

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

Кафедра английского языка и
методики его преподавания

**Использование игровых технологий при изучении английского языка в
процессе формирования языковой компетенции учащихся средней школы**

АВТОРЕФЕРАТ БАКАЛАВРСКОЙ РАБОТЫ

Студентки 4 курса
направления 44.03.01 Педагогическое образование
профиль – «Иностранный язык»
факультета иностранных языков и лингводидактики

Колягиной Анастасии Валерьевны

Научный руководитель
доцент кафедры английского языка и
методики его преподавания

к. филол. н., доцент

_____ Т. И. Сосновцева

подпись, дата

Заведующий кафедрой
английского языка и методики
его преподавания,

к. пед. н., доцент

_____ Г. А. Никитина

подпись, дата

Саратов 2019 год

Введение. На данном этапе исторического развития страны возникли предпосылки для кардинального изменения системы обучения иностранным языкам в российской общеобразовательной школе. Обучение иностранным языкам рассматривается как одно из приоритетных направлений модернизации школьного образования.

Принцип активности ребенка в процессе обучения был и остается одним из основных в дидактике. Такого рода активность сама по себе возникает нечасто, она является следствием целенаправленных педагогических воздействий и организации продуктивной педагогической среды, то есть применяемой педагогической технологии.

В настоящее время существует множество педагогических технологий. Применение игровых технологий способствует всестороннему развитию личности ребенка, его знакомству с окружающим миром, а также знакомству ребенка с социальными ролями взрослых.

Несмотря на то, что технология игрового обучения хорошо изучена, в практике школы в преломлении к обучению иностранным языкам она используется недостаточно активно. Вот почему необходимость использования игровых технологий в практике обучения рассматривается как *актуальная*, требующая анализа.

Объектом исследования является процесс обучения английскому языку учащихся 5 класса.

Предметом исследования - методические возможности использования ролевой игры на уроках английского языка в 5 классе.

Цель исследования - сделать научное обоснование эффективности применения игровых технологий в процессе преподавания английского языка, выявить наиболее эффективные формы и методы использования ролевой игры как средства формирования учебных умений и навыков учащихся среднего звена.

Гипотеза исследования состоит в том, что применение игровых технологий в процессе преподавания иностранного языка способствует

активизации познавательной деятельности учащихся и является эффективным средством обучения.

Для реализации данной цели необходимо решить несколько логически взаимосвязанных *задач*:

- 1) изучить научную и методическую литературу по теме исследования;
- 2) рассмотреть понятия «игра», «игровая деятельность», «игровая технология»;
- 3) рассмотреть психолого-педагогические особенности учащихся среднего звена;
- 4) выявить возможности использования ролевых игр при обучении английскому языку в среднем звене;
- 5) экспериментально проверить эффективность методики по проведению учебных занятий с использованием игровых технологий на примере ролевой игры.

В работе использовались такие *методы исследования*, как анализ и обобщение теоретического материала, методы описания, сравнения, наблюдения и эксперимент.

Методологической и теоретической базой исследования стали работы по тематике исследования эффективности внедрения игровых технологий в процесс обучения иностранным языкам, таких ученых, как О.В. Будакова, Л.С. Выготский, Г.В. Елизарова, Т.В. Надолинская, П.И. Пидкасистый, В.А. Сластенин.

Материалом исследования стали игровые технологии, применяемые на уроках иностранного языка в средней общеобразовательной школе.

Научная новизна данного исследования обусловлена выбором объекта исследования и ракурсом его изучения. Была экспериментально проверена эффективность применения игр при обучении иностранным языкам учащихся средних классов школы.

Теоретическая значимость работы заключается в том, что предпринята попытка представить и обобщить информацию, касающуюся использования

актуальных нововведений, основанных на игровых технологиях, подтвержденную в ходе экспериментального исследования.

Практическая значимость работы состоит в том, что ее материалы можно использовать для разработки практических занятий по предмету английский язык для среднего школьного звена, а также для подготовки лекций, докладов, реферативных и курсовых работ по предметам педагогика, методика преподавания иностранного языка, в частности английского языка.

Апробация работы. Основные положения и результаты исследования обсуждались на 71 (8-ой) научной студенческой конференции в Саратовском национальном исследовательском государственном университете им. Н. Г. Чернышевского 19 апреля 2019 г. на факультете иностранных языков и лингводидактики.

Структура работы определена целями, задачами исследования, логикой раскрытия темы. Работа состоит из введения, двух глав, заключения, списка использованных источников и приложения.

