

Министерство образования и науки Российской Федерации

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«САРАТОВСКИЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ
ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ ИМЕНИ Н.Г.ЧЕРНЫШЕВСКОГО»

Кафедра английского языка
и методики его преподавания

Дидактический потенциал языковой игры

**АВТОРЕФЕРАТ ВЫПУСКНОЙ КВАЛИФИКАЦИОННОЙ
(БАКАЛАВРСКОЙ) РАБОТЫ**

студентки 4 курса 411 (1) группы
направления подготовки 44.03.01 «Педагогическое образование»,
профиль – «Иностранный (английский) язык»
факультета иностранных языков и лингводидактики

Лебедь Марины Сергеевны

Научный руководитель
доцент каф. англ. языка и
метод. его преподавания
канд. филол. наук

дата, подпись

Ю.Н. Мухина

Заведующий кафедрой
канд. филол. наук, доцент

дата, подпись

Т.А. Спиридонова

Саратов 2017

Введение. Сложно переоценить дидактическую ценность языковой игры на занятиях по иностранному языку. Языковая игра на уроке ИЯ способствует формированию речевых навыков и умений, которое идет в условиях, максимально приближенных к тем, которые могут встретиться при естественной коммуникации, а сам процесс обучения строится на том, что при помощи языкового материала решаются коммуникативные задачи определённого характера. Представленная работа посвящена комплексному рассмотрению и анализу дидактических перспектив применения языковой игры на уроке ИЯ на разных этапах обучения.

Актуальность представленной работы определяется необходимостью исследования современных тенденций применения игровых технологий на разных этапах обучения в школе, поскольку специфика психофизиологического развития обучающихся диктует определенные особенности реализации игрового формата на уроке ИЯ на разных этапах обучения.

Именно особенности реализации игровых технологий вообще, и языковых игр в частности, на разных этапах обучения и составляют **проблематику** данной работы.

Объектом настоящего исследования являются аспекты интеграции различных языковых игр в обучение ИЯ на разных возрастных ступенях.

Предметом исследования являются языковые игры различной направленности как способ комплексного формирования и развития коммуникативной компетенции и ее составляющих, т.е. фонетических, грамматических и лексических навыков.

Целью исследования является изучение эффективности игровых технологий на уроке ИЯ на разных этапах обучения.

В соответствии с поставленной целью основными **задачами** работы являются:

- 1) изучение дидактических особенностей игровых технологий;

2) рассмотрение различных точек зрения относительно понимания сущности языковой игры и конкретизация данного понятия;

3) анализ существующих классификаций учебных игр вообще и языковых игр в частности для установления критериев разграничения отдельных типов работы с игровыми технологиями на уроке ИЯ;

4) выявление особенностей работы с языковыми играми на разных этапах обучения;

5) проведение экспериментальной интенсификации интеграции языковых игр в учебный процесс на разных ступенях обучения, в начальной, средней и старшей школе, сравнение результатов с начальными показателями и с контрольной группой на предмет дидактической эффективности языковых игр на уроке ИЯ.

Специфика предмета исследования, поставленная цель и задачи работы определили используемые **методы** и методики исследования: экспериментальный метод, интерпретативный подход, метод сравнительно-сопоставительного анализа.

Материалом исследования послужили разработанные или адаптированные для конкретных групп обучающихся языковые игры различных типов и направленности.

Теоретическая значимость работы состоит в том, что результаты, полученные в ходе исследования, могут внести определенный вклад в разработку проблем применения языковых игр на различных этапах обучения.

Практическая значимость работы заключается в том, что материалы и выводы проведенного исследования, в частности разработанные и адаптированные языковые игры, могут быть использованы в дальнейшем на занятиях по иностранному языку.

Структура работы. Работа состоит из Введения, двух глав, Заключения и Списка использованной литературы.

Основное содержание работы. Несмотря на наличие большого количества различных трактовок понятия игры, все специалисты сходятся во мнении, что из-за большого количества смоделированных ситуаций, их быстрой смены и необходимости адаптироваться к ним, игра служит эффективным средством обучения и воспитания детей.

Применение игры на уроке ИЯ способствует коммуникативно-деятельному характеру обучения, которое предусматривает развитие обучаемых как с точки зрения предметных знаний, так и в коммуникативном плане. Очевидно, что формирование речевых навыков и умений должно идти в условиях, максимально приближенных к тем, что могут встретиться при естественной коммуникации, а сам процесс обучения должен строиться на том, что при помощи языкового материала решаются коммуникативные задачи определённого характера.

