

УДК 372.881.1

ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ОБУЧЕНИИ ИНОСТРАННОМУ ЯЗЫКУ В СРЕДНЕЙ ШКОЛЕ

Юлия Витальевна Игнатова

студент

yul.ignatova03@gmail.com

Ольга Александровна Протасова

кандидат педагогических наук, доцент

olga_mich@mail.ru

Мичуринский государственный аграрный университет

г. Мичуринск, Россия

Аннотация. В статье обоснована необходимость обучения иностранному языку в средней школе с использованием интерактивных игровых технологий. Поставлены цели, определены виды и формы обучения иностранному языку с использованием игровых технологий. Доказана эффективность использования данных технологий.

Ключевые слова: обучение иностранному языку, интерактивные игровые технологии, веб-квест, развитие речевых навыков.

Использованию образовательных технологий на уроках иностранного языка посвящено большое количество научных статей. Исследователи акцентируют внимание на технологии веб-квеста, интерактивных игровых технологиях [4; 5; 6; 7; 8].

Обучение иностранному языку многим детям дается непросто. На плохое усвоение материала может влиять многое: отвлечение на уроках, плохое усвоение информации с употреблением сложной терминологии, не заинтересованность учеников и т.д. Именно для решения данных проблем и используют игровые технологии. По мнению С.В. Еловской, «игровая технология представляет собой целостную систему, охватывающую конкретную часть образовательного процесса. В нее включаются последовательно игры и упражнения, формирующие личностные качества воспитанников, обеспечивающие эффективность вхождения в социум, их самореализацию в соответствии с интересами и возможностями» [2, с.113]. Развитие творческой личности на уроках английского языка определяется выбором игровых технологий [1; 3].

Основные цели использования игровых технологий в обучении иностранному языку:

- развитие речевых навыков
- развитие навыков общения
- набор новых слов
- становление языка ученика

Формы игровой деятельности:

- индивидуальная
- парная
- групповая
- коллективная

Так же игровая деятельность может отличаться по месту проведения, назначению, содержанию, способу проведения, насыщенности материала.

Виды игровых технологий:

- Фонетические
- Лексические
- Грамматические
- Для аудирования
- Для постановки речи

Эффективность применения игровых технологий в средней школе:

Учитель и ученик общаются на иностранном языке, что позволяет выработать развитие речевых навыков. Это является главным условием работы.

Вместо повторения новых правил или лексики несколько раз, что скорее всего не вызовет интерес у ребенка, можно привлечь его внимание с помощью игр, которые непосредственно будут затрагивать данные темы.

Появление наглядного примера работы данных правил или лексики, что позволит ребенку лучше усвоить материал.

Уменьшается стеснительность детей и усиливается работа в коллективе. Игра позволяет ученикам раскрепоститься, что уменьшает языковой барьер.

Игровые технологии развивают не только применение языка, но так же и творческие способности детей.

Правила применения игровых технологий:

- Игра должна соответствовать возрасту детей
- По сложности не превышать уровня знания языка ученика
- Игра должна быть не только интересной, но и нести определенную нагрузку
- Повышать мотивацию детей к изучению
- Изучение и практика нового материала

Обстоятельства предлагаемой игры обязательно должны соответствовать реальности и были значимы для детей. Для привлечения максимального количества учащихся и высокого интереса к деятельности, нужно учесть все пожелания участвующих. Привлечение детей в разработку правил и условий игры, отборе материала тоже поможет в этом. При распределении ролей

необходимо учитывать индивидуальные способности обучающихся и уровень языковой подготовки.

Основные игровые компоненты:

- 1) Цели воспитания и развития
- 2) Игровая деятельность базируется на учебном материале
- 3) Социальные и межличностные роли
- 4) Коммуникативные и лингвистические условия
- 5) Реквизит который понадобится для проведения

Для использования игровых технологий, учитель должен учитывать:

- Уровень и навыки владения языком
- Возраст учеников
- Количество детей

Во время игры учитель должен:

- дать нужные материалы, которые понадобятся во время игры.
- объяснять правила игры, убедиться в осознании полученной информации детьми.
- во время игры учитель следит за корректным проведением мероприятия, наблюдает за трудностями которые возникают у учеников, выделяет проблемы для дальнейшего их решения.
- учитель не должен исправлять ошибки детей в использовании языка во время игры. - нельзя принуждать детей к участию.
- быть готовым к тому, что не каждая задумка может быть воплощена в жизнь.

