

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

**СРАВНИТЕЛЬНЫЙ АНАЛИЗ ИГРОВОГО МЕТОДА В ПРОЦЕССЕ
ОБУЧЕНИЯ ГОВОРЕНИЮ МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ В
ТРАДИЦИОННОМ И ДИСТАНЦИОННОМ ФОРМАТЕ**

**АВТОРЕФЕРАТ ВЫПУСКНОЙ КВАЛИФИКАЦИОННОЙ
БАКАЛАВРИАТСКОЙ РАБОТЫ**

Студента 4 курса 414.2 группы
направления 44.03.01 Педагогическое образование
профиль – «Иностранный язык»
факультета иностранных языков и лингводидактики

Винокурова Андрея Анатольевича

Научный руководитель
доцент кафедры английского языка и
методики его преподавания,
канд. соц. наук

Н.О. Быкова

дата, подпись

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

Г.А. Никитина

дата, подпись

Саратов 2022 год

Введение. *Актуальность предпринятого исследования.* Известным является факт, что в последнее время дистанционное обучение обретает наибольшую популярность чем когда-либо ранее, и главной причиной тому является распространение коронавирусной инфекции. Сложившаяся ситуация сформировала глубокий интерес и готовность к обсуждению нового формата обучения, который мы можем обозначить как комбинированный, в котором дистанционный формат преподавания объединен с традиционной формой обучения. Такой формат создает новые условия для преподавания иностранного языка в школе. Вопрос иноязычного обучения, формирование навыков говорения при дистанционном формате проведения занятий имеет на сегодняшний день широкую актуальность, поскольку возникает вопрос о том, какие методы обучения иноязычному говорению в дистанционном формате наиболее эффективны.

Объект исследования: обучение навыкам иноязычного говорения.

Предмет исследования: использование игровых методик обучения иноязычному говорению в дистанционном и традиционном формате.

Цель исследования: изучить современные методы обучения говорению в реалиях дистанционного образования, рассмотреть использование игровых методик в процессе обучения говорению, провести сравнительный анализ использования игровых методик в традиционном и дистанционном формате обучения

Гипотеза исследования: предполагается, что формирование навыков говорения на иностранном языке посредством использования игровых технологий может проходить успешно как при их использовании в традиционном формате так и в дистанционном, и любая коммуникативная игра может быть адаптирована в дистанционный формат.

Задачи исследования:

1. Определить методы обучения иноязычному говорению
2. Обозначить современные методы обучения говорению в дистанционном формате

3. Адаптировать традиционные игры по обучению иноязычному говорению к дистанционному формату

4. Провести сравнительный анализ использования игр при дистанционном и традиционном обучении говорению на иностранном языке

Методы исследования. В соответствии с характером поставленных задач и с учетом специфики проблемы использовались следующие методы исследования: сравнительный метод, анализ, синтез, обобщение, эксперимент, классификация.

Методологическая и теоретическая база исследования. Методологической и теоретической основой работы послужили работы Аникеевой, Н.П., Беляковой С.В., Беляева Б. В., Булатовой И. М., Выготского Л. С., Гохлернера М. М., Гальсковой Н. Д., Зайченко Т. П., Коньшевой А.В., Калининой Е.А., Коряковцевой Н. Ф., Леонтьева А. А., Лapidуса Б. А., Никитиной Г.А., Петричук И.И., Почекаенкова В. С., Пассова Е. И., Роговой Г. В., Раицкой Л. К., Стронина М.Ф., Страйнберг Дж., Солововой Е.Н., Таревой Е. Г., Хижняк И.М.

Материалы исследования. УМК по английскому языку «Rainbow English» под редакцией О.В Афанасьевой.

Научная новизна исследования обусловлена сравнительным анализом игр по обучению иноязычному говорению в традиционном формате и в дистанционном.

Теоретическая значимость исследования заключается в определении проблем и перспектив дистанционного обучения устной речи школьников; анализе современных лингводидактических технологий с позиции метода обучения говорению учеников начальной школы в период дистанционного обучения, изучение и оптимизация упражнений, ставящих задачу тренировки навыков иноязычного говорения, рассмотрении особенностей обучения иноязычному говорению в дистанционном формате.

Практическая значимость. *Практическая значимость работы* заключается в возможности использования результатов исследования в

практической деятельности, а также в дальнейшей научно-исследовательской работе.

Структура исследования: Работа состоит из введения, двух глав, заключения, списка литературы, приложений. После каждой главы следует вывод.

Во введении обосновывается актуальность темы исследования, выделяются объект и предмет исследования, которому посвящена данная работа.

В первой главе говорение рассматривается как речевая компетенция, исследуются методики обучения иноязычному говорению, в том числе дистанционные.

Во второй главе рассмотрен вопрос использования игровых методов в процессе обучения говорению учащихся младших классов и их адаптации к дистанционному формату обучения, проведен сравнительный анализ игрового метода в традиционном и дистанционном форматах.

В заключении представлены основные итоги и выводы исследования.

