

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

**НЕТРАДИЦИОННЫЕ МЕТОДЫ ПРЕПОДАВАНИЯ АНГЛИЙСКОГО  
ЯЗЫКА НА ПРИМЕРЕ ИГРОВОГО МЕТОДА НА СРЕДНЕМ ЭТАПЕ  
ОБУЧЕНИЯ**

АВТОРЕФЕРАТ ВЫПУСКНОЙ КВАЛИФИКАЦИОННОЙ РАБОТЫ  
БАКАЛАВРА

Студентки            4            курса            413            группы  
направления 44.03.01 Педагогическое образование  
профиль – «Иностранный язык»  
факультета иностранных языков и лингводидактики  
Кучминой Екатерины Эдуардовны

Научный руководитель  
старший преподаватель  
кафедры английского языка  
и методики его преподавания

\_\_\_\_\_

О. В. Белова

дата, подпись

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

\_\_\_\_\_

Г. А. Никитина

дата, подпись

Саратов 2023 год

**Введение.** В связи с возросшей потребностью быстрого и эффективного изучения иностранных языков наравне с традиционными методами языкового обучения идет поиск и разработка нетрадиционных методов, что, несомненно, свидетельствует об *актуальности* данной темы.

Игровая методика, являясь нетрадиционным лингводидактическим методом, доказала свою состоятельность как фактор, способствующий повышению динамики обучающего процесса, а также мотивации обучающихся. Однако исследований применения игрового метода на уроках английского языка в средней школе недостаточно, чем и объясняется выбор данной темы.

*Объектом* исследования является процесс обучение английскому языку учащихся средней школы с использованием нетрадиционных (игровых) методов преподавания.

*Предметом* исследования является применение игровых методов обучения английскому языку в средней школе.

*Цель* исследования – изучение нетрадиционных (игровых) методов преподавания английского языка.

Для достижения данной цели требуется выполнить следующие *задачи*:

1. Изучить основные методы преподавания английского языка в средней школе.
2. Рассмотреть возможность использования нетрадиционных методов преподавания английского языка в средней школе.
3. Провести подробный анализ занятий на основе нетрадиционных методов преподавания английского языка.

*Гипотезой* исследования выступает предположение о том, что игра, как метод преподавания, способствует повышению динамики урока и мотивации обучающихся к изучению иностранного языка, и, следовательно, более качественному усвоению языкового материала.

В работе использовались такие *методы исследования*, как анализ, сравнение, описание, эксперимент.

*Методологической и теоретической* базой послужили труды таких методистов и исследователей, как Н.Д. Гальскова, Н.И. Гез, А.А. Миролубов, А.Н. Щукин, Н.К. Керимбаева, Г.В. Волошина, И.Ю. Шехтер, И.М. Залялетдинова, О.Н. Шкрабо, А.В. Блохина, Ю.А. Демяшкина, Т.И. Гациева, О.А. Артемьева.

*Материалом исследования* послужила научная и учебно-методическая литература по выбранной теме.

*Научная новизна* данного исследования заключается в том, что были предложены и проверены на практике альтернативные (игровые) методы преподавания английского языка обучающимся средней школы.

*Теоретическая значимость* заключается в выделении основных традиционных и нетрадиционных методик, а также в анализе актуальных современных методик преподавания английского языка, которые могут быть использованы при обучении обучающихся средней школы.

*Практическая значимость* заключается в разработке и возможном применении дополнительного материала к основным учебным пособиям для обучающихся средней школы, направленных на развитие навыков разговорной речи, использования новоприобретенного лексического запаса.

*Апробация исследования.* Материалы исследования были представлены на конференции в апреле 2023.

*Структура* работы определена задачами исследования, логикой раскрытия темы. Работа состоит из введения, двух глав, заключения, списка использованных источников и приложений.

В первой главе исследуется теория о традиционных и нетрадиционных методах преподавания английского языка, значимость игры в обучении иностранному языку, приводится классификацию игрового метода обучения с указанием специфики и типологии.

Во второй главе приводятся планы и результаты практических занятий с обучающимся средней школы на базе игрового метода преподавания английского языка, анализ УМК "Английский язык. 6 класс" с точки зрения

игрового метода преподавания иностранного языка.