Во введении обосновывается актуальность работы, формулируются цели и задачи исследования, а также его теоретическое и практическое значение, указываются методы анализа.

В первой главе исследуется роль игровых методов в учебно-воспитательном процессе, также исследуется понятие педагогической игры, рассматривается ее классификация. Изучается методика применения игровых технологий на уроках иностранного языка. Выявляются и описываются возрастные и психологические особенности учащихся средней возрастной группы.

Во второй главе рассматривается методическая структура и организация ролевой игры. Также рассматриваются приемы использования ролевых игр на разных этапах урока английского языка на среднем этапе обучения, исследуется эффективность использования игровых технологий как средства интенсификации процесса обучения.

В заключении подводится итог проведенной работы, формулируются общие выводы исследования.

Приложение содержит фрагменты ролевых игр, применяемых на разных этапах урока английского языка, контрольные работы по теме «Hobby» на констатирующем этапе экспериментального исследования и по теме «Travelling» на контрольном этапе.

Список использованных источников содержит 47 наименований работ отечественных и зарубежных авторов по теме исследования.

Основное содержание работы. Игра – один из наиболее удивительных феноменов человеческого бытия. Игра существует столько, сколько существует человек. Ее история насчитывает тысячи лет и является неотъемлемой частью жизни человека, начиная с самого раннего его детства. Она представляет собой социально-педагогическое явление, роль которого в формировании личности сложно переоценить [6, с. 95].

Известно, что в различных областях научного знания, феномен игры имеет разные определения, например с точки зрения философии и культурологии игра представляет собой способ бытия человека, средство постижения человеком окружающего мира, а в психологии игра рассматривается как средство активизации психических процессов, а также средство адаптации к жизни. Неизменным остается то, что как бы ни трактовалось это понятие, суть игры заключается в том, чтобы передавать накопленный нашими предками опыт, мудрость, знания, чтобы новые поколения не теряли связь с прошлым, ведь, как всем известно, без прошлого нет будущего.

На сегодняшний день в научный обиход прочно вошло понятие «педагогическая игра», которая представляет собой ни что иное, как определенный вид деятельности, направленный на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением. Главная особенность педагогической игры заключается в том, что у нее есть один значительный признак, отделяющий ее

от игр иного характера, – четко сформулированная цель обучения, а также соответствующие ей педагогические результаты, характеризующиеся учебно-познавательной направленностью [5, с. 137].

Также широко используется и термин «игровые технологии». Под игровыми технологиями принято подразумевать «игровую форму взаимодействия педагога и учащихся через реализацию определенного сюжета (игры, сказки, спектакли, деловое общение)» [5, с. 140].

Несомненно, образовательная и воспитательная ценность игр состоит в том, что они по своей сути очень близки к реальной жизни. Поэтому, когда дети учатся решать те или иные ситуации в близкой к жизненным условиям игре, они впоследствии с легкостью переносят полученные знания и опыт в уже не игровую реальность. Таким образом, можно сделать вывод о том, что в ходе игры создаются оптимальные условия моделирования социокультурного контекста, могут быть проиграны различные варианты и стратегии поведения и многое другое.

В ходе анализа материала по проблеме было установлено, что игровая деятельность способствует росту потребности в осуществлении творческой деятельности, поиске возможных путей и средств актуализации накопленных знаний, навыков и умений. Игра рождает непримиримость к шаблонам и стереотипам. Она развивает память и воображение, оказывает влияние на развитие эмоционально-волевой стороны личности, учит управлять своими эмоциями, организовывать свою деятельность, ответственно относиться к учебной деятельности [7, с. 27].

На сегодняшний день классификация видов педагогических игр представлена достаточно широко. Игры, применяемые в образовательном процессе, классифицируют:

- по целям и задачам обучения;
- по форме проведения;
- по способу организации;
- по степени сложности;

- по длительности проведения;
- по количественному составу участников игры [1, с. 153].

В ходе исследования выяснилось, что в понятие «игровые технологии» входит достаточно обширная группа методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр. О.В. Будакова считает, что любой игровой метод обладает огромным обучающим и психотерапевтическим потенциалом; при этом игра создает умственное напряжение, без которого невозможен активный процесс обучения [4, с. 153].

