

В старшем школьном возрасте наблюдается обострение потребности в создании своего собственного мира, в стремлении к взрослости, бурное развитие воображения, фантазии, появление стихийных групповых игр. Особенностью игры в старшем школьном возрасте является нацеленность на самоутверждение перед обществом, юмористическая окраска, стремление к розыгрышу, ориентация на речевую деятельность.

Исходя из этого, следует отметить особенности целей применения игровых технологий в воспитании старшеклассников: оказание помощи в жизненном самоопределении, нравственном, гражданском и профессиональном становлении; обеспечение всестороннего развития личности, формирования его самостоятельности и ответственности; создание условий для самореализации личности, ее самоопределения в социуме; создание условий для формирования общественной направленности личности, коллективных взаимоотношений; создание условий для формирования личности, способной самостоятельно принимать ответственные решения, способной к сотрудничеству, обладающей развитым чувством ответственности.

Таким образом, старшеклассникам нужны игры, моделирующие мир взрослых во всех оттенках. «Играя в такие игры, дети имитируют те отношения, которые наблюдают в жизни взрослых людей. Так происходит освоение ими сложного взрослого мира, живущего по сложным специфическим законам. Именно в таких играх старшеклассники приобретают опыт взаимоотношений, опыт уступок, опыт человеческого общения».

Педагогические возможности игры в старшем школьном возрасте заключаются в следующем: игра способствует активизации познавательной деятельности детей; она носит многофункциональный характер, отражая в своем содержании и структуре особенности реальной профессиональной деятельности; вовлечение в деятельность способствует формированию адаптивных качеств личности; игра способствует систематизации теоретических знаний, развитию практических умений и навыков.

Учитывая особенности старшего школьного возраста, интересы и потребности старшеклассников, ученые выделяют игры, характерные для данного возраста.

Такими играми являются социально ориентирующие игры, ролевые игры, инновационные игры, игры-путешествия.

Игра имеет много различных определений. Итак, игра – это некая деятельность ребенка или взрослого в условиях искусственно моделирующих реальные ситуации, в которых человек воспроизводит нормы деятельности, способствующие приобщению к культуре и познанию действительности.

Игра – это уникальный феномен общечеловеческой культуры, ее исток и вершина. Ни один из видов деятельности человека не позволяет ему демонстрировать такое самозабвение, искренность, непринужденность, и не позволяет обнажить свои психофизиологические и интеллектуальные ресурсы так, как это делает игра. В игре человек полностью погружается в отведенную ему роль и раскрывает все свои потенциальные возможности. Именно поэтому игре придается большое значение в системе профессиональной подготовки людей.

Вот что говорил о роли игры в жизни ребенка А.С. Макаренко: «Игра имеет большое значение в жизни ребенка, имеет тоже значение, какое у взрослого имеет работа, служба. Каков ребенок в игре, таким во многом он будет в работе. Поэтому воспитание будущего деятеля происходит, прежде всего, в игре...» Над этим вопросом размышляли многие исследователи, такие как Гальперин П.Я., Данилова В.Л., Запорожец А.В., Эльконин Д.Б., Ушинский К.Д.

В.А. Сухомлинский подчеркивал, что «игра – это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений, понятий об окружающем мире. Игра – это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности»

Воспитательное значение игры во многом зависит от профессионального мастерства педагога, от знания им психологии ребенка, учета его возрастных и индивидуальных особенностей, от правильного методического руководства взаимоотношениями детей, от четкой организации и проведения всевозможных игр.

Педагог – е-тьютор становится связующим звеном между школьником и родителями, психологом. Он подбирает методические пособия, анализирует динамику развития.

Задача педагога – е-тьютора это построение образовательного пространства как пространства проявления познавательных инициатив и интересов воспитанников.

**Актуальность** разработки программы е-тьюторского сопровождения определена тем, что е-тьюторское сопровождение позволяет использовать  разные технологии взаимодействия с ребенком, в том числе игровые с целью развития его интеллектуальных, коммуникативных и творческих способностей. Это определяет выбор темы исследования: «Игровые технологии в профессиональной деятельности е-тьютора».

В соответствии с темой была сформулирована цель исследования.

**Цель** – разработать модель эффективного применения игровых технологий в профессиональной деятельности е-тьютора на уроках английского языка в старшей школе.

**Объект исследования** – профессиональная деятельность е-тьютора.

**Предмет** **исследования** – применение игровых технологий в ходе е-тьюторского сопровождения ребёнка в условиях цифровой образовательной среды.

Исходя из цели, объекта, предмета исследования, были сформулированы следующие ***задачи*:**

* изучить и проанализировать научно-методическую литературу по теме исследования;
* выявить эффективные игровые технологии в профессиональной деятельности е-тьютора;
* разработать и реализовать на практике модель игровых технологий в профессиональной деятельности е-тьютора при работе с детьми старшего школьного возраста.

Для решения поставленных задач использован комплекс теоретических и эмпирических методов исследования.

**Методы теоретического исследования:** анализ и синтез, обобщение и интерпретация педагогической, психологической, философской, исторической, культурологической и методической литературы; социально-педагогический анализ (анализ программ и учебников, учебно-методических пособий).

**Методы эмпирического исследования:** методы опроса (беседы, анкетирование, интервьюирование обучающихся); метод самооценки, и даже педагогический эксперимент, включенный в учебно-воспитательный процесс.

**Экспериментальная база.** Исследование проводилось на базе МОУ СОШ № 6 г. Раменское, Московской области.

**Практическая значимость исследования** определяется: разработкой и внедрением в практику рекомендаций по применению игровых технологий в профессиональной деятельности е-тьютора.

Данная работа состоит из введения и двух глав. Каждая глава завершается выводом, сделанным на основании изученного материала. Работа завершается заключением, основанным на проведенном исследовании. В конце работы прилагается список используемой литературы.

**ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВАНИЯ ПРИМЕНЕНИЯ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ДЕЯТЕЛЬНОСТИ Е-ТЬЮТОРА.**

**1.1 Особенности применения игровых технологий в работе е-тьютора на уроках английского языка.**

Игровые технологии – это совокупность разнообразных методов, средств и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр.

Использование игровых технологий в образовании способствует расширению кругозора школьников, развитию познавательной активности, формированию разнообразных умений и навыков практической деятельности, а также является эффективным средством мотивации и стимулирования, так как создается благоприятная и радостная атмосфера.

Эффективность использования игровых технологий в образовательном процессе зависит от соблюдения ряда условий: игры, используемые в рамках технологии, должны в полной мере соответствовать познавательным и воспитательным целям занятий. Количество игр во время занятия должно быть умеренное.

Игровые технологии выполняют следующие функции в образовательном процессе:

* Развлекательная – данная функция является одной из основных функций игры. Игра призвана доставлять ребенку удовольствие, воодушевлять, пробуждать интерес к различным видам деятельности, удовлетворять его потребности в познании.
* Коммуникативная – направлена на овладение и развитие ребенком своих коммуникативных умений и навыков, овладение диалектикой общения.
* Самореализация – игра позволяет ребенку «примерить» на себе различные роли, получить бесценный навык практической деятельности.
* Игротерапевтическая – направлена на преодоление ребенка разнообразных трудностей, которые возникают в процессе его жизнедеятельности (например, борьба со страхами).
* Диагностическая – предусматривает выявление у детей отклонений в развитии, в процессе осуществления им игровой деятельности.
* Коррекционная – направлена на внесение положительных изменений в структуру личностных показателей ребенка.
* Межнациональная коммуникация – предполагает процесс усвоения учащимися социальных и культурных ценностей, которые являются общепринятыми в рамках конкретного общества (государства).
* Социализация – процесc включения ребенка в общественные отношения, адаптация его к современному обществу посредством усвоения общечеловеческих норм.