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

**Основное содержание.** В первой главе "Теоретические основы традиционных и нетрадиционных методов преподавания иностранного языка" были рассмотрены основные традиционные и нетрадиционные методы преподавания иностранного языка, а так же роль игры в обучении иностранным языкам, классификация и специфика игрового метода преподавания.

Как правило, под традиционными методами преподавания английского языка понимают изучение грамматики и практику перевода в комплексе. Обычно учитель объясняет какой-либо материал, используя учебник или дидактические пособия, после чего ученикам предоставляется возможность отработать новые знания в процессе решения упражнений, которые могут быть различными. Традиционные методы используются в большинстве школ. Также они характеризуются малым процентом или вообще отсутствием мотивации, так как в основном включают зазубривание слов, грамматических правил или каких-то конкретных конструкций.

Основная идея натурального метода заключается в том, что при обучении иностранному языку необходимо искусственное создание языковой среды, подобной той, которая окружает ребенка при овладении им родной речью. По мнению некоторых представителей этого метода, именно сопоставление иностранного языка и родного и попытки объяснить иностранные языковые явления через явления родного языка, создают сложности в понимании и овладении изучаемым языком. Главной целью натурального метода является обучение учащихся устной речи. Представители этого метода считали умение говорения превалирующим, так как полагали, что, освоив говорение, учащиеся легко освоят и другие коммуникативные умения, будучи не обучены им.

Прямой метод возник на базе натурального. Такое наименование он получил потому, что его сторонники стремились слова иностранного языка и его грамматические формы ассоциировать прямо (непосредственно) с их значением, минуя родной язык учащихся.

Грамматико-переводной метод – процесс освоения языка понимается как движение от одной грамматической схемы к другой. Таким образом, базой курса служат грамматические темы, на которые подбираются соответствующие тексты. Во время занятий используется очень много упражнений на формирование грамматических конструкций, например, нужно заменить активную форму на пассивную, поменять времена во фразе, поменять структуру, используя определенное грамматическое явление и т.д. Основной целью изучения английского языка на протяжении долгих лет считалось общее образование учащихся, развитие логического мышления в результате перевода текстов и выполнения грамматической упражнений.

Развитие нетрадиционных методов преподавания английского языка началось еще в советское время, но большинство преподавателей не использовали их, и поэтому студенты с ними мало знакомы. Нетрадиционные методы характеризуются двумя основными моментами:

1. данные методы основаны на освобождении скрытого потенциала человека. Это подразумевает под собой восприятие и усвоение информации без критического анализа и осмысления;
2. интенсивное обучение, при минимизировании теории или полное её исключение. Особо сильное внимание уделяется живому общению и развитию разговорной речи.

Среди самых известных нетрадиционных методов стоит отметить метод Г. Китайгородской и метод И. Шехтер.

Главной особенностью метода Китайгородской является обучение через общение, а также интенсивное обучение. Интенсивное обучение подразумевает под собой максимизацию объемов учебного материала и усилий преподавателя и обучающихся. Учащиеся занимаются небольшими

группами, на занятиях могут проводиться ролевые игры. В данном методе хорошо отрабатываются коммуникативные навыки учеников. Также, учитель может уделить больше времени каждому ученику из-за того, что занятия проводятся не целым классом, где обычно 20-30 человек, а малыми группами. Это способствует лучшему уровню знаний.

*Метод Шехтер* – это метод эмоционально-смыслового изучения языка. В данном методе используется эффект сверхзапоминания – человек воспринимает и усваивает информацию без её критического осмысления. Шехтер утверждал, что освоение чужого языка должно идти подобно изучению родного. В основе этого метода лежат три этапа. На первичном этапе обучения учащиеся повторяют слова, фразы и целые конструкции, понимая почему и для чего это сказано. Упражнениями являются этюды или ролевые игры, где студенты, используя новые конструкции, разговаривают между собой. У данных этюдов нет какого-либо определенного плана, это все импровизация. Участие в этих «упражнениях» развивает свободную речь, при этом исчезает страх говорить на чужом языке и тем самым пропадает языковой барьер. Грамматические ошибки в высказываниях не исправляются, только если они не искажают смысл. На втором и третьем этапе обучения по данному методу, когда учащиеся уже свободно говорят на изучаемом языке, вводятся грамматические правила и с помощью этого корректируется речь.

