

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

**Игровые технологии в формировании коммуникативной компетенции
на раннем этапе обучения иностранному языку
АВТОРЕФЕРАТ ВЫПУСКНОЙ КВАЛИФИКАЦИОННОЙ
МАГИСТЕРСКОЙ РАБОТЫ**

Студентки 3 курса 301 группы
направления 44.04.01 Педагогическое образование
профиль – «Иностранные языки в контексте современной культуры»
факультета иностранных языков и лингводидактики

Семеновой Анны Игоревны

Научный руководитель
доцент кафедры английского языка и
методики его преподавания
к. филол. н., доцент

Т. А. Спиридонова

дата, подпись

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

Г.А. Никитина

дата, подпись

Саратов 2022 год

Введение. Общение на различных языках и межкультурное общение сегодня является одной из важнейших составляющих человеческой деятельности. Проблема исследования различных методов, которые позволяют наиболее эффективно изучать языки, характеризуется непреходящей *актуальностью*. В настоящее время, когда в начальной школе уделяется большое внимание преподаванию языков, многие преподаватели задаются вопросами, как повысить мотивацию учащихся и сохранить интерес к языку.

В работе предпринята попытка изучить методологические, психологические и лингвистические основы применения игровых технологий при формировании коммуникативной компетенции на раннем этапе обучения иностранному языку; также был проведен анализ данной проблемы и определена ниша, которую игра занимает в процессе обучения, рассмотрено влияние игровых технологий на мотивацию изучения языка и формирование коммуникативной компетенции.

Игра рассматривается как один из ведущих видов деятельности у младших дошкольников в ряде наук, в том числе педагогике и психологии, и проблема использования игры с целью обучения языкам изучалась многими методистами и учеными. В качестве *объекта* исследования данной работы выступает развитие устной речи и коммуникативных навыков на уроках с использованием игровых технологий.

Предметом исследования выступает использование игровых технологий для формирования коммуникативной компетенции на раннем этапе обучения иностранному языку.

Цель исследования заключается в определении места и роли игровых технологий, используемых в отечественных и зарубежных УМК по иностранному языку, при формировании коммуникативной компетенции на раннем этапе обучения.

Гипотеза данной работы звучит следующим образом: включение в урок иностранного языка игровых технологий способствует развитию

коммуникативных навыков у младших школьников и дошкольников, при условии, что:

1. учитель организует игровую деятельность учащихся поэтапно, последовательно и системно;
2. игры соответствуют возрасту, интересам, возможностям учеников;
3. игры предполагают выполнение коммуникативной задачи и применение изученного языкового материала.

Для достижения цели требуется выполнить следующие **задачи**:

1. изучить теоретические основы применения игровых технологий на уроках;
2. рассмотреть разные классификации игр, используемых в современной методике обучения иностранным языкам;
3. проанализировать УМК по иностранному языку для раннего этапа обучения с целью выявления места игровых технологий при формировании коммуникативных навыков обучающихся.

При написании работы были использованы следующие **методы**: описательный, сопоставительный, метод опроса - беседа с преподавателями в дошкольных учреждениях и начальных классах.

Методологической и теоретической базой исследования послужили: теория коммуникативного метода обучения (Е.Э. Сысоева, И.Н. Зотова, И.А. Зимняя, Л.А. Петровская, Е.И. Пассов, Р.П. Мильруд, В.В.Сафонова, М.З. Биболетова), концепция личностно-ориентированного подхода (И.Л. Бим), научные труды и публикации по теме «игровые технологии» (Абраменкова В.В.; Берн Э.; Казимилова С. Н.; Карабанова О.А.; Коньшева А. В.; Костина Л.М.; Рябцева Н.К.; Эльконин Д. Б.).

Материалом исследования послужили следующие УМК «Cookie and Friends», «Pandy the Panda», «Super Safari», «Kid'sbox», «LearningStars», «Happystreet», «Английский язык» под редакцией В. П. Кузовлева.

Научная новизна настоящего исследования заключается в анализе учебной литературы с целью выявления наполненности игровыми технологиями, которые способствуют формированию коммуникативных навыков.

Теоретическая значимость исследования состоит в том, что результаты, полученные автором в ходе исследования, позволяют более содержательно раскрыть взгляды разных педагогов и методистов на проблему включения игры в ходе уроков иностранных языков для формирования и развития навыков, необходимых для общения на изучаемом иностранном языке.