В зависимости от использования игровых технологий выделяют следующие виды занятий:

* с использованием разнообразных игровых заданий (КВИЗ-игры, конкурсы, соревнования и т.д.).
* с использованием игровых упражнений и заданий.
* с использованием игры лишь на определенном этапе занятия (например, применение игры для знакомства с новым материалом).

Значение игровых технологий в образовательном процессе заключается в том, что они направлены на:

* тренировку памяти;
* выработку речевых умений и навыков;
* стимулирование умственной деятельности;
* развитие внимания и познавательного интереса;
* преодоление пассивности воспитанников в процессе занятия;

развитие коллективизма, чувства ответственности перед другими.

В подростковом возрасте обостряются потребности в создании собственного мира, в стремлении к взрослости, происходит бурное развитие воображения, фантазии, появляются стихийные деловые и групповые игры.

Особенности игры в старшем школьном возрасте — нацеленность на самоутверждение перед обществом, ориентация на речевую деятельность, юмористическая окраска, стремление к розыгрышу.

Из внутришкольных игровых технологий наиболее популярны учебные деловые игры.

Деловые игры

Деловая игра (по Г.П. Щедровицкому) - это:

- педагогический метод моделирования различных управленческих и производственных ситуаций, цель которых — обучение отдельных личностей и их групп принятию решения;

- особое отношение к окружающему миру;

- субъективная деятельность участников;

- социально заданный вид деятельности;

- особое содержание усвоения;

- социально-педагогическая «форма организации жизни».

Деловая игра используется для решения комплексных задач усвоения нового, закрепления материала, развития творческих способностей, формирования общеучебных умений, даёт возможность учащимся понять и изучить учебный материал с различных позиций.

В учебном процессе применяются различные модификации деловых игр: имитационные, операционные, ролевые игры, деловой театр, психо- и социодрама.

Имитационные игры. На занятиях имитируется деятельность какой-либо организации, предприятия или его подразделения, например профсоюзного комитета, совета наставников, отдела, цеха, участка и т.д. Имитироваться могут события, конкретная деятельность людей (деловое совещание, обсуждение плана, проведение беседы и т.д.) и обстановка, условия, в которых происходит событие или осуществляется деятельность (кабинет начальника цеха, зал заседаний и т.д.). Сценарии имитационной игры, кроме сюжета события, содержит описание структуры и назначения имитируемых процессов и объектов.

Игровая деятельность в процессе обучения выполняет следующие функции:

1. Обучающая функция заключается в развитии памяти, внимания, восприятии информации, развитии внеучебных умений и навыков.

2. Воспитательная функция заключается в воспитании такого качества как внимательное, гуманное отношение к партнеру по игре; Учащимся вводятся фразы- клише речевого этикета для импровизации речевого общения друг к другу на иностранном языке, что помогает воспитанию такого качества, как вежливость.

3. Развлекательная функция состоит в создании благоприятной атмосферы на уроке, превращение урока в интересное и необычное событие, увлекательное приключение, а пророй и в сказочный мир.

4. Коммуникативная функция заключается в создании атмосферы иноязычного общения, объединении коллектива учащихся, установление новых эмоционально-коммуникативных отношений, основанных на взаимодействии на иностранном языке.

5. Релаксационная функция- снятие эмоционального напряжения, вызванного нагрузкой на нервную систему при интенсивном обучении иностранному языку.

6. Психологическая функция- состоит в формировании навыков подготовки своего физиологического состояния для более эффективной деятельности.

7. Развивающая функция направлена на гармоничное развитие личностных качеств для активизации резервных возможностей личности.

Огромное значение при организации игры в любой учебной аудитории имеет позиция самого тьютора. Важно быть 100% уверенным в ее полезности , необходимо продумать все необходимые детали ее подготовки, а также уверенно управлять ею. Простота и сложность организации и проведения игры зависит от типа игры, и от аудитории, и от характера взаимоотношений учащихся между собой и учителем, т.е. от многих факторов. При этом очевидно, что игры на уроке способны смоделировать реальное речевое общение, что так важно для коммуникативной методики.

Игры на уроке иностранного языка могут быть очень полезны, но они должны учитывать целый ряд требований:

Быть экономными по времени и направленными на решение определенных учебных задач;

Быть «управляемыми»; не сбивать заданный ритм учебной работы на уроке и не допускать ситуации, когда игра выходит из-под контроля и срывает все занятие;

Снимать напряжение урока и стимулировать активность учащихся;

Оставлять учебный эффект на втором, часто неосознанном плане, а на первом, видимом месте всегда реализовывать игровой момент;

Не оставлять ни одного ученика пассивным или равнодушным;

Игра требует от каждого учащегося активности, включения в совместную деятельность. Участники должны получать удовлетворение от сознания того, что они в состоянии общаться на иностранном языке. При этом игра будет желанной и результативной, если ее будут ждать как отдыха и развлечения на фоне трудной и подчас напряженной работы. Следовательно, по времени она не должна занимать большую часть занятия.

Беда в том, что игра часто страдает рыхлостью. Многословием и неэкономичностью. Легкость и импровизация во время игры- это результат тщательнейшей подготовки. Для того, чтобы тьютор мог эффективно управлять игрой, ему самому необходимо знать и четко представлять желаемый результат.

Итак, роль современного педагога будет заключаться преимущественно в «стимулировании самостоятельной познавательной активности подростков», в формировании постоянной необходимости самосовершенствования и развития научно-исследовательских умений, в том числе в освоении подростками культуры проектной и исследовательской деятельности, как особых способов, технологий познания и освоения мира и самого себя.

Е-тьюторское сопровождение в старшей школе – это педагогическая деятельность, суть которой заключается в превентивном освоении подростком компетенций, умений и навыков самостоятельного планирования образовательного и жизненного пути, формирования и реализации индивидуальной образовательной программы (стратегии), умений и навыков разрешения проблемных ситуаций. Е-тьюторское сопровождение проявляется в готовности педагога-е-тьютора адекватно реагировать на психологический и эмоциональный дискомфорт обучающегося, на его запрос о взаимодействии. Такой тип сопровождения предполагает разработку и реализацию каждым подростком при поддержке педагога-е-тьютора индивидуальной образовательной программы (ИОП), которая включает в себя определение целей и ценностей образования, его содержания, форм и вариантов презентации образовательных результатов.

Е-Тьютор помогает подростку находить эффективные способы и формы своего образования и, прежде всего, самообразования; видеть и формулировать проблемы; задавать грамотные вопросы; осмысливать, осуществлять рефлексию полученного опыта, его успешности или ограниченности, неуспешности.

Основной инструмент е-тьюторской работы – вопрос. Уместно и вовремя поставленные открытые и закрытые вопросы, умение предельно сузить или наоборот расширить тему, применение техники активного слушания характеризуют профессионально организованное е-тьюторское занятие. Русскоязычная Википедия называет следующие типы вопросов: открытый, закрытый, полузакрытый, разъясняющий, контрольный, косвенный, пробный и др. Различные техники задавания вопросов можно освоить при помощи популярной литературы и адаптировать к задачам работы е-тьютора.

Для подростков, в силу их возрастных особенностей, особенно важны соревновательные и коммуникативные аспекты взаимодействия со сверстниками, что может стать отдельным предметом рефлексии в работе е-тьютора и тьюторанта. Формы работы е-тьютора – консультации, индивидуальные и групповые тьюториалы, образовательные события, тренинги должны применяться с учетом возраста и возможностей тьюторантов-подростков.

* 1. **Модель тьюторского сопровождения с использованием игровых технологий на уроках английского языка**

Тьюторское сопровождение – это педагогическая деятельность по индивидуализации образования, направленная на выявление и развитие образовательных мотивов и интересов учащегося, поиск образовательных ресурсов для создания индивидуальной образовательной программы, формирование учебной и образовательной рефлексии учащегося.

