

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

**Особенности использования аутентичных материалов в обучении
иностранному языку**

АВТОРЕФЕРАТ БАКАЛАВРСКОЙ РАБОТЫ

Студентки 4 курса 411 группы
направления 44.04.01 Педагогическое образование
профиль – «Иностранные языки в контексте современной культуры»
факультета иностранных языков и лингводидактики

Берсеневой Анастасии Викторовны

Научный руководитель
старший преподаватель кафедры английского
языка и методики его преподавания

_____ Е. А. Ермолаева
подпись, дата

Заведующий кафедрой
английского языка и
методики его преподавания,
канд. пед. наук, доцент

_____ Г.А. Никитина
подпись, дата

Саратов 2019 год

Введение. Многонациональный современный мир, открытость его границ, возможность свободного перемещения и общения людей из разных стран, ставят вопрос о поиске эффективных способов изучения иностранных языков в контексте концепции продуктивного образования. Основой продуктивного обучения является компетентностное обучение. При обучении старшеклассников иностранным языкам следует обращать особое внимание на развитие коммуникативных компетенций, поэтому большое значение придается использованию игр и креативных заданий, которые активизируют стремление обучаемых к контакту друг с другом и преподавателем в речевом партнерстве. Это позволяет преодолеть языковой барьер и улучшить запоминание речевых моделей и словосочетаний. В практике преподавания иностранных языков используются многочисленные учебные пособия, методические разработки и материалы к проведению разнообразных игр с использованием иностранного языка. Однако, несмотря на то, что технология игрового обучения достаточно изучена, в практике обучения старшеклассников она используется не достаточно активно. Необходимость выделения условий эффективного применения игровых приемов в процессе преподавания иностранного языка определяет актуальность проблемы использования игровых приемов, в частности, в старшей школе.

Объектом исследования выступает процесс обучения иностранному языку учащихся старших классов школы.

Предметом исследования является игра как активный метод обучения иностранному языку в контексте концепции продуктивного образования.

Цель исследования: теоретическое и методическое обоснование условий эффективного применения игровых приемов в процессе преподавания иностранного языка старшеклассникам.

Гипотеза исследования состоит в предположении о том, что эффективность применения игровой технологии при обучении иностранному языку определяется рядом условий:

– коммуникативный характер обучения;

- лично-ориентированная направленность обучения;
- диалогичность процесса обучения;
- вариативность применения дидактических игр.

В соответствии с целью и выдвинутой гипотезой сформулированы следующие *задачи* исследования:

- 1) проанализировать процесс обучения иностранным языкам в контексте концепции продуктивного образования;
- 2) провести анализ возможностей применения активных методов в обучении иностранным языкам;
- 3) изучить особенности интеграции игровой технологии обучения в коммуникативную методику преподавания иностранного языка и выявить условия ее эффективного применения;
- 4) провести анализ результатов практического экспериментального применения игровых технологий;
- 5) проверить возможность реализации условий эффективности применения игр при обучении иностранным языкам.

Поставленные задачи и выдвинутая гипотеза определяют использование следующих *методов исследования*: анализ психолого-педагогической и методической литературы, сравнение, обобщение, анализ, сопоставление; наблюдение, тестирование, методы статистической обработки полученных экспериментальных данных.

Научная новизна исследования заключается в том, что были выявлены и внедрены условия эффективности применения игр при обучении иностранным языкам у учащихся старших классов школы.

Теоретическая значимость исследования определяется тем, что в нем теоретически обоснована эффективность практического применения игровых технологий в процессе обучения иностранному языку.

Практическая значимость исследования заключается в том, материалы исследования можно использовать в проведении уроков иностранного языка, а также в процессе разработки учебно-воспитательных программ и планов

учителями.

Апробация исследования. Материалы исследования были представлены на Научном круглом столе «Иностранные языки в контексте современной культуры» (17. 05. 2017): «Применение когнитивных практик конструирования дополненной реальности в методиках обучения иностранному языку в старших классах школы».

Основные результаты исследования представлены в следующей публикации: 1. Антонова Н.С. Применение игровых приемов в процессе преподавания иностранного языка в школе / Н.С. Антонова// Иностранные языки: проблемы преподавания и риски коммуникации. Научные исследования студентов факультета иностранных языков и лингводидактики СГУ имени Н. Г. Чернышевского / под редакцией Р.З.Назаровой, Г.А. Никитиной. Саратов: Изд-во «Саратовский источник», 2018. Вып. 11. 240 с. С. 11-16.