Специалисты всегда говорят о необходимости разделения дидактических игр и просто игр, в которых нет задачи по закреплению учебного материала, а есть лишь игра как самоцель. Отличием дидактических игр от обычных можно назвать их преднамеренность, планируемость. Это означает, что педагог, проводящий данные игры имеет цель, а также чётко понимает, каких результатов должны добиться обучающиеся. Таким образом, можно отметить, что дидактические игры – это игры, специально создаваемые или приспособленные для целей обучения.

В рамках данной работы наиболее эффективной представляется концепция игры, которую предлагает А.В. Конышева, по мнению которой, дидактические игры представляют собой вид учебных занятий, которые проводятся при помощи специальных учебных действий, реализующих ряд принципов игрового, активного обучения и отличающихся наличием чётких правил игры и критериев, по которым будут оцениваться результаты.

Методическая литература по теме приводит большое количество различных вариантов классификации игры. Типология игр формируется в

зависимости от способа их организации, цели и задач, формы проведения, а также количества участников.

А. Н. Зимняя предлагает классификацию игр по виду деятельности, она полагает, что игры могут быть разделены на:

- физические (двигательные);
- интеллектуальные (умственные);
- трудовые;
- социальные;
- психологические игры.

В зависимости от цели в педагогическом процессе выделяют следующие группы игр:

- обучающие, тренировочные, контролирующие и обобщающие;
- познавательные, воспитательные, развивающие;
- репродуктивные, продуктивные, творческие;
- коммуникативные, диагностические, направленные на профориентацию, психотехнические и др.

Специалисты обычно выделяют достаточно обширную классификацию игр по предметности. Так, И.Е Колесникова выделила следующие их типы:

- игры предметные;
- подвижные игры с использованием языка слов;
- игры, в которых приходится отыгрывать определённые сюжеты;
- ролевые с имитацией конкретной ситуации;
- игры-соревнования, где вручается приз;
- интеллектуальные игры, требующие приложения умственных усилий (ребусы, кроссворды, чайнворды, шарады, викторины и так далее);
- игры-взаимодействия (коммуникативные, интерактивные).

Классификационный критерий предполагает также деление игр по способу организации на компьютерные, настольные, с опорами и без опор, имитационно-моделирующие, креативные и т.д.

В зависимости от сложности выполняемых действий выделяют игры «простые» (моноситуационные) и «сложные» (полиситуационные), а по длительности проведения они могут быть продолжительными и непродолжительными. В зависимости от того, сколько участников принимают участие в игре, выделяют игры индивидуальные, парные, командные групповые и коллективные.

Если говорить про игры, которые используются на уроках иностранного языка, они могут быть классифицированы следующим образом:

- языковые (аспектные) игры, которые нужны для более эффективного освоения разных функций языка (фонетики, лексики, грамматики, синтаксиса, стилистики);
- речевые игры, которые используются для формирования навыков общения в разных ситуациях

Языковые игры, которые рассматриваются в рамках данного исследования, делятся по различным аспектам языка на лексические, грамматические, фонетические, синтаксические и стилистические. Языковые игры способствуют активизации и актуализации знаний, которые были приобретены в ходе учебного процесса, а также стимулируют инициативу обучаемых.

Речевые игры обычно классифицируются по виду деятельности, и каждая из них служит для обучения определённым аспектам языка: аудированию, монологической и диалогической речи, чтению и письму. Каждая языковая и речевая игра, используемая на уроке, способствует решению конкретных задач, связанных с усвоением учебного материала, а также помогает сформировать у обучающихся необходимые навыки.

В рамках представленной работы была выдвинута гипотеза, что языковая игра эффективна как элемент игровых технологий на уроке ИЯ не только в младшей школе, но на среднем и старшем этапе обучения и оказывает влияние как при закреплении нового материала, так и при повторении уже пройденного.

Эксперимент по интенсивному внедрению игровых технологий в учебный процесс был проведен на базе МБОУ «Школа №14 с углубленным изучением английского языка» в г. Рязань в период с 01.09.2016 г. по 27.10.2016 г. Основной целью эксперимента было проведение сопоставительного анализа для определения результативности применения языковых игр в качестве инструмента обучения на каждом из этапов обучения. Методологической основой работы являлись педагогический эксперимент, наблюдение и статистический анализ при наличии исследовательских и контрольных групп 4го, 7го и 10 классов.

По мнению многих исследователей, наиболее продуктивным является использование игр в обучении школьников начальных классов, в первую очередь это связано с психофизическими особенностями учеников начальной школы, что однако не говорит о том, что игровые методы не могут быть использованы на последующих этапах обучения. Однако необходимость заложить базовые представления о грамматических структурах, поставить произношение и сформировать необходимый базовый словарный запас согласно возрасту и уровню знания языка обуславливает значимость комплексного применения лексических, грамматических и фонетических игр.