Метод погружения в языковую среду – это метод обучения, при котором все обучение ведется на изучаемом языке. Языковое погружение распределяют по возрасту на: раннее (с 5-6 лет), среднее (с 9-10 лет) и позднее (старше 11 лет). Однако, чем раньше ребенок погрузится в другую языковую среду, тем проще и более эффективно будет проходить для него обучение. Такая методика распространена в частных садах и школах, где все ведется только на изучаемом языке. В таких случаях ребенок соприкасается с выбранной языковой средой по несколько часов в день. Также различают полное или частичное языковое погружение.

*Аудиовизуальный метод* – это метод обучения иностранному языку в короткие сроки при ограничении лексико-грамматического материала, при интенсивном использовании средств зрительной и слуховой наглядности. Авторы данного метода предполагали, что обучение иностранному языку должно осуществляться в форме живого общения, поэтому важным фактором педагогического процесса становилось создание условий для имитации реальному коммуникативной ситуации, чтобы обучение протекало в атмосфере естественной речи, стимулирующей усвоение звуков, ритма речи. Данный метод также подразумевал полное отсутствие родного языка, особенно на первичном этапе обучения, так как общение на родном языке в данном этапе мешает формированию навыков и умений устного общения.

Проблемное обучение как метод - учитель организует урок таким образом, чтобы учащиеся находили ответы на разные вопросы, которые необязательно должны быть сформулированы педагогом и соответствовать заданной теме, а могут возникнуть спонтанно в процессе поисковой деятельности. Учащиеся как бы попадают в различные непредвиденные ситуации, выход из которых им приходится искать самостоятельно или сообща, а учитель направляет их деятельность в нужное русло. При этом, совершая ошибки и преодолевая трудности, они получают определенный опыт и знания в соответствии с конкретными целями и задачами, так как любая поисковая работа всё же ограничена темой урока.

*Игровой метод* обучения иностранным языкам обладает большой эффективностью. По сравнению с традиционным обучением иностранному языку, нацеленным на освоение набора знаний, навыков и умений, обучение на основе учебной игровой модели ориентировано не только на научение чему-либо, но и на осознание того, какие дополнительные возможности открываются перед студентами благодаря полученным знаниям. В условиях применения учебного игрового моделирования при обучении иностранному языку, как показывает исследование автора, на первое место в образовательном процессе выходят деятельность и личность, а само учебное

игровое моделирование делает возможным:

1. создать эффективную и комфортную образовательную среду;
2. облегчить «вживание» личности в окружающий мир на основе системного моделирования предстоящей профессиональной деятельности студентов (военных, экономистов, журналистов и т. д.). Такое «вживание» способствует созданию условий для раскрытия потенциальных возможностей и развития личности, готовящейся к жизнедеятельности и творчеству.

Согласно Залялетдиновой, игры являются очень полезным инструментом для свободного владения языком, поскольку учащиеся склонны забывать, что они учатся, и поэтому используют свои языковые способности более спонтанным образом. Более того, Залялетдинова утверждает, что игры особенно полезны, когда речь заходит об изучении языка, поскольку класс может быть единственным местом, где учащиеся знакомятся с иностранным языком. Используя игры в эти периоды обучения, можно превратить овладение языком в позитивный опыт, который будет мотивировать обучающихся к дальнейшему обучению.

В целом, игра воспринимается как интересное, яркое, необходимое для ее жизнедеятельности занятие и чем старше школьник, тем больше он чувствует развивающее и воспитывающее значение игры. В связи с этим можно согласиться с мнением известного педагога Шауцкого С.Т., который писал «игра – это жизненная лаборатория детства, которая дает тот аромат, ту атмосферу молодой жизни, без которой эта пора ее была бесполезна для человечества. В игре этой специальной отработке жизненного материала, есть наиболее ценное ядро разумной школы детства».