Проведение игровых технологий это полезный навык. Он может пригодиться каждому учителю, для того чтобы разнообразить учебную деятельность, при этом не вредя ей, преобразовывая сложные для понимания темы в легкие, что повышает качество усвоения материала. Игровые технологии увеличивают число учеников, заинтересованных в изучении языка и мотивировать тех, кто уже учит.

Список литературы:

1. Базарова Т.И., Еловская С.В. Развивающий потенциал текстовых упражнений на занятиях по иностранному языку // Актуальные проблемы лингводидактики и методики организации обучения иностранным языкам: сборник научных статей. Чебоксары. 2014. С. 174-179.
2. Еловская С.В., Еловская А.А., Будилова А.В. Виды и классификации лингводидактических игр // Современные педагогические технологии в организации образовательного пространства региона: сборник материалов Областной научно-практической конференции. 2018. С. 112-115.
3. Еловская С.В., Кулик Л.В. Развитие творческой личности на уроках английского языка в условиях ограниченности ресурсов // Актуальные вопросы лингводидактики и методики преподавания иностранных языков: сборник научных трудов XV Международной научно-практической конференции. 2018. С. 26-31.
4. Еловская С.В., Черняева Т.Н. Интерактивное обучение в высшем образовании // Известия Саратовского университета. Новая серия. Серия: Акмеология образования. Психология развития. 2019. Т. 8. № 1. С. 83-87.
5. Попова Н.В., Моторина А.Е., Протасова О.А. Использование активных методов обучения на уроках английского языка // Наука и Образование. 2021. Т. 4. № 3. С. 78-81.
6. Попова Н.В., Моторина А.Е., Протасова О.А. Компетентностный подход к обучению иноязычному общению старшеклассников // Наука и Образование. 2021. Т. 4. № 3. С.112-118.
7. Сидорова И.В., Томонов Д.С. Педагогические технологии как условие достижения нового образовательного результата // Современные тенденции развития науки и образования: Материалы Международной (заочной) научно-практической конференции. Нефтекамск, 2021. С. 108-111, 139.
8. Тарабрин Д.В., Попова С.В. Организация сюжетно-ролевых игр на занятиях по обучению иноязычному общению младших школьников на основе

интеграции предметов «Иностранный язык» и «Физическая культура» / С.В. Попова // Гуманитарный трактат. 2021. № 102. С. 10-11.

9. Modern educational formats: technology of flipped chemistry teaching / S.V. Popova, L.P. Petrischeva, E.E. Popova, O.V. Ushakova // Journal of Physics: Conference Series. Krasnoyarsk Science and Technology City Hall. Krasnoyarsk, Russian Federation. 2020. С. 12193.

UDC 372.881.1

GAME TECHNOLOGIES IN TEACHING A FOREIGN LANGUAGE IN SECONDARY SCHOOL

Yulia V. Ignatova

student

yul.ignatova03@gmail.com

Olga A. Protasova

Ph.D., Associate Professor

olga_mich@mail.ru

Michurinsk State Agrarian University

Michurinsk, Russia

Annotation. The article substantiates the necessity of teaching a foreign language in secondary school using interactive gaming technologies. The goals are set, the types and forms of teaching a foreign language with the use of gaming technologies are defined. The efficiency of using these technologies has been proven.

Keywords: teaching a foreign language, interactive game technologies, web quest, development of speech skills.

Статья поступила в редакцию 10.06.2022; одобрена после рецензирования 27.06.2022; принята к публикации 30.06.2022.

The article was submitted 10.06.2022; approved after reviewing 27.06.2022; accepted for publication 30.06.2022.