Цель педагогической деятельность е-тьютора заключается в индивидуальной работе с учащимися в ходе образовательного процесса и процесса социализации.

При применение игровых технологий в профессиональной деятельности е-тьютора в образовательном учреждении сформируется полноценная модель тьюторского сопровождения детей на базе школы.

Рассмотрим этапы и формы работы использования игровых технологий в профессиональной деятельности е-тьютора:

На первом, проектировочном этапе происходит изучение и анализ психолого-педагогических и научно- исследовательских источников по организации тьюторского сопровождения детей старшего школьного возраста; разработка структуры и содержания модели тьюторского сопровождения детей на базе образовательного учреждения: определение цели, задач, направлений, этапов, средств, форм и методов реализации тьюторского сопровождения; подбор диагностических методик, методов, обеспечивающих мониторинг результативности тьюторского сопровождения детей; разработка структуры и содержания групповых и индивидуального тьюторского маршрута на каждого нуждающегося ребенка.

Практический этап содержит внедрение тьюторского сопровождения детей старшего школьного возраста на базе образовательного учреждения; организация консультаций с педагогами по вопросам реализации индивидуального образовательного маршрута учащегося, а также реализации игровых технологий в образовательном процессе; разработка рекомендаций для педагогов по организации образовательного пространства с учетом образовательных потребностей и психических особенностей учащихся; реализация модели тьюторского сопровождения детей старшего школьного возраста.

Основное содержание деятельности обобщающего этапа работы по использованию игровых технологий тьюторского сопровождения является анализ результатов тьюторского сопровождения учащихся; формулирование основных выводов и рекомендаций по построению модели тьюторского сопровождения учащихся; описание результатов программы (отслеживание количественных и качественных показателей); осуществление оценки эффективности модели тьюторского сопровождения учащихся.

Основными условиями реализации программы тьторского сопровождения является соблюдение индивидуализации воспитательного процесса, который обеспечивается за счет самостоятельного выбора учащимися целей и форм реализации ИОП. Тьютор занимает позицию сопровождения образовательной деятельности учащегося, т.е. цели этой деятельности определяются учащимся на основе его индивидуальных интересов, направленностей. Расширение пространства социальной реализации учащихся, обеспечивается включением в различные формы публичных презентаций (конкурсы, фестивали, проекты).Организация пространства образовательной рефлексии. Обеспечивается, прежде всего, особой педагогической позицией "е-тьютор". Предметом е-тьюторских консультаций является обсуждение с учащимися его образовательных целей и перспектив, анализ образовательной деятельности.

При реализации программы предполагается достижение количественных и качественных изменений в образовательном учреждении, которые отражают эффективность программы.

Количественные изменения проявляются в использовании данной программы не только в данном образовательном учреждении, но и в других учреждениях.

Качественные изменения выражены в создании условий необходимых для тьюторского сопровождения образовательной деятельности учащихся с помощью игровых технологий. Учащиеся более эффективно усваивают образовательную программу. На базе школьного учреждения создана методическая поддержка педагогов по выбору форм и методов работы с учащимися с применением современных игровых технологий.

**Выводы по главе 1.**

Об учебных и воспитательных возможностях игры человечеству известно давно. В этом мы убедились в процессе изучения теоретического материала и анализа научно-методической литературы по теме исследования.

Современные игровые технологии помогают ребенку в становлении личности, в приобретении необходимого жизненного опыта. Игровая деятельность – естественная потребность ребенка, в основе которой лежит интуитивное подражание взрослым. Игра - один из самых эффективных средств обучения и воспитания.

В результате изучения теоретического материала, нам удалось уточнить теоретическое определение игровым технологиям. Игровые технологии мы будем понимать, как совокупность разнообразных методов, средств и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр.

Обобщая все выше сказанное, мы пришли к выводу, что применение игровых технологий в профессиональной деятельности тьютора, помогут значительно увеличить эффективность образовательной деятельности. Сделают педагогический процесс менее утомительным, и сделают его более привлекательным и интересным.

**ГЛАВА 2. ПРАКТИЧЕСКАЯ РЕАЛИЗАЦИЯ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ Е-ТЬЮТОРА**

**2.1 Организация е-тьюторской деятельности с применением игровых технологий в старшей школе**

Вопросы, изученные в первой главе нужно было проверить на практике. Для этих целей была организована работа по наблюдению и внедрению в практику Е-тьютора новых идей по организации работы е-тьютора с использованием игровых технологий в старшей школе. Практика прошла на базе Муниципального образовательного учреждения № 6 г. Раменское, Московской области.

В практике участвовали ученики 9-го и 11-го классов.

Место и роль игрового метода в учебном процессе, сочетание элементов игры и учения во многом зависят от понимания учителем функций и классификаций различного рода игр.

Игры возможно проводить на всех этапах обучения языку. Однако, прежде чем предложить игру на уроке ученикам, необходимо продумать её целесообразность, определить цели игры в соответствии с задачами учебного процесса.

Игра как одна из форм отражения ведущей деятельности может соответствовать достигнутому возрасту либо возвращаться к более ранним формам поведения, либо опережать соответствующую возрастную стадию. Возрастные особенности позволяют использовать различные варианты игр. Для учащихся старших классов наиболее перспективными являются ролевые игры и драматизации.

Обучающие возможности ролевой игры заключаются в том, что она самая точная модель общения, так как в ней предполагается подражание естественной ситуации. Также в процессе ролевой игры развивается логическое мышление, способность к поиску ответов на поставленные вопросы, речь, речевой этикет, умение общаться друг с другом. Ролевые игры строятся на принципах коллективной работы, практической полезности, соревновательности, максимальной занятости каждого учащегося и неограниченной перспективы творческой деятельности в рамках ролевой игры, поэтому её использование на уроке иностранного языка повышает эффективность учебного процесса, помогает сохранить интерес учащихся к изучаемому языку на всех этапах обучения.

Драматизация в обучении иностранному языку рассматривается как уникальный методический приём, который способствует не только формированию языковых и речевых навыков, но и более глубокому пониманию других предметных областей. Посредством драматизации обогащается и активизируется грамматический и лексический запас, осваивается новый грамматический и лексический материал посредством коммуникации, корректируется и автоматизируется произношение и интонация, формируется фонематический слух, повышается языковая компетенция.

Таким образом, использование игры на уроках иностранного языка имеет большое значение для приобретения новых представлений и знаний и формирования новых умений и навыков, а также для развития мотивации учащегося к овладению иностранным языком.

В старших классах и из разнообразных приемов организации занятий уделяется большое внимание играм и игровым ситуациям, которые вызывают большой интерес для учащихся. Особое внимание уделяется ролевой игре, так как ребята получают возможность высказаться по волнующей их теме, что повышает их мотивацию и интерес в изучении иностранного языка. Несомненно, на уроках подобного рода речевая деятельность учащихся приближена к естественным нормам, что помогает развивать у учащихся навыки общения, способствуют эффективной обработке речевого и языкового материала.

Роль е-тьютора в ролевых играх и драматизациях, играх-конференциях, играх – путешествиях, иммитационных играх в старших классах – повысить мотивацию и интерес к общению, изучению иностранного языка, умению самореализоваться и самовыражаться, помочь применить знания и умения на практике.

Представляю Вашему вниманию сценарий ролевой игры по теме «Образование» на завершающем этапе изучения темы в 11 классе в сопровождении е-тьютора.