Уже в середине девятнадцатого века стало известно, что ни один эксперт до сих пор не смог предоставить подходящую классификацию игр. Несмотря на это, довольно много экспертов взялись за классификацию игр по разным категориям; однако единого мнения не достигли. Некоторые ученые объясняют это тем, что это происходит из-за произвольности организации



сборников игр, которая, скорее всего, реализована по практическим соображениям, а не для обеспечения систематической классификации. Несмотря на это разногласие, некоторые из наиболее распространенных классификаций обобщены в следующем списке, включая примеры игр в скобках:

1. использованные материалы (карточные игры, игры с картинками, игры в кости),
2. тип деятельности, выполняемой учащимися (упорядочивание, сопоставление, ранжирование),
3. тема (цифры, школьные предметы, животные),
4. основополагающий принцип (угадывание, вопрос и ответ, истина и ложь),
5. возрастная группа целевой аудитории (учащаяся молодежь, учащиеся-подростки, взрослые),
6. уровень владения языком учащихся (начинающий, средний, продвинутый),
7. количество участников (групповые игры, парные игры, индивидуальные игры).

Исходя из всей информации можно сделать вывод, что нетрадиционных методов преподавания иностранного языка достаточно много. Каждый педагог может выбрать понравившийся и подходящий именно ему метод в той или иной ситуации. А также то, что использование нетрадиционных методов повышает заинтересованность учащихся.

Во второй главе «Практические основы преподавания иностранного языка игровым методом» дана характеристика УМК «Английский язык. 6 класс» автора Кузовлев В.П. Определено, что в комплект УМК серии «Английский язык. 6 класс» входят:

1. Учебник + электронное приложение (на сайте издательства).
2. Рабочая тетрадь.
3. Книга для чтения.

4. Контрольные задания + электронное приложение (на сайте издательства).

5. Подготовка к итоговой аттестации.

6. Контрольные задания + электронное приложение (на сайте издательства) или CD.

7. Книга для учителя.

8. Рабочие программы.

В учебнике достаточно гармоничное использование большого количества нетрадиционных методов. В заданиях – работа в парах на угадывание загаданного человека, ролевые игры, игра на запоминание предметов, изображенных на картинке, игра "Снежный ком", игра "Две правды, одна ложь", так же представлена настольная игра на повторение изученной лексики в модуле 8, что подразумевает под собой игровой метод. Коммуникативный и аудиовизуальный методы представлены в учебнике рядами упражнений, где в центре обсуждения ставится картина для дискуссии, выявления взаимосвязей и ассоциаций и т.д. Особое внимание уделяется отдельно коммуникативному методу, который также представлен различными заданиями на разыгрывание диалогов, составление монологов, разрешение коммуникативной ситуации и другие.

В УМК «Английский язык» есть часть компонентов, которые обеспечивают повторение и контроль пройденного материала. Раздел *Test Yourself* (в рабочей тетради) развивает навыки самостоятельной работы и позволяет повторить и отследить результаты по пройденному материалу по грамматике, лексике и фонетике. После каждого модуля есть раздел *Consolidation*, в котором предлагаются задания для контроля знаний по пройденному материалу. Рабочая тетрадь также дает возможность для самостоятельной проверки знаний по пройденному материалу.

Ряд заданий имеют регулярность, их формат не меняется в программе обучения, что способствует продуктивности учащихся, поскольку знание шаблона для их выполнения будет сокращать время отработки упражнения

и способствовать более эффективному результату.

Задания, представленные в учебнике, также рассчитаны на разное время выполнения. Так, задания на групповую дискуссию для отработки навыка говорения рассчитаны в целом на 10-15 минут, основной упор данных заданий делается на активизацию словарного запаса обучающихся, а также первичную отработку изученного материала.

Таким образом, можно утверждать, что УМК "*Английский язык*" подходит для улучшения владения английским языком для обучающихся младшей, средней и старшей школы с использованием нетрадиционных методов обучения, в том числе и игрового метода.

Также было организовано и проведено экспериментальное исследование. Экспериментальной базой послужило образовательное учреждение МОУ «СОШ № 67». Сроки проведения эксперимента: сентябрь 2022– октябрь 2022 г.