Практическая значимость исследования заключается в том, что материалы работы могут быть использованы в педагогической практике для овладения учителем навыками организации учебных игр и обучения учащихся правилам работы и участия в играх на уроках иностранного языка.

Апробация исследования проводилась в Саратовском национальном исследовательском государственном университете им. Н. Г. Чернышевского с марта 2019 г. по июнь 2020 г. на факультете иностранных языков и лингводидактики.

Материалы исследования были представлены на Научном круглом столе «Иностранные языки в контексте современной культуры- 2020» (04-05. 06. 2020).

Основные результаты исследования представлены в следующих публикациях:

1. Семенова А.И., Елисеева Е.А. Особенности использования проектной методики на уроках немецкого языка на среднем этапе обучения//Иностранные языки: проблемы преподавания и риски коммуникации. Изд.: Саратовский источник. – 2020. - №13 (июнь). – URL: <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=44058071>

Структура работы определена задачами исследования, логикой раскрытия темы. Работа состоит из введения, двух глав, заключения, списка литературы.

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

В первой главе рассматриваются особенности формирования коммуникативной компетенции в контексте ФГОС, определяется специфика психолого-педагогических особенностей развития младших школьников и особенности развития у них коммуникативных навыков. Изучается методика использования игровых технологий для преподавания иностранных языков и рассматривается роль игровых технологий в жизни и обучении младших школьников, а также сюжетно-ролевая игра как средство обучения.

Во второй главе проводится сравнительный анализ зарубежных и отечественных учебников для дошкольников и для учеников начальных классов с целью определения места и задач игровых технологий в ходе формирования коммуникативной компетенции.

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

Основное содержание работы. В первой главе рассматриваются особенности формирования коммуникативной компетенции в контексте ФГОС и психолого-педагогические особенности развития младших школьников.

Согласно Федеральным государственным образовательным стандартам результатом обучения иностранным языкам является иноязычная коммуникативная компетенция.

Нет сомнения в том, что коммуникативная компетенция в широком смысле лежит в основе всей человеческой деятельности. Цель исследования - сконцентрироваться на раннем этапе обучения английскому языку. С возникновением новых средств коммуникации, можно по-новому оценить

роль и значение коммуникативной компетенции, она становится фундаментом интеллектуального развития подрастающего поколения и, как следствие, социально-экономического развития общества. Поэтому в наши дни наряду с целью овладения коммуникативной компетенцией ставится и другая цель- воспитание и развитие способности к личностному росту и социальной адаптации младших школьников; развитие таких личностных качеств, как умение работать в сотрудничестве, культура общения, в том числе межкультурного; становление активной жизненной позиции гражданина.

Данное исследование содержит подробное рассмотрение развития детей младшего школьного возраста, что позволило выявить ключевые особенности при выборе игровых технологий для формирования коммуникативной компетенции на раннем этапе обучения иностранному языку. Стоит обратить внимание, что этот период характерен тем, что ведущей у ребенка становится учебная деятельность.

Что касается детской психологии, каждый период психического развития характеризуется доминированием одного или двух видов деятельности. В дошкольном возрасте таковыми выступают общение и игра. В школьном возрасте к ним добавляется учебная деятельность и становится основной деятельностью.

Согласно Л.С. Выготскому, психическое развитие представляет собой целостное развитие. Что касается отношения ребенка к обществу, к социальным связям, оно реализуется через деятельность ребенка. В содержание диагностируемых сторон развития у младшего школьника должны включаться основные структурные компоненты учебной деятельности (развитость плана действий, обобщения, выбор способов для решения задачи и др.) Ученые также исследуют процесс развития произвольного внимания у детей. Так, в 4-5 лет игра длится 40-50 минут, а в 5-6 лет дети могут увлеченно играть несколько часов и даже дней. У старших дошкольников игровые замыслы относительно устойчивы, и дети часто

осуществляют их до конца. Это является основным сигналом к тому, что ребенок готов к поступлению в школу.