Цель игры:

Обучающая

– обучение публичной презентации результатов учебной деятельности учащихся;

– обучение взаимооценке результатов деятельности учащихся;

– расширение и совершенствование знаний в предметной области

Развивающая

– развитие критического мышления;

– совершенствование умений организовывать публичное выступление;

Воспитывающая

– воспитание самостоятельности, объективности и инициативности учащихся;

– формирование толерантных отношений в группе







Сценарий ролевой игры по теме «Education»

Form of the game: Conference at the Ministry of Education in the UK

Subject of the conference: Introduction of a National Curriculum

Characters:

The Minister – M

The owner of private schools – O

The principal at a comprehensive school – P

The student from a secondary school – S

The teacher at a grammar school – T

M: Good afternoon everybody. We have all gathered here today to consider an urgent question. The thing is that there have appeared a real chance to create a National Curriculum for the pupils from 5 to 16. The aim of such a unique curriculum, to our mind, is to make our children able to move from one school to another not only inside one city but all over the Kingdom without any loss to their process of education or studies.

We have chosen different representatives connected with education because we want to take into account all the possible points of view.

So, we now give you some time to think of possible variants, improvements or additions to the National Curriculum and the most suitable ones will be sent to the Ministry for the consideration.

So, let us begin.

Участники команды подготовили выступления заранее, консультируясь с сопровождающим их е-тьютором. Задача е-тьютора заключалась в помощи реализации задуманной цели высказывания, мотивации и успехе выступления каждого участника ролевой игры и хода всей игры вцелом.

В течение 5-10 минут проходит подготовка общения внутри команды, после чего каждому из представителей предоставляется слово.

O: I am the owner of the best five private schools in Britain. Though education in such schools is expensive, I am sure it is worth studying there.

P: I beg your pardon, but why is it worth it? Why is it better to study in private schools rather than comprehensive ones? I am inclined the children at our school are quite glad to study there.

O: Our academic standards are very high. Statesmen, gentlemen, ministers, politicians, most of the distinguished people graduated from such schools.

S: So, what do you suggest? To make parents waste large sums of money on their children’s education? I’d rather buy something useful instead.

O: In my view, we should cardinally change our education system and make it not free of charge. Pupils who study at such schools do not waste their money, for it they get fine teaching facilities in science, languages, computing, design, this list can be endless. Pupils are also offered a wide range of opportunities for spare time activities such as sports, clubs.

T: Sorry to interrupt you, but I see no reason to make all the schools private. Do you?

O: Of course, I do. Just imagine all the children of Great Britain will be educated according to the highest standards, they all will be gentlemen and will get the highest positions in the society. I am fully for private schools.

P: As for me I don’t find it reasonable to make all the schools private. There are unfortunately less well-off families in our society and it will just turn out that children from such families will remain uneducated.

O: I am quite of the different opinion.

P: My point of view is to introduce schools for children with different abilities, I mean, academic and practical schools.

T: May I ask you what about core subjects?

P: No doubt all of them will have to study foundation subjects but for example at the age of 14 they will choose some specialized studies for further academic education and in practical schools they will choose optional subjects they need for their practice or profession. That’s my idea.

T: I am a teacher at grammar school after which pupils are expected to go on to some form of higher education and I quite agree with the previous speaker. Moreover, I think we should return to the system of “11 plus” exam.

S: Sorry, can you please explain what it means I study at a secondary school not at a private one?

T: We offer to those who passed this exam predominantly academic education and to those who didn’t education for manual, skilled and clerical employment.

S: My opinion is those who want to study no matter what academic or practical subjects must get their education at home. Education must not be compulsory.

O: Can I ask you what children will do in this case?

S: Children can do what they like: those who want to study – let them get home education, those who don’t – let them work or sit at home. That’s my view.

M: So, thank you very much. I see all of the points of view suggested. All of your ideas will be considered and soon you will be informed of the result. Good-bye everyone.

Разумеется, данный урок-конференция является лишь одним из вариантов ролевой игры по данной теме. Круг участников, способы обсуждения, презентации могут быть разнообразными. Однако, нельзя не отметить, что именно благодаря тому азарту, той одушевленности и вовлеченности, стремлению быть специалистом в своей области высказывания, с какими ребята вливаются в данный вид деятельности – ролевую игру, и достигается основная цель, которую изначально ставит перед собой каждый учитель иностранного языка – развитие коммуникативной компетенции.

Помимо ролевых игр на уроках иностранного языка активно используются интерактивные игры. Большую помощь учителю и е-тьютору в использовании интерактивных игр оказывают интернет-платформы. Одна из них интернет-платформа Wordwall. https://wordwall.net/ru

Wordwall представляет собой многофункциональный инструмент для создания как интерактивных, так и печатных материалов. Большинство шаблонов доступны как в интерактивной, так и в печатной версии.

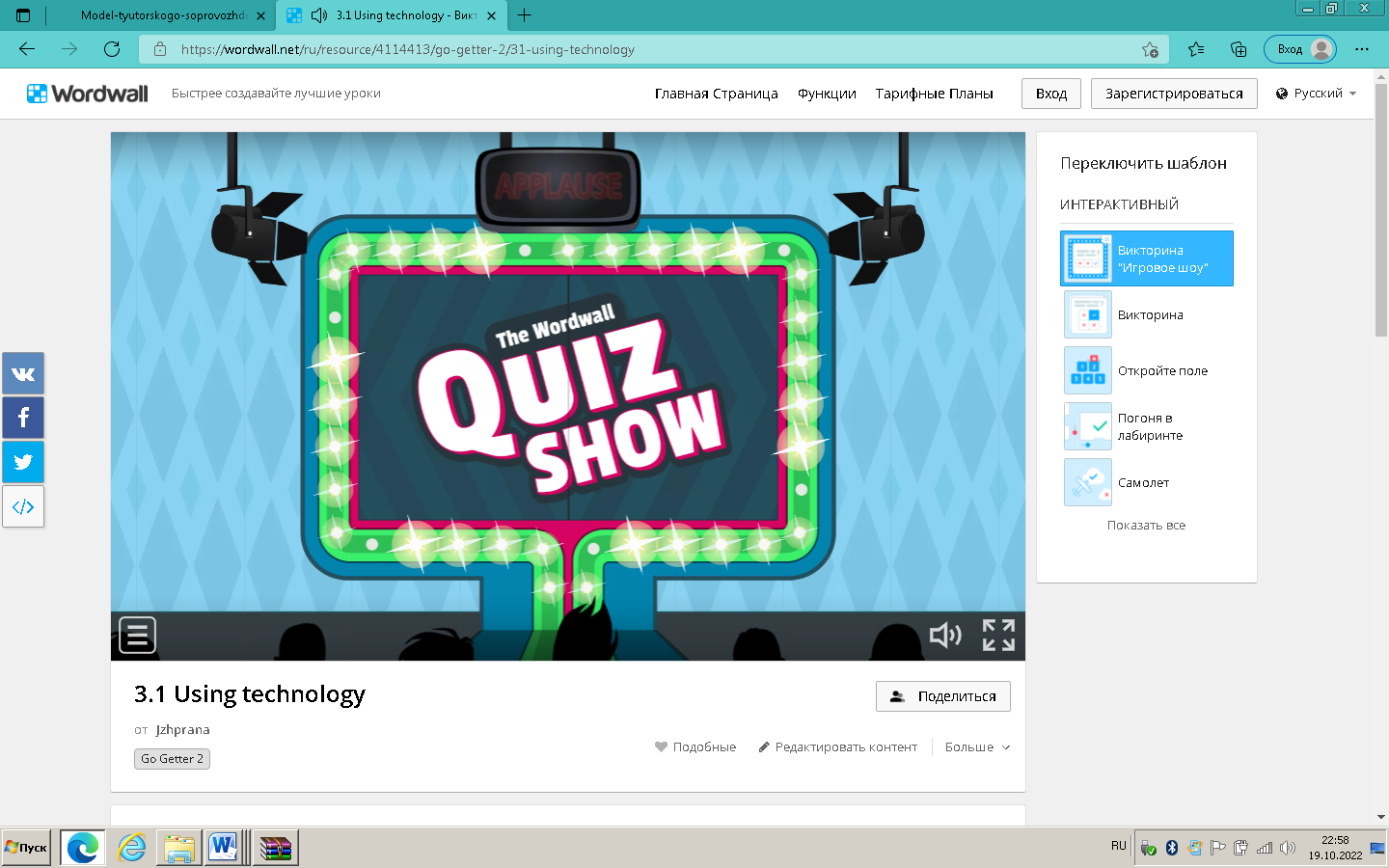
Интерактивные упражнения воспроизводятся на любом устройстве, имеющем доступ в интернет: на компьютере, планшете, телефоне или интерактивной доске. Печатные версии можно распечатать и использовать их в качестве самостоятельных учебных заданий.

