

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

**ПОВЫШЕНИЕ ЭФФЕКТИВНОСТИ УРОКА ИНОСТРАННОГО ЯЗЫКА
В СРЕДНЕЙ ШКОЛЕ ПОСРЕДСТВОМ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ**

АВТОРЕФЕРАТ БАКАЛАВРСКОЙ РАБОТЫ

Студентки 4 курса 412 группы
направления 44.03.01 Педагогическое образование
профиль – «Иностранный (английский) язык»
факультета иностранных языков и лингводидактики
Чуксеевой Варвары Владимировны

Научный руководитель
доцент кафедры немецкого языка и
методики его преподавания
канд. пед. наук

_____ Е. А. Елисеева

дата, подпись

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

_____ Г. А. Никитина

дата, подпись

Саратов 2020 год

Введение. *Актуальность темы исследования* обусловлена необходимостью разработки и внедрения современных образовательных технологий, в частности, игровых технологий в учебно-воспитательный процесс, что является одним из важнейших решений проблемы повышения эффективности урока иностранного языка в средней школе.

Игра является действенным инструментом преподавания, который активизирует мыслительную деятельность обучаемых, позволяет сделать учебный процесс привлекательным и интересным, заставляет учащихся волноваться, переживать. Это мощный стимул к овладению языком.

Объект исследования – процесс обучения английскому языку учащихся среднего школьного возраста.

Предмет исследования – игровые технологии, применяемые на уроке английского языка на среднем этапе обучения.

Цель исследования – выявить и обосновать эффективность применения игровых технологий для формирования лексико-грамматических навыков при обучении английскому языку на среднем этапе.

Гипотеза исследования. Формирование лексико-грамматических навыков может быть успешным, если включать в процесс обучения английскому языку игровую деятельность.

Для достижения цели требуется выполнить следующие *задачи*:

1) раскрыть теоретические основы проблемы повышения качества обучения иностранному языку в средней школе:

- изучить особенности процесса обучения иностранному языку на среднем этапе;

- определить психолого-педагогические особенности детей среднего школьного возраста;

- уточнить типологию игровых технологий и особенности работы с ними;

2) провести эмпирическое исследование процесса формирования лексико-грамматических навыков на уроках английского языка:

- организовать опытное обучение, направленное на формирование лексико-грамматических навыков при обучении английскому языку учащихся среднего школьного возраста посредством игровых технологий;

- опытно-экспериментальным путем обосновать эффективность использования игровых технологий для формирования лексико-грамматических навыков в процессе обучения английскому языку на среднем этапе.

Методы исследования. Для решения поставленных задач и проверки гипотетических положений использовался следующий комплекс методов: теоретический (анализ методологической, психолого-педагогической, лингводидактической, методической литературы по теме исследования, вероятностное прогнозирование); эмпирических (эксперимент, включённое наблюдение, анкетирование, опрос, анализ опыта практической деятельности); математической и статистической обработки результатов исследования.

Методологическая и теоретическая база исследования. В основу данного исследования легли научные труды последних лет, посвященные общим и конкретным проблемам обучения иностранному языку в школе, а также положения методики обучения иностранному языку (Ю. А. Комарова, Б. В. Куприянов, И. И. Петричук и др.); возрастной психологии (М. В. Гамезо, Л. С. Выготский, Т. В. Драгунова и др.); теории обучения иностранным языкам (Н. Ф. Круглова).

Научная новизна исследования заключается в выявлении особенностей использования игровых технологий при формировании лексико-грамматических навыков на среднем этапе обучения иностранному языку.

Теоретическая значимость исследования заключается в уточнении и обосновании применения игровых технологий как эффективного способа формирования лексико-грамматических навыков при изучении иностранного языка на среднем этапе.

Практическая значимость заключается в возможности использования результатов исследования при обучении английскому языку учащихся среднего школьного возраста.

Структура исследования. Выпускная квалификационная работа состоит из введения, двух глав, заключения, списка использованных источников и приложений. Во введении обосновывается выбор темы исследования, определяется актуальность и новизна исследования, а также ставятся цель и задачи работы, рассматривается ее структура.

Первая глава посвящена рассмотрению теоретических основ проблемы повышения качества обучения иностранному языку в средней школе.

Во второй главе опытным путем обосновывается эффективность использования игровых технологий как средства формирования лексико-грамматических навыков на уроках английского языка на среднем этапе обучения.

Заключение содержит общие выводы по данному исследованию.

Основное содержание. В первой главе «Теоретические основы проблемы повышения качества обучения иностранному языку в средней школе» рассмотрены особенности обучения иностранному языку на среднем этапе обучения, понятие иноязычной компетенции, игровых технологий и психолого-педагогические особенности учеников среднего школьного возраста.

При анализе научной литературы по теме исследования можно сделать вывод, что обучение в школе главным образом направлено на формирование иноязычной коммуникативной компетенции и достижение её допорогового уровня (термин Совета Европы), т. е. способности и реальной готовности школьников осуществлять иноязычное общение и добиваться взаимопонимания с носителями иностранного языка.