Отечественный педагог и психолог Т.А. Аржакаева считает, что младшие школьники в школе должны иметь возможность играть, рассказывать о себе, свободно выражать себя в рисунке, движении, размышлять вслух, выполнять индивидуальные и групповые задания, разыгрывать сценки, разгадывать загадки, участвовать в конкурсах и не только.

Начальная школа является этапом в жизни ребенка, когда формирование коммуникативных навыков переходит на новый уровень в связи с появлением задач, направленных на коллективное решение, и педагогов, которые контролируют развитие речи и коммуникативных способностей у учеников. В это время дети учатся анализировать, выразить свои мысли более четко и выразительно, они стремятся прийти к взаимопониманию с окружающими. Задача родителей и педагогов - развивать эти навыки в ребенке. Для развития коммуникативных навыков детей существует большое разнообразие методик, задача этого исследования сосредоточится на использовании игровых технологий в формировании коммуникативной компетенции учащихся начальных классов и дошкольников.

Часто традиционные методики обучения фокусируются на ошибках учащегося. Обучающемуся указывают на то, что он сделал неправильно. В игровых методиках акцент ставится на содержании и принципах достижения успеха. Обучающиеся не боятся «учиться на своих ошибках». Игровые технологии позволяют постепенно усложнять учебные задачи, как в компьютерной игре от простых уровней к сложным.

Игровые технологии относятся к интерактивным методам обучения, позволяющим осуществлять различные стратегии взаимодействия в образовательных целях. Ключевым элементом курса иностранного языка должна быть высокая степень интерактивности. К таким формам общения

можно отнести: ролевые и ситуационные игры, дебаты, дискуссии, студенческие конференции, разнообразные формы исследовательских, творческих и игровых проектов.

Конечно, игра обладает большим мотивирующим потенциалом. Эффективность использования обучающих игр определяется следующими моментами: игра обеспечивает гибкость и надежность формируемых навыков, обостряя мыслительную деятельность и эмоционально окрашивая ее; игра «стирает» различия между слабыми и сильными обучающимися. В игре все участники изначально равны, а результат зависит от самого игрока, его личностных качеств. Ситуация успеха создает благоприятный эмоциональный фон для развития познавательного интереса. В игре неполученный ответ активизирует мыслительную деятельность обучающегося, толкает на поиск ответа (познавательные мотивы). На занятиях в начальной школе, необходимо находить время для игр — лексических, фонетических, грамматических и конечно ролевых. Использование ролевых игр не только делает занятие ярче и интереснее, но и позволяет достичь основной цели обучения иностранному языку — формирование коммуникативной компетенции.

Игровые технологии являются неотъемлемой частью жизни каждого человека, в том числе они неразрывно связаны с языком и речью.

Язык – это сложная система, включающая в себя множество аспектов. Преподавание в школе такого комплексного предмета как иностранный язык положительно сказывается на общей образованности учащихся. Данный предмет обладает особой развивающей силой, что можно проследить в следующих содержательных линиях:

- коммуникативные умения в основных видах речевой деятельности: аудировании, говорении, чтении и письме;
- языковые средства и навыки пользования ими;
- социокультурная осведомленность;
- общеучебные и специальные учебные умения.

Основной содержательной линией из четырех перечисленных являются коммуникативные умения, которые представляют собой результат овладения иностранным языком на начальном этапе обучения. Формирование коммуникативных умений предполагает овладение языковыми средствами, а также навыками оперирования ими в процессе общения в устной и письменной форме. Таким образом, языковые навыки представляют собой часть названных сложных коммуникативных умений. Формирование коммуникативной компетенции также неразрывно связано с социокультурной осведомленностью младших школьников. Все указанные содержательные линии находятся в тесной взаимосвязи, отсутствие одной из них нарушает единство учебного предмета "Иностранный язык".

Проблему использования игровых технологий для обучения языкам изучало много методистов, среди них Д.Б. Эльконин, Р.И. Жуковская, М.Н. Скаткин и другие. Как отмечал Д.Б. Эльконин, игра является ведущей деятельностью, которой характеризуется период обучения младших школьников.

Игры в сочетании с обсуждением и дискуссией, а в частности сюжетно-ролевые игры на уроках английского языка, являются одними из самых продуктивных методов обучения, потому что данный вид игр особенно мотивирует и объединяет все языковые навыки. Сюжетно-ролевая игра переносит изучение языка из класса в реальный мир. Более того, этот метод поощряет сотрудничество и обмен идеями и навыками внутри группы.