Структура выпускной квалификационной работы определена задачами исследования, логикой раскрытия темы. Работа состоит из введения, двух глав (глава 1 «Основные характеристики активных методов обучения иностранным языкам в школе в контексте концепции продуктивного образования», глава 2 «Практическая апробация условий эффективного применения игровой технологии при обучении иностранному языку в старшей школе»), заключения, списка литературы и приложений.

Основное содержание работы. Деятельность людей в процессе обучения носит учебно-познавательный характер. Эффективность обучения иностранным языкам во многом определяется умением педагогов организовывать учебный процесс в соответствии с основными закономерностями учебно-познавательной деятельности обучаемых, с их учетом разрабатываются разнообразные педагогические (дидактические) концепции обучения иностранным языкам.

Под теорией или концепцией обучения понимается совокупность обобщенных положений или система взглядов на понимание сущности,

содержания, методики и организации учебного процесса, а также особенностей деятельности обучающихся и обучаемых в ходе его осуществления. Все педагогические концепции, независимо от их содержания и направленности, трактуют конечную цель обучения как овладение обучаемыми системой знаний и практической подготовленности, необходимых для успешной практической деятельности. Организационную сторону этого процесса обеспечивает руководитель этого занятия, поэтому педагогу очень важно знать сущность, содержание и особенность основных концепций обучения, видеть их сильные и слабые стороны и с учетом этого организовать процесс обучения.

Современные ученые, представители педагогики, психологии и других наук разработали целостную концепцию обучения. Новые решения органически объединяют продуктивные традиционные и инновационные подходы.

Продуктивное обучение рассматривается как личностно-ориентированный процесс, результатом которого является субъективно новый материальный либо интеллектуальный продукт.

Создание нового продукта невозможно без осмысления того, что создано. Внутренним результатом процесса являются качественные изменения в характере мыслительной деятельности ученика, внешним результатом – создание материального или информационного продукта деятельности. Продуктивное обучение представляет творчество в процессе самоопределения личности, когда создается социально полезный продукт, обладающий практической ценностью для образования и самообразования.

Основное отличие такого обучения от традиционного – позиция ученика: при традиционном обучении учитель – субъект обучения, а ученик – объект, при продуктивном обучении ученик – субъект деятельности, способный управлять собой и своей деятельностью. Учащийся включен в активный мыслительный процесс. Самостоятельно конструируя задание (в

виде текстовой задачи или буквенного выражения), выполняя его и осмысливая полученный результат, он сам себя обучает.

Под активизацией познавательной деятельности принято считать, целенаправленную деятельность учителя по повышению уровня (степени) учебной активности школьников, по стимулированию у них учебной активности. Познавательная (учебная) активность ученика выражается в стремлении учиться, преодолевая трудности на пути приобретения знаний, в приложении максимума собственных волевых усилий и энергии в умственной работе. Речь идет не только о внешней активности (поднятие руки, переписывании и т.д.), а главным образом о внутренней мыслительной активности учащихся, о творческом мышлении. Следовательно, активизация познавательной деятельности – это двусторонний процесс. Условия, активизирующие процесс познания создает, прежде всего, учитель, а демонстрирует результаты этих условий – собственно познавательную активность – ученик.

Термин «активные методы обучения» появился в научно-методической литературе в начале 60-х годов XX века. Активными методами обучения следует называть те методы, которые максимально повышают уровень познавательной активности учащихся, побуждают их к активной мыслительной и практической деятельности в процессе овладения учебным материалом.

К активным методам обучения можно отнести использование игр и игровых ситуаций, введение проблемной ситуации в урок, метод проекта, использование информационно-коммуникационных технологий (ИКТ) и другие.

В рамках данной работы, более пристального внимания заслуживают дидактические игры - один из вариантов активных интеллектуальных игр, основанных на целенаправленном развитии и обогащении интеллекта, ориентированных на передачу информации и важных сведений о мире, и обеспечивающих эффективность усвоения информации.

В последние годы вопросы теории и практики игры разрабатываются многими исследователями: А. П. Усовой, А. И. Сорокиной, Т.А. Самойловой, А.В. Захаровым, Г.В. Колесником, П.В. Конюховским, И.Г. Абрамовой, Н.В. Титаренко, Л.С. Юровой, И.Н. Сипаковой и др. Проблемой активного обучения занимаются Е. В. Куликова, Е. В. Морозова, Н. А. Камынина, С. И. Орлов, А.А. Балаев, А.А. Ревина, А.М. Смолкин, И.В. Базанова, Ф.М. Аскарходжаева и др.

Игра, применяемая в системе методов активного обучения, осуществляет несколько функций: мотивирует и стимулирует учебную и познавательную деятельность обучаемых; компенсирует отсутствие практики, приближая учебную деятельность к условиям реальной жизни; способствует приобретению знаний; оказывает воздействие на личность обучаемого, расширяя его кругозор, мышление и творческие способности; учит ориентироваться в конкретной ситуации и отбирать необходимые знания, умения и навыки.

