

Аннотация рабочей программы дисциплины (модуля)
Игры в раннем обучении иностранным языкам

Цель дисциплины является подготовка студентов к использованию иностранного языка в профессиональной деятельности специалиста; совершенствование речи будущего учителя в ходе ведения урока английского языка; управление взаимоотношениями учителя и учащихся, а также учащихся между собой

Задачи дисциплины: изучить фразы и выражения классного обихода, используемые учителем на определенном этапе урока, а также необходимые для организации различных форм работы, уметь отбирать языковые средства, адекватные коммуникативной ситуации; уметь планировать и проводить учебные занятия по иностранному языку с учетом специфики тем и разделов программы.

Формируемые компетенции и индикаторы их достижения по дисциплине

Коды компетенции	Содержание компетенций	Код и наименование индикатора достижения компетенции
ПКС-4	Способен формировать развивающую образовательную среду для достижения личностных, предметных и метапредметных результатов обучения средствами преподаваемых учебных предметов	ПКС-4.1. Знать место преподаваемого предмета в структуре учебной деятельности; возможности предмета по формированию УУД; специальные приемы вовлечения в учебную деятельность по предмету обучающихся с разными образовательными потребностями; устанавливать контакты с обучающимися разного возраста и их родителями (законными представителями), другими педагогическими и иными работниками; современные педагогические технологии реализации компетентного подхода с учетом возрастных и индивидуальных особенностей обучающихся; методы и технологии поликультурного, дифференцированного и развивающего обучения. ПКС-4.2. Уметь использовать и апробировать специальные подходы к обучению в целях включения в образовательный процесс всех категорий обучающихся; применять психолого-педагогические технологии (в том числе инклюзивные), необходимые для адресной работы с различными контингентами учащихся: одаренные дети, социально

		<p>уязвимые дети, дети, попавшие в трудные жизненные ситуации, дети-мигранты, дети-сироты, дети с особыми образовательными потребностями (аутисты, дети с синдромом дефицита внимания и гиперактивностью и др.), дети с ограниченными возможностями здоровья, дети с девиациями поведения, дети с зависимостью. ПКС-4.3.</p> <p>Владеть навыками обучения и диагностики образовательных результатов с учетом специфики учебной дисциплины и реальных учебных возможностей всех категорий обучающихся; приемами оценки образовательных результатов: формируемых в преподаваемом предмете предметных и метапредметных компетенций, а также осуществлять (совместно с психологом) мониторинг личностных характеристик.</p>
ПКС-5	Способен использовать теоретические и практические знания для постановки и решения исследовательских задач в предметной области (в соответствии с профилем и уровнем обучения) и в области образования (ПКР-1 ПООП МПГУ)	<p>ПКС-5.1. Знать теоретические и практические особенности постановки и решения исследовательских задач в предметной области;</p> <p>ПКС-5.2. Уметь применять теоретические и практические знания в постановке и решении исследовательских задач в предметной области;</p> <p>ПКС-5.3. Владеть технологиями применения теоретических и практических знаний в постановке и решении исследовательских задач в предметной области.</p>

Содержание разделов дисциплины

Тема 1. Использование игрового метода обучения на уроках иностранного языка.

Однообразие речи учителя. Преобладание критических высказываний над замечаниями, которые содержат одобрение и поощрение. Тенденция к формальному общению с учениками. Элементарные инструкции. Ошибки в речи учителя, связанные со слабым владением узусом. Перенос русской речевой нормы на английский язык. Грамматические ошибки.