В эксперименте, направленном на проверку опытным путем преимуществ активного интегрирования приемов языковой игры в учебный процесс на начальном этапе обучения, принимали участие 2 подгруппы 4 класса МБОУ «Школа №14 с углубленным изучением английского языка» в г. Рязань. В среднем от 30 до 50 % аудиторного учебного времени на протяжении эксперимента было занято разнообразными языковыми играми, дополняющими обычный образовательный процесс. Поскольку основная цель таких игр – целенаправленное развитие языковых, речевых и коммуникативных компетенций, нам представляется нецелесообразным традиционное деление на грамматические, лексические и фонетические игры. Мы можем разделить использовавшиеся разработанные и адаптированные языковые игры на

некоммуникативные, коммуникативные и предкоммуникативные по отношению к формированию компетенций. Под некокоммуникативными играми будем понимать игры, которые направлены на отработку определённых языковых моделей. Предкоммуникативными мы назовем те, которые служат для развития языковых навыков и направлены на создание определённой лингвистической базы. На развитие же непосредственно коммуникативной компетенции, включая лексический, психологический и социолингвистический ее аспекты, направлены коммуникативные игры. В этом случае игровая деятельность служит основой для лингвистического творчества ребёнка.

По итогам проведенного эксперимента в группе 4 класса, состоящей из 10 человек с исходным средним показателем годовой отметки за 3 класс 3.8 (успеваемость 76%), показатели возросли до 4.4 (успеваемость 88%) за 2 месяца эксперимента и составили в среднем 4.2 балла за срез остаточных знаний (успеваемость 84%), спустя месяц по окончании эксперимента, что составило рост успеваемости на 12%, и 8% соответственно.

По итогам проведения эксперимента в контрольной группе 4 класса, состоящей из 11 человек с исходным средним показателем годовой отметки за 3 класс 3.8 (успеваемость 76%) при традиционном подходе в обучении, показатели возросли до 3.9 (успеваемость 78%) за 2 месяца эксперимента и составили в среднем 3.9 балла за срез остаточных знаний (успеваемость 78%), спустя месяц по окончании эксперимента, что составило рост успеваемости на 2% и в том и в другом случае.

На среднем этапе обучения игра должна выбираться, исходя из того, что представляет собой ученик и какие воспитательные задачи, связанные с ним, необходимо решить в первую очередь. Выбор игры зависит от времени ее проведения, протяженности времени, светового дня и месяца ее проведения, от наличия игровых аксессуаров, конкретной ситуации, сложившейся в детском коллективе. Если игра коллективная, необходимо хорошо знать, каков состав играющих, их интеллектуальное развитие, физическая подготовленность,

особенности возраста, интересы, уровни общения и совместимости и т.п. Цель игры находится за пределами игровой ситуации, и результат игры может выражаться в виде внешних предметов и всевозможных изделий (модели, макеты, игрушки, конструкторы, куклы и др.), «продуктов» художественного творчества, новых знаний и др. В игре подмена мотивов естественна; дети действуют в играх из желания получить удовольствие, а результат может быть конструктивным. Игра в отдельных случаях служит средством достижения поставленной цели, но её мотором выступает дух соревнования и обязательства, добровольно взятые на себя участниками. Игра на среднем уровне связана с реализацией нескольких взаимосвязанных целей.

Первая цель связана с получением удовольствия от непосредственного процесса игры. Она связана с готовностью участвовать в любой активности, связанной с получением положительных эмоций.

Цель второго уровня обычно состоит в том, чтобы играть по правилам и интегрироваться в социум.

Цель третьего уровня, как правило, связана с творческими задачами: любому человеку будет приятно поучаствовать в распутывании сложного процесса, получив при этом определённые эмоции

При подборе игр мы учитывали мотивы, присущие ученикам на среднем этапе обучения:

1. Мотивы самообразования, активное стремление подростка к самостоятельным формам учебной работы, появляется интерес к методам научного мышления.

2. Наиболее зримо в этом возрасте совершенствуются социальные мотивы учения (нравственные ценности общества).

3. Позиционные мотивы – усиливается мотив поиска контактов и сотрудничества с другим человеком, овладение рациональными способами этого сотрудничества в учебном труде.

По итогам эксперимента в экспериментальной группе 7 класса с преимущественно игровым обучением с исходным средним показателем годовой отметки за 6 класс 3.8 (успеваемость 76%) показатели возросли до 4.3 (успеваемость 86%) за 2 месяца эксперимента и составили в среднем 4.0 балла за срез остаточных знаний (успеваемость 80%) спустя месяц по окончании эксперимента, что составило рост успеваемости на 10%, и 4% соответственно.