Исходя из проведенного исследования теоретико-методологической базы по проблеме работы были выявлены следующие условия эффективного применения игр при обучении иностранному языку:

- коммуникативный характер обучения;
- лично-ориентированная направленность обучения;
- диалогичность процесса обучения;
- вариативность применения дидактических игр.

Практическая реализация выявленных условий применения игровых приемов на уроках английского языка и оценка эффективности процесса обучения включала в себя несколько этапов. Во-первых, в рамках констатирующего эксперимента было проведено анкетирование учащихся с целью выявления их отношения к играм на уроках английского языка.

Анкетирование показало, что большинство учащихся с воодушевлением принимают игры на уроках и считают, что в школе им не хватает такого вида деятельности. В цифрах важные для исследования

результаты выглядят следующим образом. Всего в анкетировании приняло участие 159 учащихся (9-11 классы МАОУ лицей № 62 г. Саратов). Из них - 72 % дали положительную оценку играм на уроках, 3 % считают, что игры для детей, и 25 % равнодушны. Опрос показал, что игры проводятся очень редко. Об этом сообщили все опрошенные. При этом никто не выбрал ответы «довольно часто» и «почти на каждом уроке». Однако вариант «не так часто, как хотелось бы» выбрали 38 %, что указывает на желание учащихся играть на уроках.

К числу наиболее запоминающихся игр можно отнести подвижные и коммуникативные – 79 %, игры на логику и догадку – 21 %.

Мнение о пользе игр в изучении языка таково: 84 % считают, что игры полезны, 8% сомневаются и 9% уверены в бесполезности игр.

По результатам видно, что в целом учащиеся рады играм и ждут их на уроках.

Вторым этапом констатирующего эксперимента стал анализ учебно-методических комплексов (УМК), на основе которых в дальнейшем проводился обучающий эксперимент. При проведении данного исследования были рассмотрены три уровня зарубежного учебно-методического комплекса «Face2Face» (авторы – Chris Redston, Gillie Cunningham) – Elementary, Pre-Intermediate и Intermediate, каждый из которых может подходить в качестве дополнительного материала для изучения в старших классах школы – в зависимости от уровня владения английским языком у учащихся. Для сравнения подходов к методической обеспеченности учебного процесса в контексте темы исследования наряду с данным УМК анализировался базовый УМК «Spotlight. Английский язык. Английский в фокусе» (авторы - Ю.Е. Ваулина, Д. Дули, О.Е. Подоляко, В. Эванс, О.В. Афанасьева, И.В. Михеева, Б. Оби) для 9-11 классов

В данном исследовании был рассмотрен один из самых популярных школьных УМК «Spotlight. Английский язык. Английский в фокусе» (авторы - Ю.Е. Ваулина, Д. Дули, О.Е. Подоляко, В. Эванс, О.В. Афанасьева, И.В.

Михеева, Б. Оби) для 9-11 классов. УМК Spotlight отвечает современным требованиям ФГОС; одним из преимуществ УМК является участие в его создании носителей языка.

При сравнении учебника «Face2Face» издательства «Cambridge» и учебника «Spotlight» издательства «Просвещение» были выявлены как сходства, так и различия.

Учебник «Face2Face» является полностью монолингвальным, поскольку ориентирован на широкий круг учащихся по всему миру. В книгах для учащегося УМК «Spotlight» рассмотренных уровней, все задания также оформлены на английском языке, но на последних страницах мы находим англо-русский словарь с лексикой, поделенной по модулям.

Оба учебника коммуникативно-ориентированы. В них содержится множество заданий, направленных на общение с партнером или на работу в группе, однако «Face2Face» имеет преимущество в виду разнообразия предлагаемых игр.

В каждом разделе модуля учебника «Spotlight» есть отдельное задание, ориентированное на взаимодействие с другими учащимися, которое позволяет использовать в речи новый лексико-грамматический материал. Наибольшее количество таких заданий составляют тематические диалоги, которые необходимо придумать вместе с партнером, а затем разыграть. Для групповой работы чаще представлены задания на обсуждение определенной темы для последующей презентации итогов перед классом.

Обучающий эксперимент был проведен на базе МАОУ лицей № 62 г. Саратов в период с 01.09.2017 по 24.05.2018 г. Экспериментальная группа включала 20 учащихся 10 А класса. Контрольную группу составили учащиеся той же параллели 10 Б класса. Следует отметить, что исходные условия обучения экспериментальной и контрольной групп примерно одинаковые. Обучение английскому языку ведется по одному УМК (УМК «Spotlight»), средний балл по английскому языку на момент начала эксперимента составлял в 10 А классе 4,2, в 10 Б – 4,3.

