

УДК 372.881.1

***ПРИМЕНЕНИЕ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ ДЛЯ ОБУЧЕНИЯ
ШКОЛЬНИКОВ ГОВОРЕНИЮ НА УРОКЕ ИНОСТРАННОГО ЯЗЫКА***

Шоршина Д.Д.

студент,

Калужский государственный университет им. К.Э. Циолковского

Калуга, Россия

Перова А.К

Кандидат педагогических наук, доцент,

Калужский государственный университет им. К.Э. Циолковского

Калуга, Россия

Аннотация. Данная статья посвящена исследованию эффективности применения игровых технологий как средства развития навыков и умений говорения на иностранном языке. Авторы обосновывают необходимость привлечения данных технологий, а также предлагают практические разработки, которые могут быть использованы учителями и которые будут способствовать поддержанию на уроке интереса у школьников, которые сделают процесс обучения более увлекательным, а учеников более открытыми к приобретению новых знаний.

Ключевые слова: говорение, речевые умения и навыки, диалогическая речь, монологическая речь, игра, игровая технология.

***THE USE OF GAME-BASED TECHNOLOGIES FOR TEACHING
SCHOOLCHILDREN TO SPEAK AT FOREIGN LANGUAGE LESSONS.***

Shorshina D.D.

Student,

Kaluga State University named after K.E. Tsiolkovsky,

Kaluga, Russia

Perova A.K.

PhD, Associate Professor,

Kaluga State University named after K.E. Tsiolkovsky,

Kaluga, Russia

Abstract. This article is dedicated to studying the effectiveness of using game-based technology as a means to develop speaking skills in a foreign language. Maintaining students' interest during class is a challenging task. The authors substantiate the need to involve these technologies, as well as offer practical materials that can be used by teachers and which will help maintain the interest of schoolchildren in the lesson, which will make the learning process more exciting and students more open to acquiring new knowledge.

Keywords: speaking, speech skills and abilities, dialogic speech, monologic speech, game, game-based technology

В современном мире особое внимание уделяется международным контактам, как в личных отношениях, так и в профессиональной сфере. Сегодня для представителей многих профессий владение иностранным языком является существенным преимуществом, а иногда даже и одним из основных требований. Это повышает их конкурентоспособность на рынке труда. Важно не только уметь читать, писать, понимать иноязычную речь на слух, но и, в первую очередь, уметь говорить на иностранном языке.

Поэтому одной из важных задач при обучении иностранному языку в школе является формирование монологических и диалогических умений и навыков, то есть речевых умений и навыков, выступающих в качестве основы говорения. С этой целью учителю следует организовать такой урок таким образом, чтобы обучать языку в живой, активной и увлекательной форме. Применение на уроке игровых технологий, моделирование и разрешение

Дневник науки | www.dnevniknauki.ru | СМИ Эл № ФС 77-68405 ISSN 2541-8327

трудных ситуаций, играют ключевую роль в формировании коммуникативных навыков школьников. Игра служит своеобразным «общим языком» для всех обучающихся. Использование игры как одного из приемов обучения иностранному языку значительно облегчает учебный процесс, делает его ближе и доступнее.

Говорение – это продуктивный вид речевой деятельности, посредством которого осуществляется устное вербальное общение. Содержанием говорения является выражение мыслей в устной форме. В основе говорения лежат произносительные, лексические и грамматические навыки.

В процессе обучения говорению на уроках иностранных языков основной целью является формирование речевых навыков и умений, которые ученики могут использовать как в учебной, так и в обычной практике бытового общения.

По мнению Н.Д. Гальсковой, **речевые навыки** являются «автоматизированными компонентами сознательной речевой деятельности в устной и письменной формах» [2; 133]. Автор отмечает, что речевые навыки входят в качестве элементов в состав речевых умений, и относит к ним навыки употребления лексики (лексический), грамматики (грамматический), навыки техники письма (орфографический), произносительный навык.