Основное содержание. В первой главе дипломной работы были изучены теоретические аспекты, в которых представлены методы обучения говорению, современные методы обучения говорению в реалиях дистанционного образования и рассмотрено говорение как речевая компетенция в процессе освоения школьниками иностранного языка.

Изучив научную литературу, было выявлено что навык говорения на иностранном языке является одним из ключевых навыков при обучении иностранного языка в школе. Однако обучение иноязычному говорению в формате дистанционного обучения на сегодняшний момент имеет немало противоречий, поскольку возникает проблема в качестве освоения разговорных навыков школьниками в связи с отсутствием живого взаимодействия ученика и учителя.

Во второй главе «сравнительный анализ использования игровых методик в традиционном и дистанционном формате обучения» был проведен

сравнительный анализ методов формирования и развития навыка говорения на иностранном языке в традиционном и дистанционном форматах у младших школьников, также были рассмотрены и апробированы коммуникативные игровые упражнения в традиционном формате и была рассмотрена их адаптация в дистанционный формат. После ознакомления с различными подходами к классификации игр по обучению говорению была составлена общая классификация включившая в себя 2 типа игр:

1) Игры с использованием предметов/объектов (например, мячик, карточки, игры-бродилки).

2) Игры, построенные на интеракции. Под интерактивными играми следует понимать активные обучающие игры, проводимые под контролем учителя через интервенцию, т.е. вмешательство, а также процесс социального взаимодействия участников игры с компьютером, планшетом, доской и т.д.

Исследование проводилось в два этапа:

Первый этап (традиционный формат, включающий в себя предыгровой этап, игровой и завершающий). В рамках предыгровой деятельности было проведено наблюдение за тем, как проходит на уроке индивидуальная работа и работа в группах. При определении уровня активности учащихся на уроке учитывался текущий уровень сформированности речевых навыков. Перед началом игровой деятельности был проведен устный опрос преподавателей, с целью определения частотности использования игрового метода на уроке английского языка, а также учащихся с целью определения заинтересованности учащихся в участии в коммуникативных играх

Целью опроса учителей было определить тенденцию заинтересованности учителей иностранного языка в использовании коммуникативных игр на своих уроках на примере данной школы. В опросе участвовали работающие в этой школе 6 преподавателей по английскому языку, которые по возраст распределились на следующие группы: 22-30 лет (2 человека), 30-40 лет (1 человек), 40-50 лет (3 человека). Из них 1 мужчина и 5 женщин. Согласно результату опроса, только 2 преподавателя (30% опрошенных) ответили, что

стараятся использовать коммуникативные игры на каждом своем занятии, в то время как другие опрошенные либо не используют игры на своих занятиях, либо используют, но достаточно редко (1-2 раза на протяжении прохождения модуля). 3 из 6 опрошенных учителей не используют коммуникативные игры на уроках английского, большинство таких педагогов составляют учителя старшей возрастной группы. 2 из 6 опрошенных учителей используют коммуникативные игры на уроках, видят в них большую пользу при обучении говорению и стараются использовать их как можно чаще, это молодые учителя, у которых уже есть определенный опыт работы в школе, а также молодые сотрудники, начавшие работать в школе недавно; 1 из 6 опрошенных учителей используют игры редко.

Также был проведен опрос среди учащихся 4А класса (всего – 12 человек, из которых 6 мальчиков и 6 девочек) с вопросом «Будет ли урок для вас наиболее интересным если помимо работы с учебными материалами будут присутствовать игры?». Результат данного опроса показал что большинство учащихся заинтересованы в использовании игр на уроках. Предигровая деятельность на уроке позволила также определить активность учащихся на уроке английского языка. 40% учащихся в группе мальчиков проявляют себя наиболее активно на уроке, 30% обучающихся мальчиков менее активны на уроке. Оставшиеся 30% мальчиков неактивны на уроке. Опрос показал, что ситуация складывается иначе у девочек: 80% проявляют себя наиболее активно на уроке, следовательно у этих ребят высокая успеваемость, а 20% менее активны на уроке.

На игровом этапе урока была использована игра «Compare things». Очень удобная игра-бродилка для отработки использования степеней сравнения прилагательных помогает в формировании и развитии навыков разговорной речи. Ход игры в традиционном формате: подобного рода игры можно проводить как индивидуально, так и разделившись на группы, но, пожалуй, больший интерес и мотивацию учащихся вызывает именно командная игра, которая как правило построена на взаимной поддержке каждого участника

игры. Класс был поделен на две команды по гендерному признаку, где представитель каждой команды по очереди кидал кубик, делал ход и, используя материал темы «Degrees of comparison», давал ответ.

В процессе игры в традиционном формате наиболее активными оставались девочки. Проведенная игра показала, что они умеют действовать скоординировано. Среди мальчиков тоже немало ребят, которые могут быть активными на уроке, но процент неактивных участников среди мальчиков все же велик и превышает тот же показатель девочек.

Второй этап (дистанционный формат, также включающий в себя предыгровой этап, игровой и завершающий)

На втором этапе педагогического эксперимента нами была проведена адаптация коммуникативных игр традиционного формата в дистанционный, а также их апробация.