Иноязычная коммуникативная компетенция включает в себя лингвистическую, социолингвистическую, социокультурную, стратегическую, дискурсивную и социальную компетенцию.

Лингвистическая компетенция предполагает овладение определенной суммой формальных знаний и соответствующих им навыков, связанных с различными аспектами языка: лексикой, фонетикой, грамматикой. Для того, чтобы быть способным адекватно решать коммуникативные задачи в каждом конкретном случае, необходима социолингвистическая компетенция, т.е. способность осуществлять выбор языковых средств, их использование и преобразование в зависимости от контекста. Чтобы овладеть данной компетенцией, необходимо знать семантические особенности слов и выражений, их изменения в зависимости от стиля и характера общения, какой эффект они могут оказать на собеседника.

Социокультурная компетенция подразумевает не только диалог на уровне конкретных людей, но способность и готовность к ведению диалога культур. Социокультурная компетенция представляет собой инструмент воспитания международно-ориентированной личности, осознающей взаимозависимость и целостность мира, необходимость межкультурного сотрудничества в решении глобальных проблем человечества.

Для того, чтобы грамотно решать задачи общения и достигать желаемых результатов, недостаточно обладать только знаниями культурологического характера. Необходимо владеть определенными навыками и умениями организации речи, уметь выстраивать её логично, последовательно и убедительно, ставить задачи и добиваться поставленной цели. Данные навыки характеризуют стратегическую и дискурсивную компетенции. Даже на родном языке, где знания слов и стилистических особенностей не представляет сложности, умение убедительно и логично выстроить речь, добиться желаемого эффекта при диалоге получается не всегда. Это ещё раз говорит о важности формирования данных компетенций, сущность которых заключается в умении построить общение так, чтобы добиться поставленной цели, знать и владеть различными приёмами получения и передачи информации, как в устном, так и в письменном общении.

Последней из составляющих коммуникативной компетенции является социальная компетенция. Она предполагает готовность и желание взаимодействовать с другими людьми, уверенность в себе, а также умение поставить себя на место другого и быть способным справиться со сложившейся ситуацией.

Изучение английского языка на средней ступени обучения выглядит следующим образом:

1) развитие иноязычной коммуникативной компетенции в совокупности её составляющих;

2) развитие и воспитание у школьников понимания важности изучения иностранного языка в современном мире и потребности пользоваться им как средством общения, познания, самореализации и социальной адаптации; воспитание качеств гражданина, патриота; развитие национального самосознания, стремления к взаимопониманию между людьми разных сообществ, толерантного отношения к проявлениям иной культуры.

Овладение иноязычным общением даже в ограниченных пределах – процесс многослойный, многоаспектный, а языковая компетенция, выступающая в качестве искомого результата обучения, – явление сложное, многокомпонентное.

На любом из этапов обучение должно быть интересно и понятно для ребёнка. Средний школьный возраст несет в себе большие возможности в познании окружающего мира, в том числе и средствами английского языка. Плодотворной почвой для этого является познавательная деятельность, реализующаяся в играх, в полной мере отвечающих возрастным особенностям детей среднего школьного возраста.

Понятие «игровые педагогические технологии» включает группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме разнообразных педагогических игр. Игры должны соответствовать уровню подготовки учеников и быть необходимыми для прохождения, закрепления и практики определённого грамматического или лексического материала. Произношение

хорошо отрабатывается при помощи игры, равно как и активизируется лексический и грамматический материал, развиваются навыки аудирования, устной речи. Также при помощи игры можно снять психологическое утомление и напряжение; можно использовать игру для мобилизации умственных усилий учащихся, для развития организаторских способностей, привития навыков самодисциплины, создания обстановки радости на занятиях.

Практика показывает, что все виды игр – дидактические, творческие и др. – оказывают положительное влияние на воспитательно-образовательный процесс. Каждая игра выполняет свою функцию, способствуя накоплению языкового материала, закреплению ранее полученных знаний, формированию речевых навыков и умений.

Во второй главе «Опытно-экспериментальная проверка эффективности использования игровых технологий как средства формирования лексико-грамматических навыков на уроках английского языка на среднем этапе обучения» опытно-экспериментальным путем обосновывается эффективность использования игровых технологий как средства формирования лексико-грамматических навыков на уроках английского языка на среднем этапе обучения.

Целью экспериментальной работы является проверка эффективности использования игровых технологий для формирования лексико-грамматических навыков на уроках английского языка в средней школе.

Задачи опытно-экспериментальной работы вытекают из ее цели и включают:

- 1) выявление уровня сформированности лексико-грамматических навыков;
- 2) организацию опытного обучения на основе использования игровых технологий для формирования лексико-грамматических навыков на уроках английского языка;

3) анализ результатов опытного обучения, направленного на формирование лексико-грамматических навыков при изучении английского языка на среднем этапе обучения;

4) интерпретацию результатов опытного обучения.

Опытное обучение проводилось в 5 «А» классе МОУ «СОШ № 67 им. О. И. Янковского» г. Саратова. В эксперименте принимали участие 12 учеников группы.