Речевое умение — это способность понимать и анализировать речь других людей, а также адекватно отвечать на нее. Основной характеристикой умения является его осознанность, и эта характеристика кардинально отличает его от навыка [3; 56].

Говорение подразделяется на два вида, в зависимости от формы выражения: диалогическое и монологическое.

Диалогическая речь - это прямой, непосредственный процесс общения, который можно охарактеризовать как поочередно сменяющие друг друга и порождающие одна другую реплики двух или более собеседников. Итоговым продуктом диалогической формы речевого высказывания является диалог разной степени развёрнутости.

«Диалог является формой выражения речевого общения, в наибольшей степени соответствующей сущности речевой интеракции как таковой» [1; 46] Обучение диалогической речи на уроках иностранного языка является одной из первостепенных задач. Одной из основных характеристик такого обучения является развитие речевого взаимодействия учеников при изучении иностранного языка, под которым понимается процесс установления и поддержания целенаправленного или опосредованного контакта между субъектами общения посредством языка, создающего единство взаимозависимых и дополняющих друг друга субъектов.

Выделяют следующие основные характеристики диалога:

- реактивность;
- ситуативность [6; 177].

Монологическая речь – это, как правило, речь одного говорящего, обращенная к другому лицу или группе лиц, направленная на передачу информации в более или менее развернутом виде, выражение собственных мыслей, намерений, оценивание явлений или событий окружающей действительности, воздействие на собеседника посредством убеждения и побуждения его к действиям.

«Как деятельность - монолог всегда целенаправлен, отражает личность говорящего и его деятельность. Как продукт речи должен быть информативен, логичен, целостен, продуктивен» [5; 310].

Исходя из того, что монологическая речь является сложным и многоаспектным явлением, Е.Н.Соловова выделяет ее следующие основные признаки: целенаправленность, непрерывный характер, логичность, смысловая законченность, самостоятельность, выразительность [6; 174].

В методике преподавания иностранных языков сложились два пути обучения диалогической и монологической речи - дедуктивный и индуктивный: путь «сверху вниз» (дедуктивный подход) и путь «снизу вверх» (индуктивный подход).

Обучение диалогу «сверху» начинается с единого диалогического образца. Диалог прослушивается, отчитывается, заучивается наизусть, затем происходит варьирование его лексического наполнения, отработка элементов и учащихся подводят к ведению самостоятельных диалогов на ту же тему. Второй подход - индуктивный - предполагает путь от усвоения элементов диалога к его самостоятельному ведению на основе учебно-речевой ситуации. Это путь «снизу вверх» от диалогического единства к целому диалогу. Используя этот путь, проще обучить ученика более распространённым репликам, так как стимулирующая реплика строится таким образом, чтобы вызвать развернутый ответ.

Как в случае с диалогом, другим путем обучения монологу является путь «снизу вверх». При использовании данного пути монолог строится без опоры на конкретный текст.

Одним из лучших способов формирования навыков и умений диалогической и монологической речи являются *игровые технологии*. Игровые технологии представляют собой обширную группу приёмов и методов организации педагогического процесса. Игровые технологии тесно связаны с игровой формой взаимодействия педагога и учащихся через реализацию определенного сюжета (игры, сказки, спектакли, деловое общение). При этом образовательные задачи включаются в содержание игры. «Игра является естественной формой труда ребёнка, присущей ему формой деятельности, подготовлением к будущей жизни» [4; 445].

Традиционно игры, применяемые на уроках иностранного языка, направлены на формирование языковых навыков и умений. Каждая группа игр характеризуется определенными параметрами: формой проведения, целями, задачами. Выделяют следующие группы игр: грамматические, лексические, фонетические, орфографические и творческие игры.