Этапы сюжетно-ролевой игры:

1. Подготовительный;
2. Объяснительный;
3. Этап проведения;
4. Этап анализа.

Таким образом, сюжетно-ролевая игра подразумевает взаимодействие, которое способствует развитию навыков говорения и таких качеств личности, как инициативность, коммуникабельность и активность. Общение,

взаимодействие на уровне партнерских отношений способствует взаимобмену знаниями, умениями и навыками при самостоятельном решении простейших коммуникативных задач.

Во второй главе исследуются особенности использования игровых технологий для формирования коммуникативной компетенции в зарубежных и отечественных УМК для раннего этапа обучения.

В понимании многих обучение иностранному языку - это строгий и кропотливый процесс, когда нужно учить наизусть правила и делать большое количество однотипных упражнений.

Сейчас процесс обучения меняется и это прекрасно. Дети погружаются в языковой процесс, получают удовольствие и не боятся совершать ошибки.

У дошкольников и младших школьников ведущим видом деятельности является игра. Поэтому стоит строить процесс обучения на начальном этапе в игровой форме, это в значительной мере способствует формированию коммуникативной компетенции у младших школьников.

Игровая деятельность - это ведущая деятельность для детей, а значит играть очень важно и необходимо. Существует большое количество наработок и игр для живых занятий.

Многие дети склонны к визуальному восприятию информации, поэтому использование наглядных материалов очень важно, детям часто важно видеть предмет, чтобы запомнить слово. И здесь на помощь педагогу приходят картинки, карточки, игрушки, а также раскраски и задания на рисование.

Стоит обратить внимание на разучивание рифмованного текста. Стихи и песни служат отличными фонетическими упражнениями.

В работе были исследованы следующие учебно-методические комплексы для дошкольников:

- УМК «Cookie and Friends»А;
- УМК«PandythePanda» 1;
- УМК«SuperSafari» 1.

Эти УМК были рассмотрены с разных точек зрения. Стоит обратить внимание на то, что все учебники разделены на юниты, комплектация всех УМК предполагает наличие рабочей тетради, по которой дети получают домашнее задание. Учитывая, что УМК британские, язык изложения материала английский, аудиоприложения аутентичные. Все три УМК преимущественно используют TPR (totalphysicalresponse) метод, игры для формирования коммуникативных навыков и активизации лексики. Также следует отметить наличие флешкарт у всех УМК, а у «PandythePanda» в комплект входят дополнительные сторикарты. Представленные в данных УМК игры можно разделить на следующие группы:

FlashcardGames - помогают развивать межличностные и социальные навыки.

TPR Games - стимулируют использование языка тела, ритма, пространственной ориентации, развивают навыки аудирования.

Games in a Circle - помогают детям закрепить лексику, развивают крупную моторику.

Games to Develop the Senses - помогают развивать интеллектуальные способности, виды множественного интеллекта.

Исследование показало, что учебники «CookieandFriends» и «PandythePanda» дублируют друг друга по тематической, лексической, грамматической и коммуникативной направленности. Учебник «SuperSafari» имеет принципиальное отличие. В учебнике «SuperSafari» есть возможность проработать с учениками написание букв, рассмотреть, как они пишутся, воспользовавшись прописями, и соотнести звук с буквой. Это отличие может быть и плюсом и минусом в каждом случае индивидуально – совсем малыши могут просто не справиться с написанием прописей. Поэтому при выборе учебника для учеников своей группы стоит ориентироваться не только на возрастную категорию, но и на УУД, которые придется применять ученику при выполнении заданий учебника.

Также в работе были исследованы следующие учебно-методическим комплексах для школьников:

- «Английский язык» под редакцией В. П. Кузовлева;
- УМК «Kid'sbox» 1;
- УМК «Learning Stars» 1;
- УМК «Happystreet» 1.

Главным предметом интереса этого исследования являются игры, используемые в данных пособиях. Далее приводится пример анализа игр, которые есть в каждом учебнике и характеристика общего содержания и направленности игр.

В пособии под редакцией Кузовлева В.П. игры носят коммуникативный характер. Подавляющее большинство игр рассчитано не на коллектив, а на отдельного ученика. Также многие игры подразумевают наличие предметов (учебника, карандашей, карточек и т.д.) Один урок, в основном, включает одну игру.

