

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

**ПРИМЕНЕНИЕ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ОБУЧЕНИИ ДЛЯ
РАЗВИТИЯ НАВЫКОВ ГОВОРЕНИЯ НА СРЕДНЕМ ЭТАПЕ ОБУЧЕНИЯ**

**АВТОРЕФЕРАТ ВЫПУСКНОЙ КВАЛИФИКАЦИОННОЙ РАБОТЫ
БАКАЛАВРА**

Студентки 4 курса 412 группы
направления 44.03.01 Педагогическое образование
профиль – «Иностранный язык»
факультета иностранных языков и лингводидактики

Клименко Ольги Николаевны

Научный руководитель
профессор кафедры английского языка и
методики его преподавания,
док. пед. наук, доцент

Е. А. Максимова

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

Г.А. Никитина

Саратов 2023 год

Введение. *Актуальность предпринятого исследования* заключается в том, что знание иностранного языка является ключевым фактором в социальной и профессиональной сферах жизни современного человека. Процесс изучения языка направлен на формирование иноязычной компетенции, которая предполагает овладение всеми видами иноязычной речевой деятельности. Говорение на практике является наиболее востребованным видом речевой деятельности, но в то же время процесс развития навыков говорения является наиболее сложным и требует большого внимания со стороны учителя и равных усилий со стороны учащихся. Эти факторы определяют важность выбора методов обучения для достижения более быстрого, легкого и эффективного результата обучения. Игровые технологии могут быть одними из таких методов.

Игровые технологии имеют большое значение при изучении английского языка. Игра привлекает ребенка, формирует необходимый интерес к дисциплине, упрощает сложный материал и делает его вполне доступным. Эффективность обучения, несомненно, повышается, если учащиеся действительно увлечены процессом.

Занимательность условного мира игры придает позитивную эмоциональную окраску монотонной деятельности по запоминанию, повторению, закреплению или усвоению информации. Эмоциональность игрового действия, в свою очередь, активизирует все психические процессы и функции учащегося. Положительной стороной игры также является то, что она способствует использованию знаний в новой ситуации. Материал, который изучают ученики, проходит своего рода практику, вносит разнообразие и интерес в процесс обучения.

Использование игр на уроках иностранного языка объясняется не только стремлением учителей разнообразить образовательный процесс, заинтересовать учащихся, но и тем, что игровые технологии сейчас признаны одними из самых инновационных, а значит, соответствуют современным процессам информатизации общества. Между тем, следует отметить, что многие методисты описывают технологию игры слишком обобщенно и упрощенно.

Немногие методические публикации посвящены выявлению конкретных особенностей деятельности учителя и учащихся в развитии навыков говорения на том или ином этапе игры, а также описанию рекомендаций по подготовке. В связи с этим проблема внедрения игровых технологий в преподавание иностранных языков недостаточно развита и требует особого рассмотрения.

Объект исследования: процесс обучения говорению учащихся средних классов на уроках иностранного языка.

Предмет исследования: методика использования игровых технологий для развития навыков говорения на среднем этапе.

Цель исследования: изучить особенности применения игровых технологий на уроках английского языка для развития навыков говорения на среднем этапе обучения.

Гипотеза исследования: навыки говорения на уроках английского языка у учащихся средних классов будут сформированы наиболее эффективно, если в процессе обучения использовать игровые технологии.

Задачи исследования:

1. рассмотреть требования к навыкам говорения на уроках иностранного языка на среднем этапе обучения;
2. исследовать специфику применения игровых технологий на среднем этапе обучения;
3. провести экспериментальную организацию учебной деятельности с использованием игровых технологий для развития навыков говорения на среднем этапе и оценить ее результативность.

Методы исследования. В соответствии с характером поставленных задач и с учетом специфики проблемы использовались следующие методы исследования: теоретический анализ методической, педагогической и психологической литературы по проблеме использования игровых технологий при обучении английскому языку в средней школе, изучение языковых пособий, естественный педагогический эксперимент.

Методологическая и теоретическая база исследования. В основу данного

исследования легли труды под редакцией следующих авторов: А. Я. Багровой, В. А. Букиной, Н. В. Горбачевой, В. М. Железкиной, Д. О. Калдыбаевой, Л. С. Караоола, Г. Г. Каршиевой, З. М. Сафаровой, А. Р. Хамидовой, А. Б. Капустиной, Т. Н. Кашаповой, М. И. Ключевой, Н. С. Прониной, Р. А. Кузьмина, Н. С. Прониной, Н. Е. Огневой, А. А. Шатиловой.