Цель экспериментального исследования – провести анализ эффективности использования игрового метода преподавания английского языка в рамках среднего образования.

Исследование проводилось в три этапа:

– на первом этапе (констатирующий эксперимент) были подобраны игры, которые использовались в дальнейшем на уроках английского языка, были проведены входные тестирования на определение уровня владениями языковыми компетенциями;

– на втором этапе (формирующий эксперимент) была проведены уроки по игровому методу на базе аудиовизуального метода и УМК "*Английский язык. 6 класс*" автора Кузовлев В.П.;

– на третьем этапе (контрольный эксперимент) была проведено повторное тестирование школьников, направленное на выявление эффективности проведенной работы.

На констатирующем этапе эксперимента было проведено тестирование в двух подгруппах (контрольной и экспериментальной), которое показало

примерно одинаковое владение языковыми компетенциями на данной ступени обучения. Различий между подгруппами выявлено не было. Онлайн-тестирование по Общеввропейской системе определения уровня показало у обеих групп уровень владения А1.

Результаты тестирования показали, что 75% обучающихся в контрольной группе справились с заданиями с наименьшим количеством ошибок. Оценку "отлично" получили 55% обучающихся. Оценку "удовлетворительно" получили 25% обучающихся.

Результаты тестирования показали, что 80% обучающихся в контрольной группе справились с заданиями с наименьшим количеством ошибок. Оценку "отлично" получили 60% обучающихся. Оценку "удовлетворительно" получили 20% обучающихся.

На этапе формирующего эксперимента были проведены уроки: у экспериментальной подгруппы по игровому методу на базе аудиовизуального метода и УМК "Английский язык. 6 класс" автора Кузовлев В.П.; у контрольной подгруппы по аудиовизуальному методу на базе УМК "Английский язык. 6 класс".

В обеих подгруппах были представлены такие типы уроков как: урок открытия нового знания, урок отработки умений и рефлексии, урок развивающего контроля. Структура урока состояла из приветствия, организации обучающихся на процесс обучения, мотивации учебной деятельности обучающихся и постановка цели и задач урока. Организационно-деятельностный этап урока отличался в зависимости от типа урока. В уроке открытия нового знания присутствовали такие этапы как: актуализация и фиксирование индивидуального затруднения в пробном действии, этап выявления места и причины затруднения, этап построение проекта выхода из создавшейся ситуации и реализация построенного проекта, этап закрепления с проговариванием во внешней речи, этап включения в систему знаний и повторения. В уроке отработки умений и рефлексии присутствовали такие этапы как: актуализация и

фиксация затруднений в индивидуальной деятельности, локализация индивидуальных затруднений, этап обобщения затруднений во внешней речи и этап самостоятельной работы с самопроверкой по эталону. В уроке развивающего контроля присутствовали такие этапы как: этап актуализации и пробного действия, этап локализации затруднений, этап обобщения затруднений, этап самостоятельной работы с проверкой по эталону и этап включения в систему знаний. Рефлексивно-оценочный этап состоял из рефлексии и информации о домашнем задании, а также инструктажа по его выполнению. На уроках были использованы различные формы организации учебной деятельности: фронтальная, парная, индивидуальная.

Класс, в котором проводились уроки у обеих подгрупп, был оснащен проектором, доской и ноутбуком.

В экспериментальной подгруппе уроки проводились на базе учебника "Английский язык. 6 класс" автора Кузовлев В.П. и игрового метода обучения. Интеграция игрового метода обучения в данной подгруппе происходила в организационно-деятельностный этап урока, иногда в виде домашнего задания или на этапе мотивации учебной деятельности. Все игры, использованные нами в данной экспериментальной работе, соответствовали темам и задачам уроков. Некоторые игры занимали не более 10 минут, другие же были более сложными и занимали больше времени на саму игру и на объяснение правил.