На констатирующем этапе эксперимента было проведено диагностическое тестирование на знание лексико-грамматического материала.

На основе результатов первичного тестирования (24,9% (3) детей справились с лексико-грамматическим тестом, остальные дети не справились или выполнили тест не полностью) был сделан вывод, что лексико-грамматические навыки учеников сформированы недостаточно хорошо.

Наблюдение за учебным процессом и анализ УМК «Английский язык. 5 класс» для 5 класса, авторами которого являются В. П. Кузовлев, Е. В. Кузнецова и др., позволили сделать вывод о необходимости внедрения в учебный процесс комплекса игр, направленных на формирование лексико-грамматических навыков, так как данный УМК не может в нужной степени заинтересовать детей – в нем реализуется недостаточное количество современных образовательных интерактивных технологий.

Одной из задач формирующего этапа явилась апробация комплекса лексико-грамматических игр (“Hide-and-see in a picture”, “The Last Letter”, “Memory Game”) для формирования у учеников соответствующих навыков.

В ходе эксперимента проводился промежуточный контроль сформированности лексико-грамматических навыков и умений. Анализируя результаты промежуточного тестирования, можно сделать вывод о том, что после внедрения в учебный процесс игровых технологий у обучающихся улучшились знания по английскому языку.

За время проведения экспериментального исследования были отмечены следующие положительные изменения в поведении учащихся: они с большей

заинтересованностью стали посещать занятия, активность работы на уроке возросла у ребят, которые ранее предпочитали «отмалчиваться», атмосфера урока была наполнена позитивным настроем обучающихся.

По окончании эксперимента мы провели итоговое лексико-грамматическое тестирование. Количественный и качественный анализ результатов итогового тестирования для проверки сформированности лексико-грамматических навыков обучающихся контрольной группы, показал, что 3 обучающихся (24,9%) получили «5»; 8 обучающихся (66,8%) получили «4»; 1 обучающийся (8,3%) получил «3». Таким образом, итоговое тестирование выявило повышение уровня сформированности лексико-грамматических навыков на уроках английского языка у учащихся среднего школьного возраста, позволило установить позитивные изменения в их развитии.

Сопоставление полученных данных свидетельствует о результативности использования игр, направленных на формирование лексико-грамматических навыков (см. табл. 1).

Таблица 1 - Результаты динамики сформированности лексико-грамматических навыков на констатирующем и формирующем этапах эксперимента

Сформированность лексико-грамматических навыков (оценка)	Количество учащихся в %	
	Констатирующий этап	Формирующий этап
«2»	49,8%	0%
«3»	25,3%	8,3%
«4»	16,6%	66,8%
«5»	8,3%	24,9%

На основе анализа результатов проведённой экспериментальной части исследовательской работы нами разработаны следующие рекомендации по использованию игровых технологий для формирования лексико-грамматических навыков и умений на среднем этапе обучения английскому языку:

1) игровые технологии используются на уроках обобщения и систематизации знаний, уроках закрепления знаний; элементы технологии приемлемы и на уроках объяснения нового материала;

2) перед проведением игры должна быть выполнена подготовительная работа, также следует помнить, что игра должна учитывать возраст детей и тему, которую они изучают;

3) игра, как правило, выступает как средство повышения эффективности урока только в случае, если она педагогически и методически направлена;

4) чтобы достичь максимальной эффективности, игра должна быть понята и принята всей группой, все без исключения ученики должны быть задействованы;

5) учитель сам должен верить в игру и её эффективность.

Заключение. Теоретический анализ научной литературы показывает, что процесс формирования лексико-грамматических навыков требует больших умственных усилий. В результате этого возникает ряд проблем при обучении грамматике и лексике, которые обусловлены различными факторами. Необходимо использовать игровые приемы при работе над грамматическим материалом, позволяющие избежать однообразной механической тренировки. Использование игровых приемов на изучаемом языке актуально на среднем этапе обучения иностранным языкам. Благодаря игре снимается психологическая нагрузка учащихся, активизируется их речевая деятельность, повышается эмоциональный тонус, поддерживается интерес к изучению иностранного языка, тем самым она способствует более интенсивному и легкому запоминанию сложного лексического и грамматического материала.

В зависимости от целей и задач урока могут быть использованы различные игры, они могут предлагаться в процессе закрепления учебного материала, на этапе его активизации в речи учащихся. Как отдельные этапы урока, так и весь урок могут быть проведены в форме игры. Место и время

проведения зависят от ряда факторов: подготовки учащихся, изучаемого материала, целей и условий урока.

В ходе учебной игры учащиеся овладевают опытом деятельности, который позволяет самим решать трудные проблемы. Игры дают более высокую возможность переноса знаний и опыта из учебной ситуации в реальную, а также являются психологически привлекательными для учащихся.

Результаты теоретико-экспериментального исследования подтвердили выдвигаемую гипотезу: формирование лексико-грамматических навыков может быть успешным, если включать в процесс обучения английскому языку игровую деятельность. В ходе экспериментального исследования мы доказали, что игровые технологии эффективно влияют на процесс обучения и воспитания.