Теоретическая значимость исследования: систематизированы и обобщены материалы актуальных исследований по применению игровых технологий в обучении для развития навыков говорения учащихся средних классов.

Практическая значимость исследования: возможность практического применения результатов данного исследования в процессе обучения иностранному языку в школе.

Структура исследования: Настоящая работа состоит из введения, двух глав основного текста, 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 рассматриваются требования к навыкам говорения на уроках иностранного языка на среднем этапе обучения и исследуется специфика игровых технологий на среднем этапе обучения.

Во второй главе приводятся результаты экспериментальной организации учебной деятельности с использованием игровых технологий для развития навыков говорения на среднем этапе и оценивается ее результативность.

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

Основное содержание. В первой главе «Теоретические основы применения игровых технологий на уроках английского языка для развития навыков говорения на среднем этапе обучения» рассмотрены психолого-педагогические особенности среднего школьного возраста, требования к

навыкам говорения на уроках иностранного языка на среднем этапе обучения, а также специфика применения игровых технологий на среднем этапе обучения, и сделаны следующие выводы.

Средний школьный возраст (подростковый возраст) включает детей в возрасте от 12 до 15 лет. Подростковый возраст – один из самых сложных и ответственных как в жизни ребенка, так и в жизни родителей, поэтому он привлекает особое внимание исследователей. Внимание становится избирательным, последовательным и систематическим, целеустремленным и осмысленным. Память приобретает избирательный характер, ее объем увеличивается, когда появляется способность логически осмысливать материал. Мышление среднего школьника претерпевает качественные изменения. Абстрактное мышление начинает преобладать над конкретно-образным мышлением. Эта особенность начинает играть большую роль в обучении. В этот возрастной период учащиеся одинаково успешно работают с объектами и утверждениями. Ведущим мотивом для учебной деятельности среднего школьного возраста является мотив поиска контактов и работы с другим человеком. Контакт осуществляется путём взаимодействия в форме вербальной коммуникации. Вербальная коммуникация представляет собой процесс двустороннего речевого обмена информацией, ведущей к взаимному пониманию. В качестве средства общения выступает речь.

Формами устно-речевого общения являются диалогическое и монологическое общение.

В научно-исследовательской литературе монологическое высказывание рассматривается как вербальная форма продуктивной речевой деятельности, обращенная к собеседникам, характеризующаяся развернутостью или непрерывностью высказывания. Порождение высказывания – это сложный процесс в иностранном и родном языках, поскольку он включает активацию ранее приобретенных ранее умений – «извлечение из памяти лексических и фразеологических единиц относительно обсуждаемого понятия, предметного и

коммуникативного содержания», соблюдение логики и непрерывности, смысловой законченности, коммуникативной направленности.

Диалогическая речь – это форма речи, в которой происходит обмен высказываниями между двумя или более людьми. Основная функция диалога – поддерживать беседу.

Среди факторов, определяющих цели и успех обучения учащихся средней школы в монологической и диалогической форме особое место занимает фактор условия обучения, который включает наличие современных средств обучения, ситуативной обусловленности и проблемности упражнений, парно-групповой организации занятий и т.д. В связи с чем актуальным представляется использование игровых технологий.

Игровые технологии – это одна из уникальных форм обучения, выполняющие ряд важных функций: образовательную, развлекательную, коммуникативную, терапевтическую, диагностическую, коррекционную, социализирующую, воспитательную, релаксационную, направляющую и другие. Существуют различные типы игровых технологий, направленные на развития навыков говорения на среднем этапе обучения: дидактические с правилами, ситуационно-ролевые; индивидуальные, парные, командные, общегрупповые; для формирования специальных навыков: чтения, письма, грамматики, фонетики, речевой практики; соревновательные – несоревновательные, подвижные – статичные; имитационные, интерпретационные, на наблюдение и запоминание, передачу информации и обсуждение, интеллектуальные, на решение проблемы, применение творчества и самостоятельности. Наиболее популярными на занятиях иностранным языком у учащихся средних классов являются ролевые игры.

Использование игровых технологий при изучении иностранного языка развивает у учащихся способность и мотивацию к самостоятельному обучению, умение находить, отбирать и анализировать новую информацию, развивает творческую деятельность, помогает учащимся преодолеть напряжение,

приобрести опыт общения и, в целом, является мощным стимулом для овладения языком.

Во второй главе «Эффективность использования игровых технологий на уроках английского языка для развития навыков говорения на среднем этапе обучения» был организован и проведён эксперимент и проведён анализ результатов.

В ходе проведения опытно-экспериментальной работы была поставлена цель: проверить эффективность использования игровых технологий на уроках английского языка для развития навыков говорения на среднем этапе обучения.