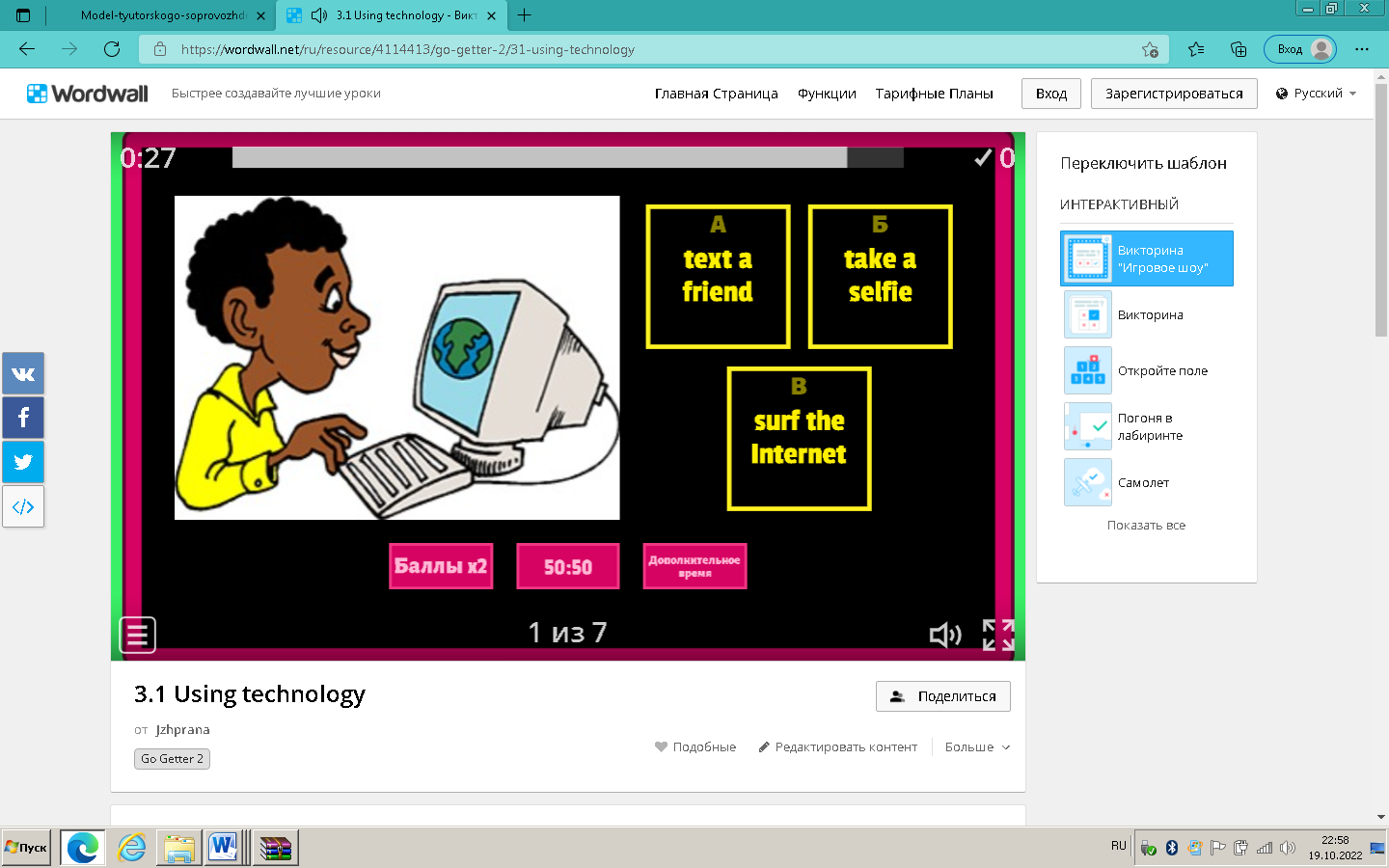
Вы можете подготовить игровое упражнение, внедрить его на сайт или отправить ссылкой ученикам. Задания можно персонифицировать. То есть назначить задание, где ученик указывает свою фамилию. Благодаря этому, вы можете отследить результаты работы каждого ученика.

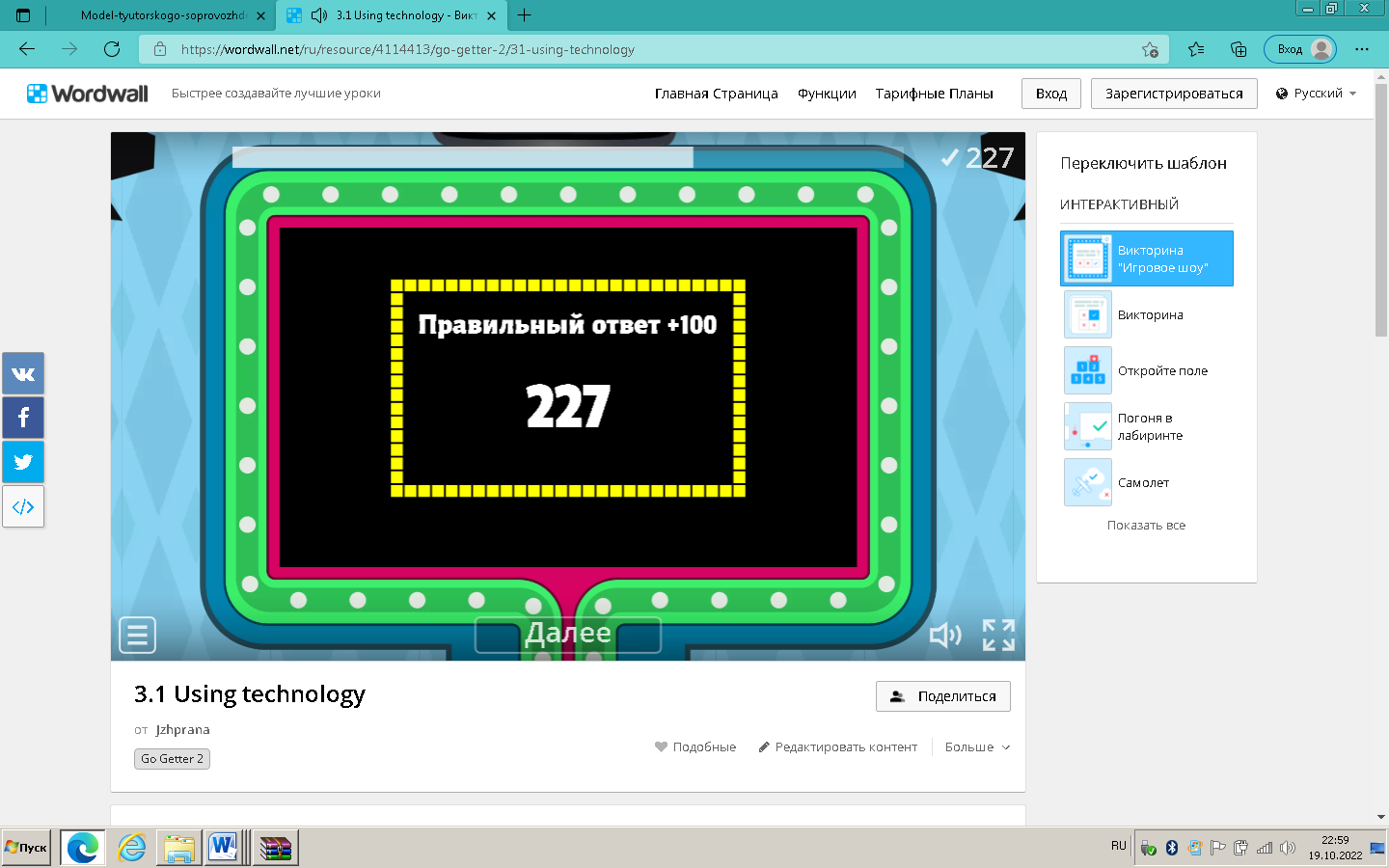
Представляю Вашему вниманию несколько вариантов интерактивных игр по теме «Технологии» в 9 классе в сопровождении е-тьютора на базе интернет-платформы Wordwall.