В качестве примера рассмотрим урок, который был частью модуля, посвященного теме «*Holidays*». В рамках урока рассматривался отрывок из книги Жюль Верн «*Вокруг света за 80 дней*».

Итоги проведения урока согласно инструкциям, предложенным в книге для учителя, таковы: из 20 присутствующих учащихся почти полностью поняли и запомнили текст после первого прочтения только 50 %, другие 30 % поняли текст наполовину и могли рассказать приблизительное его содержание; оставшиеся 20 % не смогли объяснить, о чем был текст. Стоит отметить, что отрывок, приведенный в учебнике достаточно сложен для понимания ввиду своей объемности и большого количества незнакомой лексики. Более того, уровень учащихся неодинаков, что создает дополнительные затруднения в работе с текстом.

Для учащихся экспериментального класса был подготовлен набор игр и заданий, которые, как показал эксперимент, по окончании работы с разделом, значительно упростили понимание текста. Результаты урока в данном случае были следующими: 80 % поняли и запомнили текст, 15 % испытывали некоторые сложности с пониманием и пересказом, 5 % не смогли усвоить содержание текста.

В целом, оценивая опыт применения игр на занятиях по английскому языку, было замечено, что данная технология действительно оказывает довольно значительное влияние на продуктивность процесса обучения.

Практическая апробация условий эффективного применения игры при обучении иностранному языку позволяет утверждать, что коммуникативный характер, диалогичность обучения, личностно-ориентированная направленность и вариативность применения дидактических игр, активизировали действия учеников на уроках иностранного языка в направлении достижения результатов, что позволяет говорить о высоком уровне продуктивности образовательного процесса с применением игр.

Заключение. В контексте современной концепции продуктивного обучения иностранным языкам необходимо говорить о личностно-

ориентированных образовательных технологиях, призванных создавать условия для личностного развития учащегося как цели, результата и абсолютной ценности языкового образования.

Продуктивное образование направлено на целостное развитие личности, способной осваивать единую социально-культурную картину мира в ходе создания ею собственных образовательных продуктов одновременно с включением ее в научные и культурно-исторические процессы в качестве их полноправного участника.

Формирование языковой компетенции у учащихся старших классов с помощью игровых методик является наиболее интересной и перспективной областью с точки зрения методики обучения иностранным языкам в контексте концепции продуктивного обучения.

В настоящем исследовании была осуществлена попытка теоретического обоснования и практического применения метода игры при формировании умений диалога, как наиболее естественной формы общения на иностранном языке при обучении. Определено, что одной из эффективных форм активного обучения является дидактическая игра, основными функциями которой являются: образовательная, воспитательная, развивающая, функция эмоционального стимулирования учебно-познавательной деятельности и коммуникативная.

Установлены условия интеграции игровой техники обучения в коммуникативную методику преподавания иностранного языка.

Сравнение двух УМК, каждый из которых предполагает проведение игр на занятиях, позволило заключить, что УМК «Spotlight», несмотря на его соответствие всем требованиям ФГОС, не отличается разнообразием предлагаемых игр. Второй рассмотренный УМК – «Face2Face» - включает в себя целый набор разноплановых игр, наиболее интересные из которых впоследствии и были использованы на уроках в рамках обучающего эксперимента.

В рамки стандартного урока были включены следующие элементы

игры: разыгрывание бытовых ситуаций на иностранном языке; совместная творческая деятельность; дружеская атмосфера в группе; средства невербального общения; индивидуальный подход к обучающимся.

Данные, полученные в ходе исследования, полностью подтверждают эффективность применения игровых технологий на уроках английского языка в старшей школе. В результате эксперимента были получены данные о выраженной динамике роста сформированности языковой компетенции у старшеклассников, что позволяет нам сделать вывод о том, что данная методика является приемлемой и эффективной. В частности, были получены данные о стабильном возрастании умений по всем трем критериям у обеих групп и о наибольшем приращении умений по количественному критерию в обеих группах.

Результаты исследования, позволяют прийти к выводу о том, что игровые технологии положительным образом влияют на учебный процесс.

Основываясь на учебных результатах, а также на результатах анкетирования, проведенном среди учащихся, можно прийти к выводу, что игры на уроках английского языка в старшей школе необходимы, особенно в контексте современной концепции продуктивного образования.

Таким образом, все задачи, поставленные в ходе, исследования решены. Полученные данные подтверждают верность исходной гипотезы. Перспективой исследования может быть изучение применения разнообразных активных методов обучения иностранным языкам в контексте концепции продуктивного образования в современной высшей школе.