Исходя из цели опытно-экспериментальной работы, были поставлены следующие задачи:

- выявить уровень сформированности навыков говорения до начала экспериментальной проверки эффективности игровых технологий;
- выделить критерии оценки результатов экспериментальной работы;
- разработать серию уроков с применением игровых технологий на уроках английского языка для развития навыков говорения на среднем этапе обучения;
- провести обучение с использованием игровых технологий на уроках английского языка;
- проверить достоверность предположений об эффективности игровых технологий на уроках английского языка для развития навыков говорения на среднем этапе обучения.

Экспериментальная работа проводилась в естественных условиях в МАОУ «Гимназия №4 им. Героя Советского Союза В.М. Безбокова» г. Саратова. В эксперименте принимали участие ученики 5 класса в составе 28 человек. Опытно-экспериментальная работа проводилась на двух группах: контрольной и экспериментальной. Каждая группа состояла из 14 человек.

Экспериментальная работа проводилась в три этапа, на каждом из которых решались соответствующие его содержанию задачи.

Первый этап – констатирующий (диагностический), подразумевающий

оценку имеющихся у учащихся навыков монологической речи и диалогической речи. Второй этап – формирующий, направленный на обучение учащихся с использованием игровых технологий. Третий этап – контрольный, направленный на систематизацию, обобщение результатов работы, итоговый контроль знаний после обучения.

На констатирующем (диагностическом) этапе была проведена первоначальная оценка навыков монологической речи учащихся 5 класса. На этом этапе эксперимента были определены критерии владения монологической речью.

Обеим группам (контрольной и экспериментальной) было предложено составить монолог на тему: «Sport in my life». Ученикам давалось 5 минут на подготовку речи.

Четыре ученика контрольной группы получили оценку «отлично», в экспериментальной группе также четыре ученика получили оценку «отлично». Оценку «хорошо» получили восемь учеников контрольной группы и семь учеников экспериментальной группы. Оценку «удовлетворительно» получили два ученика контрольной группы и три ученика экспериментальной группы. Таким образом, навыки монологической речи развиты достаточно хорошо, но требуют дальнейшего развития для получения большего количества положительных оценок.

После оценки навыков монологической речи, ученикам контрольной и экспериментальной групп было предложено выступить с диалогами «*Talking about hobbies*». Ученики, сидящие за одной партой, работали в парах. На подготовку диалогов давалось 5 минут.

Шесть учеников контрольной группы получили оценку «отлично», в экспериментальной группе пять учеников получили оценку «отлично». Оценку «хорошо» получили шесть учеников контрольной группы и семь учеников экспериментальной группы. Оценку «удовлетворительно» получили два ученика контрольной группы и два ученика экспериментальной группы. Таким образом, навыки диалогической речи требуют дальнейшего развития для

получения большего количества положительных оценок.

Формирующий этап опытно-экспериментального исследования предполагал проведение занятий с использованием игровых технологий в обучении для развития навыков говорения на среднем этапе обучения. Представленный комплекс лингвистических игр был разработан совместно с учителем, и часть игр была проведена самостоятельно, часть игр проведена педагогом.

В процессе обучения использовались ролевые игры, коммуникативные игры, психотехнические игры в рамках изучаемых тем.

В процессе изучения темы «Профессии» для развития навыков говорения учащимся были предложены коммуникативные и ролевые игры: игра «Who will answer the question?», игра «Your profession». В рамках темы «Sport» для развития навыков говорения учащимся были предложены ролевые, коммуникативные и психотехнические игры (ролевая игра «My favorite sport», игра Radio show «Famous people», «Commentator», «We are athletes»). В рамках темы «The Nautilus House» после изучения новой лексики учащимся были предложены следующие игры: «Find the right picture», «**Solve the crossword puzzle and make suggestions**», «designer, artist, speaker».

В ходе проведения уроков, мы обратили внимание на изменение отношения ребят к занятиям, к заданиям, они более заинтересованные. Оценка результативности приведена далее в работе.

Контрольный этап эксперимента был направлен на анализ результатов в апробации применения игровых технологий в обучении для развития навыков говорения учащихся средних классов.

На контрольном этапе эксперимента была проведена повторная оценка навыков монологической и диалогической речи учащихся контрольной и экспериментальной групп.

Для оценки сформированности навыков монологической и диалогической речи были выделены такие же критерии, как и на диагностирующем этапе

эксперимента.

Ученикам было предложено составить монолог на пройденную тему: «My favourite sport». Ученикам давалось 5 минут на подготовку и 3 минуты на выступление.