Как можно заметить, в пособии «Kid'sbox» все игры носят коммуникативный характер. Есть индивидуальные и коллективные игры, игры с игрушками и без них. Отсутствуют игры, в которые нужно играть на бумаге. Стоит отметить, что игры составляют большинство заданий. Игры не повторяются. В среднем на один урок приходится 2-3 игры.

В учебнике «Learningstars» среди вышеперечисленных игр мы можем выделить как индивидуальные, так и коллективные. Есть игры, в которые нужно играть по самому учебнику и игры, не требующие никаких предметов. Также есть те, которые требуют включения фантазии, работы памяти, логики и т.д. В среднем в одном уроке 1-2 игры.

Игры, представленные в пособии «Happystreet», повторяются в каждом разделе, в них меняется содержание. Игры носят различный характер в связи с тем, что имеют различные функции: коммуникативная игра (сюжетно-ролевая), коллективная; индивидуальная с участием творческих способностей ребенка; коллективная двигательная, нацеленная на

запоминание лексического материала. В среднем приходится одна (реже 2) игра на один урок.

Проанализировав отобранные учебные пособия, стоит сделать вывод, что «Kid'sBox» и «LearningStars» являются учебниками с наиболее коммуникативной направленностью, так как в них представлено много заданий-игр с прослушиванием и говорением, не выделяется отдельное место грамматике и грамматическим упражнениям. «HappyStreet» совмещает изучение грамматики с использованием игр, позволяющим ученикам развивать речевые навыки. В нем также уделяется внимание произношению и письму, однако небольшим недостатком данного учебника является меньшее количество заданий по аудированию. Что касается пособия под редакцией В. П. Кузовлева, значительное место в нем выделено лексике и аудированию. Ограниченное количество коллективных речевых упражнений и игр, что не способствует быстрому развитию коммуникативных навыков у учащихся.

Многие исследования показали, что использование игр на начальном этапе является одним из эффективных методов обучения языкам. Игры – это увлекательные занятия, которые продвигают взаимодействие, мышление, обучение и решение проблем. У игр часто есть аспект, который позволяет игрокам производить информацию за короткий промежуток времени. В некоторых играх игрокам нужно заниматься физической деятельностью и / или выполнять умственные задания.

Исследование показало, что включение в урок иностранного языка игровых технологий способствует развитию коммуникативных навыков у младших школьников и дошкольников.

При анализе учебной литературы с целью выявления наполненности игровыми технологиями, которые способствуют формированию коммуникативных навыков, были сделаны соответствующие выводы:

- возрастает чувствительность к письменному и устному слову;

- коммуникативные игры способствуют развитию межличностного общения;

- использование песен и стихов развивают телесно-кинестетический навык;

Результаты, полученные автором в ходе исследования, позволяют более содержательно раскрыть взгляды разных педагогов и методистов на проблему включения игры в уроки иностранных языков для формирования и развития навыков, необходимых для общения на изучаемом иностранном языке.

Заключение. Игры являются эффективными инструментами для обучения, поскольку они предлагают учащимся гипотетическую среду, в которой они могут исследовать альтернативные решения без риска провала. Мысль и действие объединяются в целенаправленное поведение для достижения цели. Игра учит, как вырабатывать стратегию, рассматривать альтернативы и гибко мыслить.

Использование игр в классах дает массу преимуществ. Игры поощряют, развлекают, учат и способствуют беглости. С их помощью ученики видят красоту иностранного языка, а не только проблемы. Изучать язык с помощью игр – тяжелая работа.

Игры помогают учителю сформировать контекст, в котором изучение языка является полезным и значимым. На хорошо подобранную интерпретацию контекста учащиеся реагируют особым образом. Их веселье, гнев, интрига или неожиданность показывают, что контекст для них явно значим. Каждый учитель неизбежно хочет, чтобы его ученики приняли участие и поняли, что учитель имел в виду.

Игры также могут применяться в качестве диагностического инструмента для учителя, который может отмечать трудные области и предпринимать соответствующие корректирующие действия. Используя игры, мы поощряем обучающихся взаимодействовать и общаться, то есть формируем коммуникативную компетенцию.