Тема 2. Функции игровой деятельности включают - *развлекательную* (это основная функция игры – развлечь, доставить удовольствие, воодушевить, пробудить интерес);
 - *коммуникативную* (освоение диалектики общения);

- *диагностическую* (выявление отклонений от нормативного поведения, самопознание в процессе игры);
- *игротерапевтическую* (преодоление различных трудностей возникающих в других видах жизнедеятельности);
- *самореализации* (проявление способностей и скрытых возможностей);
- *межнациональной коммуникации* (усвоение единых для всех людей социокультурных ценностей);
- *социализации* (включение в систему общественных отношений);
- *эстетическая* (наслаждение, которое испытывается от игры)

Тема 3. Классификация игр: Ж.Пиаже - игры-упражнения – первые игры ребенка, связанные с захватыванием, действиями с игрушками (первый год жизни);

- символические игры, основанные на подражании миру взрослых с помощью особой системы символов (ранний дошкольный возраст);
- игры с правилами, которые, по сути, являются ролевыми играми.

Классификация игр по П.П. Блонскому

1. мнимые игры – манипуляции импульсивного происхождения у младенцев, которые не являются собственно играми;
2. строительные игры, в основе которых лежит строительное искусство ребенка;
3. подражательные игры, основанные на подражании взрослым;
4. драматизации, т.е игры, в основе которых – драматическое искусство ребенка;
5. подвижные игры, в которых огромную роль играет бег;
6. интеллектуальные игры, основанные на активизации умственных способностей ребенка

Классификация игр по Н.П.Аникеевой:

- игры-драматизации, основанные на исполнении какого-либо сюжета, сценарий которого не является жестким каноном;
- игры-импровизации, где действующие лица знают основной сюжетный стержень игры, характер своей роли, а сама игра развивается в виде импровизации;
- игры на преодоление этапов, когда определяются этапы, на каждом из которых выполняется определенная задача познавательного характера;
- деловые игры, в которых разыгрываются ситуации, построенные на выявлении функциональных связей и взаимоотношений между разными уровнями управления и организации

Тема 4. Использование игровых ситуаций на уроке

Игры, используемые на уроке: 1. Подготовительные игры, направленные на формирование речевых навыков

- 1.1. Грамматические игры
- 1.2. Лексические игры
- 1.3. Фонетические игры
- 1.4. Орфографические игры
2. Творческие игры, направленные на развитие речевых умений
 - 2.1. Аудитивные игры
 - 2.2. Речевые игры.

Тема 5. Ролевая игра на уроках иностранного языка

Фразы, предвещающие начало обсуждения. Побуждение учащихся к задаванию вопросов, добавлению подробностей, выяснению непонятного. Стимулирование учащихся к высказыванию своего аргументированного мнения. Выражение одобрения, согласия, несогласия. Прерывание собеседника. Подведение итогов.

Тема 6. Использование приема драматизации.

Вступительные фразы. Поиск новых слов в тексте. Объяснение значения новых слов в контексте. Попытка определить по контексту значение слов. Стимулирование учащихся к употреблению слов. Письменные задания.

Тема 7. Выражения, используемые при организации работы с грамматическим материалом. Проверка домашнего задания на перевод. Комментарии по поводу дословного перевода, перевода с английского на русский и с русского на английский. Обсуждение вариантов перевода и способов его улучшения.

Тема 8. Выражения, необходимые для организации работы у доски. Выход к доске. Поиск мела. Стирание с доски. Писание на доске. Поиск ошибок в написанном на доске. Комментарии по поводу манеры писать.

Тема 9. Выражения, необходимые для организации работы над письменной речью. Предварительная устная проработка материала. Инструкции по написанию. Замечания по поводу почерка, орфографии и пр. Помощь учащимся в обнаружении ошибки. Одобрение и неодобрение письменной работы. Работа над ошибками.

Тема 10. Выражения, необходимые для организации групповой работы. Формирование групп. Обозначение предмета обсуждения. Инструкции лидеру группы. Инструктирование групп. Организация парной работы. Обсуждение групповой работы.

Тема 11. Выражения, используемые для организации ролевой игры. Подготовительная стадия. Вступительное слово. Описание ситуации. Представление действующих лиц. Обсуждение ролей. Ознакомление с опорами. До и после репетиции. Комментарии по ходу ролевой игры. Подведение итогов.