Главной задачей данной работы при составлении коммуникативных игр, направленных на развитие лексических навыков, является их адаптация к дистанционному формату и анализ, любая ли коммуникативная игра, используемая в традиционном формате, может быть адаптирована в дистанционный формат. На данном этапе была предложена адаптация игр Snake и Compare things.

Для дальнейшего проведения эксперимента, нами было принято решение использовать игру Snake на дистанционных уроках. Подобного рода игры можно проводить как индивидуально, так и разделившись на группы, но, пожалуй, больший интерес и мотивацию учащихся вызывает именно командная игра, которая, как правило построена на взаимной поддержке каждого участника игры.

Суть игры заключается в том, что класс делится на несколько команд и представители каждой команды по очереди кидают кубик и делают ход, сделав ход участник должен посмотреть на прилагательное, представленное на картинке, в определенной клеточке и назвать сравнительную и превосходную степени. Чтобы адаптировать игру в дистанционный формат мы, также как и

для приведенных до этого настольных игр, можем использовать Jam board на платформе Google.

Предыгровой этап включал в себя наблюдение за учебным процессом в дистанционном формате.

На игровом этапе урока класс был разделен на две команды. Ученики по очереди делают ход кубиком, называют число ходов, делают ход и говорят сравнительную и превосходные степени прилагательного, выпавшего на поле. Следует отметить, что ученики воспринимали эту игру с энтузиазмом. Даже те ученики, которые оставались пассивными на традиционных уроках (не поднимали руку, не отвечали на вопросы, избегали коммуникации), были вовлечены в игру и строили полноценные высказывания и ответы на вопросы. Это говорит о том, что данная игра помогает повышать уровень мотивации и навык коммуникации.

Игровой этап позволил оценить уровень активности учащихся и уровень мотивации в процессе игры. Группа учащихся также была поделена по гендерному признаку.

Результат игрового этапа показал, что в отличие от традиционного формата проведения игр, мальчики заинтересованы в дистанционном формате проведения игры больше, чем девочки. Это может быть обусловлено тем, что мальчики проявляют больший интерес к компьютерным технологиям. На рисунке видим, что 70% мальчиков проявляли активность. В то время как всего 50% девочек также оставались активны. Этим можно объяснить и уровень мотивации учащихся в процессе дистанционной игры.

Высокий уровень мотивации у мальчиков можно объяснить тем, что использование компьютерных технологий даже при групповой игре не вынуждает мальчиков действовать вживую, при этом для многих из них такая активность является привычной поскольку многие школьники часто играют по компьютеру в онлайн игры.

Завершающий этап дистанционной игры заключался в вопросе хотят ли дети участвовать в подобных играх в дистанционном формате. Результат

опроса показал что наибольшее желание в продолжении использования коммуникативных игр на уроках английского языка выражают мальчики(100% из числа мальчиков) а наименьшее желание выражают девочки(20%).

В результате исследования можно подвести итог что любая игра может быть адаптирована в дистанционный формат, однако на наш взгляд успех проведения коммуникативной игры в дистанционном формате зависит от того, насколько учителем уделяется внимания на то, чтобы сам процесс организации дистанционной игры был вполне привычен для всех учащихся.

В результате исследования можно дать следующие рекомендации:

1) Проведение игр в дистанционном формате не должен быть единичным процессом. Дистанционная игра может разнообразить урок и дать хороший результат в освоении и отработке темы, но для того, чтобы сам дистанционный процесс игры не вызывал у учащихся тревоги, необходима регулярность проведения традиционного урока/игры и дистанционного.

2) Если учитель ставит перед собой задачу сплотить класс и научить ребят работать совместно, то командная игра является лучшим для этого вариантом. Она побуждает интерес учащихся посредством конкуренции, учит детей действовать координационно и сплоченно.

Заключение. Исходя из выполненной работы можно прийти к следующему выводу:

1. Дистанционное обучение иностранному языку приобретает большую популярность в среде современного образования, и при этом дистанционное обучение иноязычному говорению не является исключением, ведь на уроке иностранного языка как в дистанционном формате так и в традиционном, важную роль играет взаимодействие учителя и ученика. Но не смотря на рост популярности такого метода обучения ему присущи и недостатки, которые ставят под сомнение возможность получения эффективного образования в удаленном формате, а также перевода всех школ полностью под дистанционный формат обучения.

2. Любая игра проводимая на уроке иностранного языка в традиционном формате может быть адаптирована в дистанционный формат. При этом игровая деятельность в двух форматах может давать хороший результат в случае если и в традиционном и в дистанционном форматах игры превалирует интерес учащихся, учителю удастся замотивировать учащихся на коммуникативную деятельность посредством игры и проводить игру таким образом что сам процесс будет не просто увлекательным для детей но и полезным.

3. Игра является хорошим средством для переключения внимания детей в правильное русло. К сожалению часто учителя сталкиваются с тем что проводя урок им не удастся полностью концентрировать внимание учащихся на тему урока, дети нуждаются в определенной физической активности и взаимодействии со сверстниками, и в этом случае игра является отличным инструментом работающим на повышения интереса учащихся к изучению языка.