Любая игра должна ставить перед собой цель, предполагать знание правил, иметь элемент удовольствия. Для достижения учебных целей, игра также должна

Дневник науки | www.dnevniknauki.ru | СМИ Эл № ФС 77-68405 ISSN 2541-8327

учитывать ряд требований: быть экономной по времени, вовлекать каждого ученика в свой процесс; быть управляемой, сильной и оживленной, а также способствовать усвоению нового языкового материала и закреплению ранее полученных знаний; игра должна снимать напряжение и вызывать у ребенка желание общаться и не оставлять никого равнодушным.

Во время прохождения педагогической практики в МБОУ "Гимназия № 19" города Калуги в 9 «Б» классе, в ходе наблюдения нами была выявлена определенная тенденция в работе учителей французского языка. Учителя школ достаточно часто используют различные педагогические технологии на уроках иностранного языка, но лишь как дополнительное подспорье к изучаемой теме. Работа на уроке строится лишь на основе упражнений из УМК по французскому языку. Игровые технологии в урок внедряются редко. К тому же печальным фактом стало то, что используемые игровые технологии почти не затрагивают лингвострановедческий аспект, включающий в себя определенные языковые и культурологические знания, а также навыки и умения речевого и неречевого поведения. Именно поэтому, нами было принято решение провести анализ учебно-методического комплекта «Le français c'est super!» для 9 класса авторов А. С. Кулигиной, А. В. Щепиловой.

На наш взгляд для целенаправленного формирования навыков диалогической и монологической речи необходим комплексный подход, в котором должны быть учтены определенные упражнения. Поэтому присутствие следующих упражнений мы приняли в качестве необходимых критериев для анализа УМК:

- технические упражнения
- языковые упражнения
- речевые упражнения
- коммуникативные упражнения

Проанализировав все 7 уроков (Leçons) мы выяснили, что в данном УМК довольно однотипно представлены упражнения, направленные на развитие навыков и умений говорения.

Среди технических упражнений в двух из семи уроков присутствуют упражнения на повторение произношения за учителем лексики по теме: «Répétez après l'enseignant(e) les noms des métiers et des professions.».

Языковые упражнения есть в трех уроках и состоят из таких заданий как «À partir des mots et des phrases ci-dessous, faites un monologue sur le thème "Famille"» и т.д.

Речевые упражнения встречаются в каждом уроке и являются самыми распространенными заданиями на развитие устной речи: «Regardez les photos. Dites quels métiers vous voudriez/ne voudriez pas exercer et expliquez pourquoi», «Parlez de votre sport préféré. En voici un plan:...».

Коммуникативных упражнений в учебнике представлено мало. Чаще всего, это задания на подготовку интервью с уже заготовленными вопросами: «Préparez 5-6 questions pour un entretien avec votre ami(e) sur le thème "sport". En voici un plan:...» .

Данные упражнения предполагают либо представление небольшого диалога, либо разыгрывание простого диалога в вопросно-ответной форме. На наш взгляд, использование игровых технологий на уроке иностранного языка способствует развитию иноязычной коммуникативной компетенции учащихся.

Главной задачей на диагностическом этапе было выявление у учащихся начальных умений говорения в целом и диалогической речи в частности, т.к. диалогическая речь требует не только умения выражать свои мысли, но и слушать и понимать собеседника, реагировать на его высказывания, поддерживать и развивать беседу. Это процесс более сложный, поскольку он предполагает умение учитывать не только собственные мысли и чувства, но и точку зрения другого человека.

Анализ полученных данных показал, что в 9 «Б» классе есть два ученика, которые показали лучшие результаты в построении диалога, в частности и в целом, умении говорить на хорошем языковом уровне. Эти учащиеся относятся к группе учеников с высоким уровнем диалогической речи. К группе со средним уровнем сформированности умения диалогической речи относятся пять учеников. Низкий результат показали четверо учащихся.

Принимая во внимание вышеперечисленные факты нами были разработаны игры, которые можно внедрять в каждый урок и изменять в зависимости от темы и этапа урока, а также от возраста учеников. Эти игры были успешно опробованы во время прохождения практики в школе.

1. «Qui est qui?»