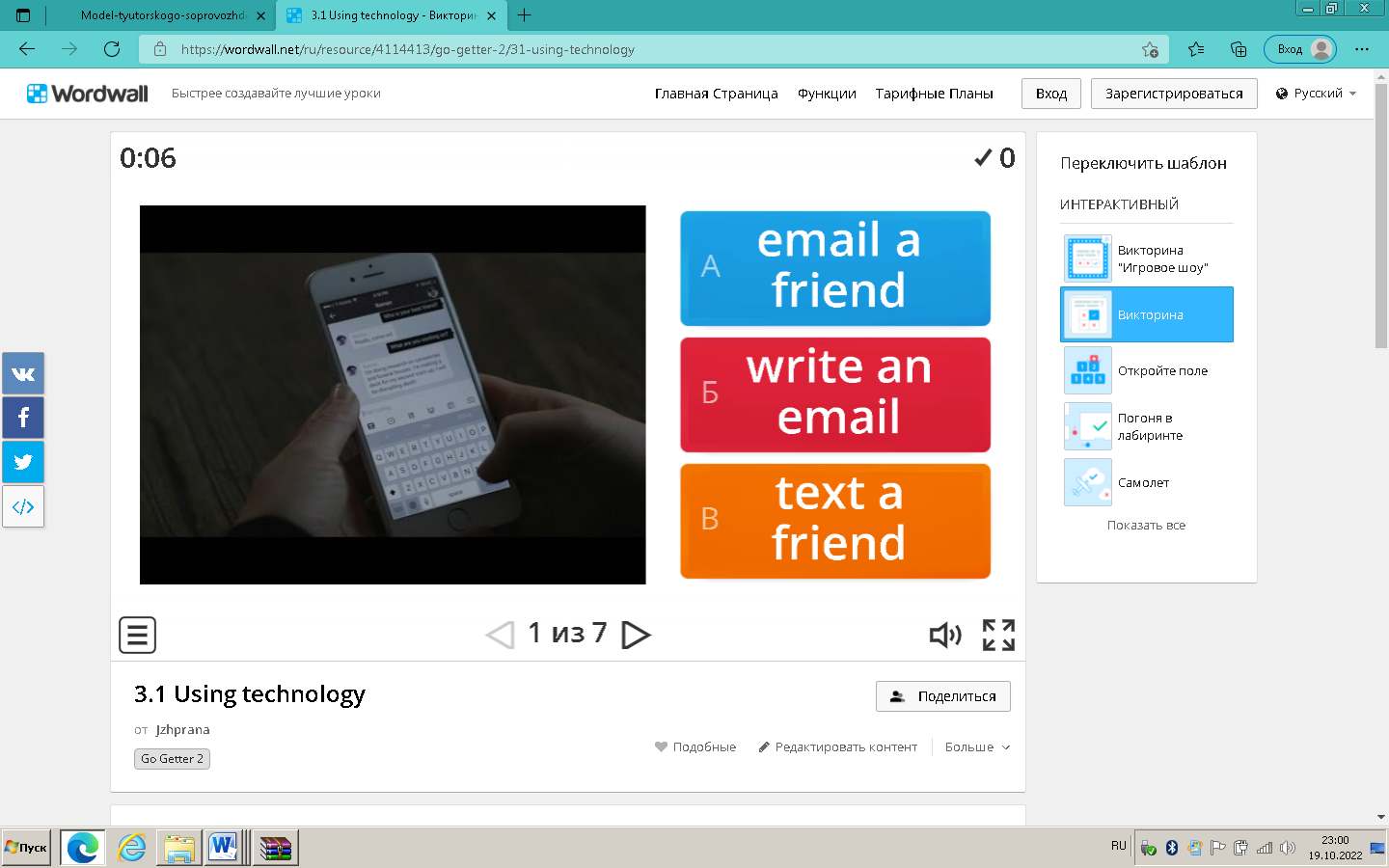
Проанализировав пройденную тему юнита в 9 классе, е-тьютор составил и предложил несколько вариантов шаблонов заданий на данную тематику. Разные по представлениям шаблоны содержат один и тот же лексический и грамматический материал. Отличие лишь в представлении задания: Викторина, Лабиринт, Открой поле. Е-тьютор предложил для более эффективного среза знаний использовать шаблоны по вариантам. Этот метод показал отличный результат среди учащихся 9 классов. Дети с энтузиазмом проходили тестирование в данном представлении, были лучше замотивированы на дальнейший срез знаний, проявили заинтересованность в последующих аналогичных контрольных работах, стали лучше учить материал. Учитель и е-тьютор сразу могут проанализировать степень успешности выполнения задания, увидеть ошибки и оценить качество ответа ученика.