Следует отметить, что эффективность применения игровых технологий в педагогической деятельности зависит от профессионализма самого педагога, а также его творческого подхода к этому процессу. При правильном педагогическом руководстве и учете психологических особенностей личностей учащихся игровые технологии способны в значительной мере повысить эффективность образовательного и воспитательного воздействия на подрастающее поколение. Игры могут также послужить стимулом к самостоятельной учебной деятельности учащихся, открывая перед ними широкий круг научных интересов [3, с. 63].

Данное исследование посвящено применению игровых технологий среди учащихся, которые относятся к подростковой возрастной группе (от 10-11). Отметим некоторые особенности учащихся данного возраста.

Нельзя не отметить, что в подростковом возрасте формируются предпосылки регуляции собственной учебной деятельности школьником. Появляется стремление планировать свою учебную деятельность, стремление принимать участие во «взрослой» деятельности (дети выполняют некоторые функции учителя – создают дидактический материал, проверяют контрольные работы). Наряду с этим стоит подчеркнуть, что в подростковом периоде дети начинают ярко проявлять себя во внеучебной деятельности. Игры также вновь начинают привлекать подростков. Например, подвижные игры с элементами соревнования, интеллектуальные игры, в основе которых заключен состязательный характер. Из этого следует, что отличительными

особенностями игрового обучения на средней ступени должны являться, активное взаимодействие участников игрового процесса и развитие самостоятельности и творческого потенциала учащегося [1, с. 49].

Исходя из вышеперечисленных особенностей обучающихся среднего школьного возраста, в ходе исследования был сделан вывод о том, что ролевая игра является наиболее подходящим видом игровой деятельности для данной возрастной группы. Ролевая игра используется для решения комплексных задач усвоения нового материала, закрепления и развития творческих способностей, а также для формирования общеучебных умений. Она дает возможность учащимся понять и изучить учебный материал с различных позиций. Социальная значимость ролевых игр в том, что в процессе решения определенных задач активизируются не только знания, но и развиваются коллективные формы общения.

Существует несколько видов ролевой игры:

1. Контролируемая
2. Умеренно контролируемая
3. Свободная
4. Эпизодическая
5. Длительная [2, с. 8].

В ходе исследования было установлено, что основные правила ролевой игры заключаются в следующем:

- учащийся должен уметь представить себя в ситуации, которая может возникнуть в реальной жизни;
- учащийся должен адаптироваться к своей роли в предложенной ситуации, при этом в одних случаях он может играть самого себя, в других - взять на себя воображаемую роль;
- участникам ролевых игр необходимо вести себя так, как если бы все происходило в реальной жизни, их поведение должно соответствовать их роли;

- участники игры должны концентрировать свое внимание на использовании единиц английского языка в целях коммуникации, а не на их закреплении.

В процессе исследования установлено, что ролевые игры можно использовать на разных этапах урока. Место игр на уроке зависит от подготовки учащихся, изучаемого материала, конкретных целей и условий урока. Одна и та же игра может быть использована на разных этапах урока, ролевой игре может быть посвящен целый урок.

В соответствии с поставленными в исследовании задачами был проведен педагогический эксперимент с целью изучения эффективности использования игровых технологий на примере ролевой игры.

Экспериментальное исследование, направленное на проверку эффективности использования игровых технологий на уроках иностранного языка проводилось в сентябре-октябре 2018-2019 учебного года, на базе МОУ Гимназия №2 города Саратова. В эксперименте приняли участие учащиеся пятого класса. Класс был поделен на 2 группы: контрольную и экспериментальную. Группы состояли из 7 человек.

На констатирующем этапе эксперимента проверялись учебные возможности учащихся при изучении английского языка в условиях традиционного обучения. На формирующем этапе эксперимента обучение в контрольной группе продолжалось по традиционной методике, в то время как в экспериментальной группе в процессе обучения использовались ролевые игры различных типов. В экспериментальной группе применялись ролевые игры на развитие навыков аудирования, лексики, грамматики.

Ролевая игра по аудированию «Фоторобот» имеет большой успех среди учеников среднего звена. Класс делится на две команды, одна из которых представляет отделение полиции, а вторая – нуждающихся в помощи граждан. Они обращаются в отделение полиции с просьбой отыскать пропавшего друга или родственника. Каждый из учеников описывает внешность пропавшего по одному предложению, например, «she is ten», «she has a red coat», «she is not

tall». Команда, представляющая полицейских, задает уточняющие вопросы, например, «does she have a bag?», «what color is her shirt?» и рисует фоторобот. Если в рисунке не допущено ошибок и он соответствует описанию, считается, что пропавший найден.