По итогам проведения эксперимента в контрольной группе 7 класса, состоящей из 11 человек с исходным средним показателем годовой отметки за 6 класс 3.9 (успеваемость 78%) при традиционном подходе в обучении показатели возросли до 4.1 (успеваемость 82%) за 2 месяца эксперимента и остались на уровне 4.1 балла за срез остаточных знаний (успеваемость 82%), спустя месяц по окончании эксперимента, что составило рост успеваемости на 4% и в том и в другом случае.

В настоящее время, в эпоху бурного развития информационных технологий, нельзя недооценивать значимость компьютерных технологий в процессе обучения, особенно учащихся старшей школы. Чем старше школьник, тем сложнее бывает ему расстаться с экраном гаджета. Возможно, это связано с тем, что значительная часть жизни современного молодого человека проходит у экрана гаджетов, где находятся музыка, фильмы и возможности для общения с друзьями. Использовать любой гаджет, компьютер на занятии – привлекательно для старшеклассника, а мотивационный фактор в любом возрасте влечет за собой положительную динамику и рост эффективности занятий. Рассмотрим конкретные способы применения Интернет-технологий в совокупности с языковой игрой в обучении иностранному языку.

В ходе эксперимента, проведенного в двух подгруппах 10 класса, еженедельно применялась модель известной языковой интеллектуальной игры-викторины Jeopardy! (русский аналог - «Своя игра») зарекомендовавшей себя как эффективный способ обучения, закрепления и повторения новых знаний, а также расширения кругозора обучающихся.

Первую игру проводит сам преподаватель. Он сам формулирует вопросы викторины, в ходе которой учитываются индивидуальные особенности обучающихся, а также пройденные темы. Учитель знакомит участников с правилами, а также помогает им получить представление о том, что говорят ведущие и участники.

В игре 2 раунда участники отвечают на 6 вопросов. В каждую категорию входит 5 вопросов, которые появляются на экране по мере усложнения. Участники могут выбрать вопрос из таблицы на экране. Ведущий задаёт вопрос и тот, кто знает ответ, нажимает кнопку. За правильный ответ даются очки (за первый вопрос в каждой категории +100 очков, за последний +500), за неправильный ответ баллы вычитаются из общего списка. В финальном раунде ставку должны сделать все участники, после чего они отвечают на вопрос. Победителем становится набравший максимальное количество очков. Игру в целом целесообразно проводить с определенной целью или по конкретному случаю (например, после того, как пройден раздел учебника или на праздник (Halloween Jeopardy)).

По итогам проведенного эксперимента с интенсивным внедрением языковой викторины Jeopardy! в группе 10 класса из 11 человек с исходным средним показателем годовой отметки за 9 класс 4.2 (успеваемость 84%) показатели возросли до 4.6 (успеваемость 92%) за 2 месяца эксперимента и составили в среднем 4.4 балла за срез остаточных знаний (успеваемость 88%), спустя месяц по окончании эксперимента, что составило рост успеваемости при изначально высоких показателях на 8%, и 4% соответственно. В группе не осталось обучающихся с текущей удовлетворительной оценкой, только с положительными и отличными оценками. Это говорит о высокой результативности применения языковых игр в совокупности с современными Интернет-технологиями на старшей ступени обучения.

Заключение. Сравнительный анализ по результатам проведенного эксперимента по интенсивному внедрению игровых технологий в учебный

процесс, проведенный на базе МБОУ «Школа №14 с углубленным изучением английского языка» в г. Рязань в период с 01.09.2016 г. по 27.10.2016 г. позволил нам сделать определенные выводы о дидактических перспективах языковой игры на различных этапах обучения. Данные по экспериментальным группам 4, 7 и 10 классов показали достаточно высокую степень эффективности интенсивного применения языковых игр на уроке ИЯ в начальной, средней и старшей школе.

Основной целью эксперимента было проведение сопоставительного анализа для определения результативности применения языковых игр в качестве инструмента обучения на каждом из этапов обучения. Так, в группах 4 класса успеваемость в экспериментальной группе выше контрольной на 10% по текущей оценке и на 6% по результатам контрольного среза знаний месяц спустя после эксперимента. По итогам проведения эксперимента в группе 7 класса с преимущественно игровым обучением успеваемость выше, чем в контрольной группе на 6% по текущей оценке. Эксперимент с внедрением языковой викторины Jeopardy в контрольной группе 10 класса показал превышение показателей контрольной группы на 4% при изначально высоких показателях (текущая успеваемость в результате составила 92%). В группе не осталось обучающихся с текущей удовлетворительной оценкой, только с положительными и отличными оценками.

Таким образом, сравнив динамику среднего балла и успеваемости на каждом из уровней, можно отследить общую тенденцию более высоких средних показателей в экспериментальных группах по сравнению с соответствующими контрольными. Это, безусловно, говорит о высокой результативности применения языковых игр, особенно в совокупности с современными Интернет-технологиями.