Четыре ученика контрольной группы получили оценку «отлично», в экспериментальной группе семь учеников получили оценку «отлично». Оценка «хорошо» получили восемь учеников контрольной группы и шесть учеников экспериментальной группы. Оценка «удовлетворительно» получили два ученика контрольной группы и один ученик экспериментальной группы.

После оценки навыков монологической речи, ученикам контрольной и экспериментальной групп было предложено выступить с диалогами по пройденной теме, отвечая на главный вопрос: «Working teenagers. For or against»?

Шесть учеников контрольной группы получили оценку «отлично», в экспериментальной группе восемь учеников получили оценку «отлично». Оценка «хорошо» получили шесть учеников контрольной группы и пять учеников экспериментальной группы. Оценка «удовлетворительно» получили два ученика контрольной группы и один ученик экспериментальной группы.

В ходе наблюдения за учениками было отмечено, что увеличился объем их высказываний, уменьшилось количество времени, требующееся на выполнение задания, повысилась заинтересованность учащихся и желание участвовать в общении, учащиеся охотно задавали вопросы и отвечали на них своим одноклассникам, без каких-либо сложностей вступали в диалог с учителем. Также было отмечено, что при игровом взаимодействии учащимся проще строить свои высказывания, т.к. они меньше задумываются над грамматической правильностью и лексической уместностью вследствие того, что учитель рассматривается как союзник, а не как оценивающее лицо. Таким образом, использование игровых технологий на уроках английского языка эффективно в обучении для развития навыков говорения.

Критический анализ результатов опытно-экспериментальной работы

позволил сформулировать ряд рекомендаций по использованию игровых технологий, которыми могут воспользоваться студенты во время педагогической или преддипломной практики. Место игры и время, отводимое на игры зависит от некоторых факторов. К таким факторам относятся: подготовка учащихся, изучаемый материал, цели, условия урока. Если игровые технологии применяются как тренировка при первичном закреплении материала, то их нужно использовать 15-20 минут урока. В дальнейшем та же игра может проводиться в течение 3-5 минут и служить своеобразным повторением уже пройденного материала, а также разрядкой на уроке.

Важным представляется учет следующих основ:

- игра – стимул и мотивация для учащихся, она должна вызывать интерес и желание хорошо выполнить задание;
- игра должна быть принята всей группой;
- игру необходимо проводить в доброжелательной, творческой атмосфере;
- учитель должен верить в игру и ее эффективность;
- игра должна быть заранее подготовлена и спланирована;
- в игре нужно использовать наглядность;
- в игре должны участвовать все ученики должны быть задействованы все учащиеся;
- учитель должен убедиться, что правила игры всем понятны.

Итак, можно с уверенностью сказать, что применение игровых технологий является одним из средств обучения английскому языку, дает хорошие результаты, повышает интерес учеников к изучению языка, концентрирует их внимание, повышает активность. А также вносит в урок элемент соперничества, позволяет сконцентрировать внимание ребят на главном – овладении речевыми навыками в процессе естественной ситуации общения во время игры.

Особенно эффективными для развития навыков говорения явились коммуникативные игры, способствующие обучению общению в форме репродуктивных и продуктивных упражнений, ролевые игры, которые имеют

следующие особенности: наличие проблемы (основа игры), наличие персонажей, то есть ролей, наличие проблемной ситуации, содержащей условия когнитивного конфликта. Таким образом, использование игровых технологий способствует развитию навыков говорения на иностранном языке.

Заключение. Средний школьный возраст (подростковый возраст) включает детей в возрасте от 12 до 15 лет. Подростковый возраст – один из самых сложных и ответственных как в жизни ребенка, так и в жизни родителей, поэтому он привлекает особое внимание исследователей. Внимание становится избирательным, последовательным и систематическим, целеустремленным и осмысленным. Память приобретает избирательный характер, ее объем увеличивается, когда появляется способность логически осмысливать материал. Мышление среднего школьника претерпевает качественные изменения. Абстрактное мышление начинает преобладать над конкретно-образным мышлением. Эта особенность начинает играть большую роль в обучении. В этот возрастной период учащиеся одинаково успешно работают с объектами и утверждениями. Ведущим мотивом для учебной деятельности среднего школьного возраста является мотив поиска контактов и работы с другим человеком. Контакт осуществляется путём взаимодействия в форме вербальной коммуникации. Вербальная коммуникация представляет собой процесс двустороннего речевого обмена информацией, ведущей к взаимному пониманию. В качестве средства общения выступает речь.

Формами устно-речевого общения являются диалогическое и монологическое общение.