Лексическая ролевая игра «В магазине» также принимается учениками с большим энтузиазмом. Класс делится на продавцов и покупателей. На прилавках магазина (на партах) разложены карточки с картинками еды, одежды, техники, спортивных товаров и т.п. Учащиеся, выступающие в роли покупателей, подходят к каждому учащемуся, выступающему в роли продавца, чтобы найти конкретную вещь, заданную учителем отдельно для каждого учащегося. Нужно осуществить диалог с продавцом, узнать, что он продает и есть ли у него нужный товар.

P₁ : Good morning!

P₂ : Good morning!

P₁ : Is it a products store?

P₂ : Yes, it is.

P₁ : Do you have fruits?

P₂ : We have oranges, bananas, pears and apples.

P₁ : How much are bananas?

P₂ : One hundred rubles.

P₁ : I shall take some.

P₂ : Here you are.

P₁ : Thank you very much.

P₂ : You are welcome.

P₁ : Good bye.

P₂ : Good bye.

Ролевая игра «Учитель-ученик» способствует тренировке учащихся в употреблении грамматических форм Present Continuous. Класс делится две группы, одна из которых представляет учителей, а вторая – учеников. Команде учителей раздаются карточки, на которых изображены какие-либо действия,

например, катание на коньках, игра в шахматы, чтение книги и т.д. На одной карточке – одна картинка. Учителя по очереди выбирают одного из команды учеников, показывают ему карточку и спрашивают: «What is he doing?». Выбранный ученик отвечает, например, «he is skating». При правильном ответе ученик получает фишку. После того, как все карточки использованы, команду учителей и учеников нужно поменять местами для лучшего закрепления материала.

По окончании формирующего эксперимента был проведен контрольный срез знаний, как в экспериментальной, так и в контрольной группах, с целью оценки эффективности применения на практике педагогических игр.

При сравнении результатов было отмечено, что уровень успеваемости и мотивации к изучению иностранного языка заметно повысился в экспериментальной группе. Коэффициент обученности учеников возрос с 61,14% до 75,43%, что на 14,29% больше предыдущего результата. Подтверждалась положительная динамика в изменении уровня обученности учеников. Результаты проведенного исследования подтверждают эффективность внедрения игровых технологий, способствующих повышению успеваемости обучающихся.

Заключение. Методическая система обучения английскому языку, построенная с использованием игровых технологий, обеспечивает эффективное формирование речевых умений и навыков обучающихся, формирует языковую компетенцию.

В играх обучающиеся приобретают возможность овладеть такими навыками общения, как умение начать беседу, поддержать ее, прервать собеседника в нужный момент, согласиться с ним или опровергнуть его, умение целенаправленно слушать собеседника, задавать уточняющие вопросы. Наиболее эффективными для овладения перечисленными навыками являются ролевые игры.

Ролевые игры строятся на принципах коллективной работы, практической полезности, соревновательности, максимальной занятости

каждого учащегося и неограниченной перспективой 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.

Таким образом, использование игровых технологий на уроках английского 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.

Список использованных источников.

1. Будакова, О. В. Игровые технологии как эффективное средство активизации учебного процесса на уроке иностранного языка. / О. В. Будакова. – М.: Буки-Веди, 2014. – 154 с.
2. Гаврилова, О. В. Ролевая игра в обучении иностранных языков. / О.В. Гаврилова // Первое сентября. – 2008. – № 1. – С. 7-8.
3. Елизарова, Г. В. Культура и обучение иностранным языкам. / Г. В. Елизарова. – СПб.: КАРО, 2005. – 352 с.
4. Миньяр-Белоручев, Р. К. Методика обучения иностранному языку: учебное пособие для студентов пед. ин-тов по специальности «Иностранный язык». / Р. К. Миньяр-Белоручев. – М.: Просвещение, 2002. – 139 с.
5. Михайленко, Т. М. Игровые технологии как вид педагогических технологий. / Т. М. Михайленко. – Челябинск: Два комсомольца, 2015. – 146 с.
6. Надолинская, Т. В. Феномен игры в контексте истории философии, культуры и педагогики. / Т. В. Надолинская. – М.: Просвещение, 2014. – 136 с.
7. Щукин, А. Н. Современные интенсивные методы и технологии обучения иностранным языкам: учебное пособие. / А. Н. Щукин. – М.: Икар, 2015. – 188 с.