Так же на уроках были использованы электронные игры с помощью проектора и ноутбука. Некоторое домашнее задание было выдано в виде электронной игры. Такие домашние задания выполнялись обучающимися на специальной платформе. Данные домашние задания были выданы в виде ссылок на специальную обучающую платформу с онлайн-играми на разные грамматические и лексические темы. Игры были представлены в виде заданий на сопоставление отдельных фраз, начало и конца предложений, частей текста, выбор нужного варианта из представленных. Результаты

пройденных игр обучающиеся показывали на следующий урок, либо присылали на электронную почту учителя.

На этапе контрольного эксперимента были проведены итоговые тестирования в обеих подгруппах для выявления эффективности применения данного метода. Итоговое тестирование было представлено в виде итогового тестирования по окончанию модуля из УМК "Английский язык. 6 класс" под авторством Кузовлева В.П. (прил. Б, рис. 4) А так же был проведен опрос на удовлетворенность играми на уроках английского языка и ясность объяснения игры. Результаты опроса показали, что более 60% обучающихся были удовлетворены играми, используемыми на уроках. А так же данные игры были понятны и доступны для обучающихся.

Результаты теста на владение языковыми компетенциями не показали значительной разницы между контрольной и экспериментальной подгруппами. Результаты показали, что около 80% обучающихся в контрольной группе справились с тестом на отличные оценки и допустили наименьшее количество ошибок. Оценку "отлично" получили 62% обучающихся. Оценку "удовлетворительно" получили оставшиеся 20% обучающихся.

Результаты теста обучающихся в экспериментальной группе показали, что около 85% обучающихся справились с тестом и допустили наименьшее количество ошибок. Оценку "отлично" получили 55% обучающихся. Оценку "удовлетворительно" получили 15% обучающихся.

В данном случае можно сделать вывод, что игровой метод не способствует улучшению усвоения грамматических и лексических навыков владения языком. Нами было выявлено, что использование игрового метода на уроках английского языка влияет на мотивацию и заинтересованность обучающихся в изучении языка, создает более дружелюбную атмосферу в классе и помогает формированию сплоченности и социализации в коллективе обучающихся. Так же отсутствие значительной разницы в результатах теста контрольной и

экспериментальной подгруппы может заключаться в недостаточном времени для проведения эксперимента и неопытности учителя. Для успешной подготовки и проведения игры от учителя требуется наличие профессионального опыта и компетенций, позволяющих ему выбрать нужную игру, правильно подобрать этап урока для её реализации и контролировать процесс, оставляя обучающимся достаточное количество свободы для развития.

**Заключение.** Можно сделать вывод что, игровой метод выводит учебный процесс на качественно новый уровень, открывая возможности для оптимизации преподавания английского языка как иностранного в рамках среднего образования.

Анализ проведенного исследования показал, что введение элементов «игры» в курс английского языка поможет обучающимся преодолеть языковой барьер, повысить мотивацию, следовательно, успеваемость. За счет погружения учебного материала в контекст реальной жизни, он способен сделать изучение английского языка более привлекательным, понятным и результативным как для обучающихся, так и для преподавателей.

УМК *«Английский язык. 6 класс»* оснащен многообразием упражнений и приемов обучения, основанных на нетрадиционных методах преподавания английского языка и прекрасно подходит для обучения обучающихся средней школы. В его составе представлены дополнительные материалы, способствующие всестороннему развитию навыков и умений обучающихся. Темы, представленные в УМК актуальны, соответствуют современным стандартам, а также напрямую связаны с реальной жизнью.

Нетрадиционные методы выводят учебный процесс на качественно новый уровень, открывая возможности для оптимизации преподавания английского языка как иностранного в рамках высшего профессионального образования. Введение элементов «игры» в курс английского языка поможет обучающимся преодолеть языковой барьер, повысить мотивацию,

а, следовательно, успеваемость. За счет погружения учебного материала в контекст реальной жизни, он способен сделать изучение английского языка более привлекательным, понятным и результативным как для обучающихся, так и для преподавателей.

Таким образом, применение игрового метода в обучение обучающихся средней школы увеличивает мотивацию, улучшает атмосферу в классе. Также было выявлено, что использование игрового метода помогает обучающимся преодолеть языковой барьер, грамматически корректно строить предложения без длительного заучивания одно и того же материала, а в привлекательной игровой форме.