Тип шаблона Викторина

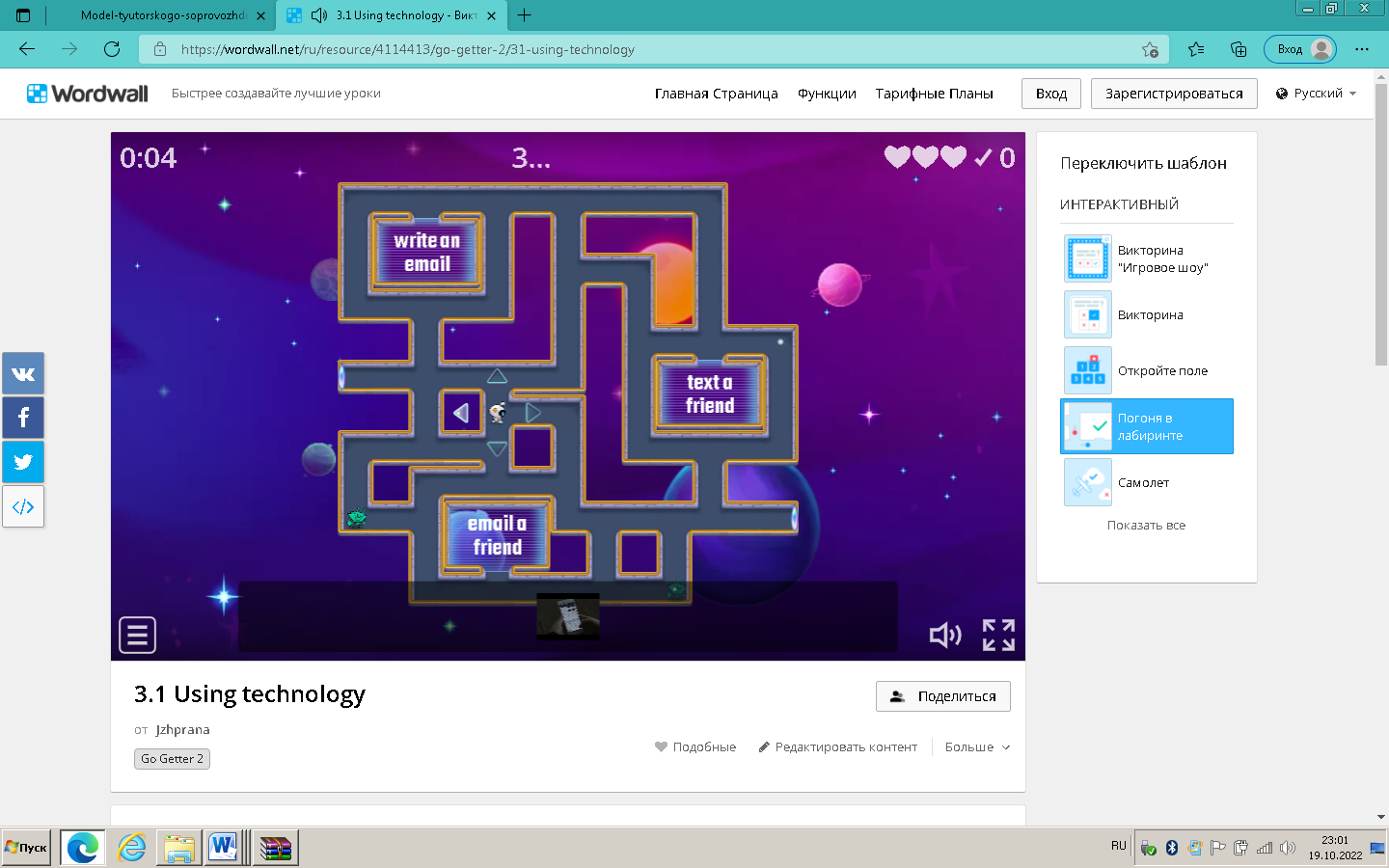




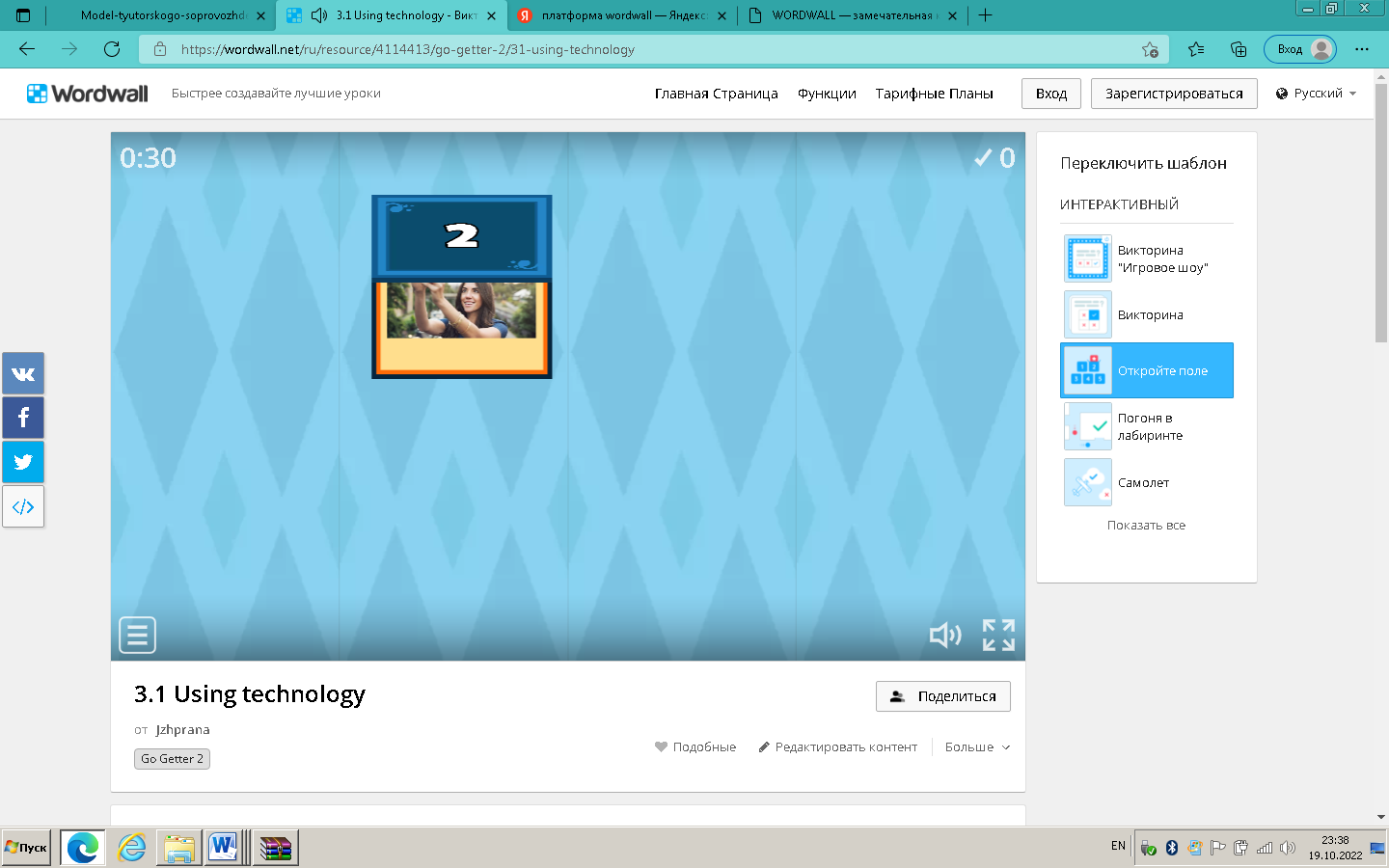




Тип шаблона Лабиринт



Тип шаблона Открой поле



**Выводы по главе 2.**

Игровая технология являются одной из уникальных форм обучения, которая позволяет сделать интересными и увлекательными не только работу учащихся на творческо-поисковом уровне, но и будничные шаги по изучению любого предмета. Занимательность условного мира игры делает положительно эмоционально окрашенной монотонную деятельность по запоминанию, повторению, закреплению или усвоению информации, а эмоциональность игрового действа активизирует все психические процессы и функции ребенка. Другой положительной стороной игры является то, что она способствует использованию знаний в новой ситуации, таким образом, усваиваемый учащимися материал проходит через своеобразную практику, вносит разнообразие и интерес в учебный процесс.

Роль е-тьютора, сопровождающего применение игровых технологий это:

- сопровождение (в образовательном пространстве) лиц (учащихся) разных возрастов и на разных ступенях образования,

- обеспечение построения и реализации индивидуальной программы образования (развития)

- создание условий для успешного обучения, социализации при максимальном раскрытие потенциала личности, потребности личности.

**ЗАКЛЮЧЕНИЕ**

Итак, по итогам проделанных мероприятий можно сделать следующие выводы:

В современной педагогике не обойтись без интерактивных методов обучения. Они позволяют создавать учебную среду, в которой теория и практика усваиваются одновременно, а это дает возможность ученикам формировать характер, развивать мировоззрение, логическое мышление, связную речь, выявлять и реализовать индивидуальные возможности.

Игровая технология являются одной из уникальных форм обучения, которая позволяет сделать интересными и увлекательными не только работу учащихся на творческо-поисковом уровне, но и будничные шаги по изучению любого предмета. Занимательность условного мира игры делает положительно эмоционально окрашенной монотонную деятельность по запоминанию, повторению, закреплению или усвоению информации, а эмоциональность игрового действа активизирует все психические процессы и функции ребенка. Другой положительной стороной игры является то, что она способствует использованию знаний в новой ситуации, таким образом, усваиваемый учащимися материал проходит через своеобразную практику, вносит разнообразие и интерес в учебный процесс.