Цель: развитие навыков диалогической речи, совершенствование лексических и грамматических навыков по пройденному разделу «Leçon 2. La famille, un refuge privilégié».

Ход игры: Каждый ученик приносит фотографии своей семьи, выходит к доске и представляет своих членов семьи по именам. Другие ученики задают прямые вопросы первому и пытаются догадаться, кто есть кто на фотографии. Каждому ученику отводится по 3 минуты на ответ. Ученикам следует раздать карточки с фразами, словами и вопросами для опоры.

2. "Le pont temporel"

Цель: Развивать навыки использования временных форм и совершенствование лексических навыков по теме «Leçon 4. Partir ailleurs».

Ход игры: Учитель объясняет правила игры и раздает ученикам роли. Один ученик играет роль путешественника во времени, а остальные играют роли персонажей из разных временных эпох (например, древний Египет, средневековье, современность и т. д.). Путешественник задает вопросы персонажам и отвечает на их вопросы, используя соответствующие временные формы. Ученики должны переключаться между временами, в зависимости от контекста беседы. Например, путешественник может спросить у персонажа из Дневник науки | www.dnevniknauki.ru | СМИ Эл № ФС 77-68405 ISSN 2541-8327

древнего Египта: "Que fais-tu chaque jour" (Présent), а у персонажа из средневековья: "Qu'as-tu mangé hier?" (Passé Composé). Игра помогает ученикам практиковать различные временные формы и их использование в реальных ситуациях.

3. "Trouvez votre animal "

Цель: Развитие умения описания, совершенствование лексических и грамматических навыков по пройденному разделу «Leçon 7. Qui est responsable?».

Ход игры: Учащиеся получают карты с изображением различных животных, которые могут быть куплены в зоомагазине (например, кошка, собака, хомяк и т. д.). Каждой карте соответствует еще одна карта с описанием животного, его характеристиками и условиями содержания (например, порода, возраст, размер и т. д.). Ученики общаются друг с другом, описывая свою карту и задавая друг другу вопросы, чтобы выяснить, кто обладает картой, дополняющей их собственную. Например, ученик с картой "chien" может спрашивать: "Quelle est la race de votre chien?". Игра помогает ученикам развивать навыки общения в зоомагазине, описания животных, а также вовлекает ребят в диалог на иностранном языке.

На контрольном этапе динамика результатов показала позитивное влияние игровой технологии на уровень умений диалогической речи.

Нам удалось доказать, что использование игровых технологий способствует повышению эффективности усвоения знаний на иностранном языке и положительно влияет на мотивацию учащихся в обучении. Доказательством тому служит сравнение результатов тестирования уровня навыков и умений диалогической речи на диагностическом и контрольном этапах. Благодаря полученным результатам можно наблюдать рост не только уровня владения диалогическими навыками и умениями, но и заинтересованность учащихся в самом учебном процессе, так как использование

игровых технологий и заданий к ним вызывало у учащихся положительное впечатление.

Библиографический список:

1. Власян Н. Р. Лексико-семантические особенности английского разговорного диалога // Вестник ЧелГУ. 2015. №27 (382).
2. Гальскова Н. Д. Современная методика обучения иностранным языкам: Пособие для учителя. - Москва : АРКТИ, 2003. - стр. 192.
3. Леонтьев А. А. Общая методика обучения иностранным языкам: Хрестоматия. - М., «Русский язык», 1991. - 360 с.
4. Мамажонова М. О. ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ КАК ВИД ПЕДАГОГИЧЕСКИХ ТЕХНОЛОГИЙ // Экономика и социум. 2019. №11 (66).
5. Пронина Н. С., Архипова М. В. Особенности обучения монологическому высказыванию на занятиях по английскому языку в начальной школе // Проблемы современного педагогического образования. 2018. №59-2.
6. Соловова Е. Н. Методика обучения иностранным языкам: Базовый курс лекций : Пособие для студентов педвузов и учителей/ Е. Н. Соловова. - М. : Просвещение, 2006. - 239 с.

Оригинальность 80%