Среди факторов, определяющих цели и успех обучения учащихся средней школы в монологической и диалогической форме особое место занимает фактор условия обучения, который включает наличие современных средств обучения, ситуативной обусловленности и проблемности упражнений, парно-групповой организации занятий и т.д. В связи с чем актуальным представляется использование игровых технологий.

Использование игровых технологий при изучении иностранного языка развивает у учащихся способность и мотивацию к самостоятельному обучению, умение находить, отбирать и анализировать новую информацию, развивает творческую деятельность, помогает учащимся преодолеть напряжение, приобрести опыт общения и, в целом, является мощным стимулом для овладения языком.

В ходе исследования была поставлена гипотеза о том, что навыки говорения на уроках английского языка у учащихся средних классов будут сформированы наиболее эффективно, если в процессе обучения использовать игровые технологии. Для подтверждения или опровержения данной гипотезы была проведена опытно-экспериментальная работа.

Экспериментальная работа проводилась в естественных условиях в МАОУ «Гимназия №4 им. Героя Советского Союза В.М. Безбокова» г. Саратова. В эксперименте принимали участие ученики 5 класса в составе 28 человек. Опытная-экспериментальная работа проводилась на двух группах: контрольной и экспериментальной. Каждая группа состояла из 14 человек.

На начальном этапе был проведен анализ УМК «Звездный английский» (Starlight) для 5 класса под редакцией К. М. Барановой, Д. Дули, В. В. Копыловой, по которому занимаются ученики 5 класса Гимназии №4, на предмет использования игровых технологий для развития навыков говорения. Игровые технологии в данном УМК представлены довольно скудно и в основном однообразно (учебные коммуникативные ситуации и ролевые игры с визуальной опорой).

Экспериментальная работа проводилась в три этапа, на каждом из которых решались определенные задачи. На констатирующем этапе (диагностическом) была проведена первоначальная оценка навыков монологической речи учащихся 5 класса. На этом этапе эксперимента были определены критерии владения монологической речью. Критериями сформированности навыков монологической речи послужила 5-балльная система оценки, сформированная совместно с учителем иностранного языка

МАОУ «Гимназии №4»:

Исходя из результатов проверки навыков говорения (навыков монологической речи), был сделан вывод, что у учащихся контрольной и экспериментальной групп они развиты приблизительно на одном уровне и развиты достаточно хорошо, но требуют дальнейшего развития для получения большего количества положительных оценок.

После оценки навыков монологической речи, ученикам контрольной и экспериментальной групп было предложено выступить с диалогами. Ученики, сидящие за одной партой, работали в парах. Исходя из результатов проверки навыков говорения (навыков диалогической речи), был сделан вывод, что у учащихся контрольной группы они развиты лучше, чем у учащихся экспериментальной группы. Навыки диалогической речи требуют дальнейшего развития для получения большего количества положительных оценок.

Формирующий этап опытно-экспериментального исследования предполагал проведение занятий с использованием игровых технологий в обучении для развития навыков говорения на среднем этапе обучения. Представленный комплекс лингвистических игр был разработан совместно с учителем, и часть игр была проведена самостоятельно, часть игр проведена педагогом. В процессе обучения использовались ролевые игры, коммуникативные игры, психотехнические игры в рамках изучаемых тем.

Контрольный этап эксперимента был направлен на анализ результатов в апробации применения игровых технологии в обучении для развития навыков говорения учащихся средних классов.

Из результатов исследования был сделан вывод, что навыки говорения, а именно навыки монологической речи у учащихся контрольной группы остались на том же уровне, навыки монологической речи у учащихся экспериментальной группы повысились. После оценки навыков монологической речи, ученикам контрольной и экспериментальной групп было предложено выступить с диалогами по пройденной теме. Полученные данные свидетельствуют о том, что результаты контрольной группы не изменились, в то время как в

экспериментальной группе наблюдается явный прогресс.

В ходе наблюдения за учениками было отмечено, что увеличился объем их высказываний, уменьшилось количество времени, требующееся на выполнение задания, повысилась заинтересованность учащихся и желание участвовать в общении, учащиеся охотно задавали вопросы и отвечали на них своим одноклассникам, без каких-либо сложностей вступали в диалог с учителем. Также было отмечено, что при игровом взаимодействии учащимся проще строить свои высказывания, т.к. они меньше задумываются над грамматической правильностью и лексической уместностью вследствие того, что учитель рассматривается как союзник, а не как оценивающее лицо. Таким образом, использование игровых технологий на уроках английского языка эффективно в обучении для развития навыков говорения.