Актуальность игры в настоящее время повышается и из-за перенасыщенности современного школьника информацией. Во всем мире, и в России в частности, неизмеримо расширяется предметно-информационная среда. Телевидение, видео, радио, компьютерные сети в последнее время обрушивают на учащихся огромный объем информации. Актуальной задачей школы становится развитие самостоятельной оценки и отбора получаемой информации.

По определению, игра - это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением.

Сущность игры как одного из видов деятельности обучающихся в том, что в ней отражаются различные стороны жизни, особенности взаимоотношения взрослых, знания об окружающей действительности. Игра рассматривается как особое отношение личности к окружающему миру. Использование игры в педагогической работе в значительной мере связано с профессионализмом и творчеством самого педагога. Для того чтобы успешно организовать учебные игры, педагог должен обладать развитым творческим воображением, запасом знаний и практических умений в области методики игры.

Теоретические идеи о воспитательном значении игры применительно к детям школьного возраста нашли своё применение, распространение и подтверждение в практике многих педагогов. Вопросу значения игры в воспитании и образовании человека уделялось большое внимание в педагогических трудах выдающихся мыслителей: Песталоцци, Коменского, Ушинского и др. Большое внимание вопросам изучения учебного содержания игр уделял В. А. Сухомлинский, который внёс игровое начало во все направления школьной работы и придавал особое значение вопросам руководства игровыми действиями в образовательных и воспитательных целях, вводил детей в большой мир с помощью игры. Также, талантливый педагог использовал игру и на уроке, и во внеклассной работе, объединяя оба вида деятельности в единое целое.

Игру следует использовать в качестве дополнительного вспомогательного средства, активизирующего познавательную деятельность учащихся, способствующего совершенствованию учебно-воспитательного процесса. Игра, опирающаяся на психологические особенности личности подрастающего поколения, значительно повышает эффективность образовательного и воспитательного воздействия на учащихся при условии обеспечения продуманного педагогического руководства. Игровая деятельность открывает перед учащимися широкий круг научных интересов и подталкивает их на осознанную необходимость заниматься самообразованием в различных областях знаний и поэтому игра служит первым толчком к дальнейшей самостоятельной деятельности. Совместно с другими средствами учебно-воспитательного характера, игры и игровые приёмы, связанные с учебным материалом, могут не только ориентировать учащихся в области различных профессий, но и прививать им определённые стремления, способствовать осознанию учащимися своих личных возможностей в деле применения полученных знаний и умений в жизненной практике.

Совместная деятельность е-тьютора и обучающихся в процессе познания, освоения учебного материала означает, что каждый вносит свой индивидуальный вклад, идет обмен знаниями, идеями, способами деятельности. Происходит это в атмосфере доброжелательности и взаимной поддержки, что позволяет обучающимся не только получать новое знание, но и развивать свои коммуникативные умения: умение выслушивать мнение другого, взвешивать и оценивать различные точки зрения, участвовать в дискуссии, вырабатывать совместное решение. Значительны и воспитательные возможности интерактивных форм работы. Они способствуют установлению эмоциональных контактов между обучающимися, приучают работать в команде, снимают нервную нагрузку школьников, помогая испытать чувство защищенности, взаимопонимания и собственной успешности.

Основным этапом работы по использованию игровых технологий е-тьюторского сопровождения является анализ результатов е-тьюторского сопровождения учащихся; формулирование основных выводов и рекомендаций по построению модели е-тьюторского сопровождения учащихся; описание результатов программы (отслеживание количественных и качественных показателей); осуществление оценки эффективности модели е-тьюторского сопровождения учащихся.

Е-тьютор помогает учащимся в определении эффективности индивидуализированного обучения через развернутое оценивание, консультирует по вопросам образовательного движения, осуществляет сопровождение индивидуальных образовательных программ, организует обратную связь, помогает становлению и оформлению образовательной инициативы. Фактически е-тьютор заботится о том, чтобы ребенок рос инициативным, учился самостоятельности принятия решений, максимально мог проявлять свой интеллектуальный потенциал, развивать творческое мышление.

# СПИСОК ИСТОЧНИКОВ

# 

1. Андреева, Е. А. Суть и содержание традиционной модели тьюторства / Е. А. Андреева // Образовательные технологии. – 2011. – № 1. – С. 81–87.
2. Ворожцова, И. Б. Педагогический смысл тьюторского сопровождения образовательной деятельности: [наблюдение и слушание] / И. Б. Ворожцова // Начальная школа. – 2010. – № 5. – С. 27–32. – Библиогр. в конце ст.
3. Гаврилова, С. В. Тьюторское сопровождение профильного обучения в современной школе / С. В. Гаврилова, Ю. Э. Дьяченко. – URL: <http://science.ncstu.ru/conf/past/2010/sc-potential/theses/ped/049.pdf/file_download> (дата обращения: 20.01.2022).
4. Гущина, Т. Н. Педагогическое сопровождение развития субъектности обучающегося: [тьюторское сопровождение] / Т. Н. Гущина // Педагогика. – 2018. – № 2. – С. 50–58. – Библиогр. в конце ст.

# 5. Городеева Т. Как сформировать желание учиться? // Школьный психолог. –2011. – №7. / [Электронный ресурс] // Режим доступа: <http://psy.1september.ru/view_article.php?id=200900715>. (дата обращения: 20.01.2022).

6. Дорошенко Н.С. Активизация познавательной деятельности учащихся на уроках истории и обществознания. Методические рекомендации // Молодой ученый. – 2015. – № 24. – С. 937–943.

7. Черкашина Л. И. Проектная исследовательская деятельность как один из способов повышения мотивации учащихся // Молодой ученый. – 2016. – № 7.3. – С. 24–25.

8. Ковалева, Т.М. Современное качество образования и принцип индивидуализации: [методика тьюторского сопровождения] / Т. М. Ковалева // Завуч: управление современной школой. – 2019. – № 1. – С. 68–72.

9. Ковалева Т.М., Кобыща Е.И., Попова (Смолик) С.Ю., Теров А.А., Чередилина М.Ю. Профессия тьютор. МПГУ. 2012 г. [Электронный ресурс] Режим доступа: <https://clck.ru/V2TmH> (дата обращения: 20.01.2022).

10. Основы деятельности тьютора в системе дистанционного образования. [Электронный ресурс] Режим доступа: <https://clck.ru/V2Kv8>, (дата обращения: 10.01.2022).

11. Сарбаа Л. Н. Тьюторское сопровождение учебного процесса — индивидуализация обучения / Л. Н. Сарбаа. — Текст: непосредственный // Молодой ученый. — 2016. — № 4 (108). — С. 824–825.

1. Сидоренко И. В. Проектирование условий и этапов реализации тьюторского сопровождения учащихся в учреждении общего образования / И. В. Сидоренко // Сибирский педагогический журнал. – 2020. – № 3. – С. 217–221.
2. Ковалева Т. М. Организация профильного обучения в старшей школе: основы тьюторского сопровождения / Ковалева Т. М. // Завуч. - 2006. - N 8. - С.111-121
3. Корнеева, Т. Б. ОЦ «Школьный университет»: дистанционное образование в сфере IT и место в нем тьюторской позиции. <http://www.thetutor.ru/distance/article002.html>
4. Белкин А. С. Основы возрастной педагогики. Екатеринбург, 1992.
5. Выготский Л. С. Игра и ее роль в психологическом развитии ребенка // Вопросы психологии, 1966. № 6.
6. Технология игровой деятельности: Учеб. Пособие / Л. А. Байкова, Л. К. Гребенкина, О. В. Еремкина; Науч. ред. В.А.Фадеев. Рязань: Изд-во РГПУ, 1994.