

Секция «Лингводидактика: актуальные проблемы обучения иностранным языкам в школе»

## Методика использования игровых технологий в обучении иностранному языку в средней школе

Научный руководитель – Радионова Светлана Александровна

*Александрова Вероника Александровна*

*Студент (бакалавр)*

Набережночелнинский государственный педагогический университет, Набережные Челны, Россия

*E-mail: alveronika2001@gmail.com*

В современном глобализованном мире необходимость изучения иностранного языка является важной составляющей жизни образованного человека. Знание иностранного языка позволяет обучающимся расширить свои знания о реалиях страны изучаемого языка и лучше узнать особенности родного языка.

В основе обучения иностранному языку лежит коммуникативный подход, который имеет существенное влияние на процесс изучения иностранного языка. В современной методике предложено большое количество различных подходов к обучению иностранному языку, но основная задача ФГОС состоит в использовании системно-деятельностного подхода в обучении для того чтобы обучающиеся самостоятельно получали знания.

При использовании игровой методики данный подход может быть качественно реализован, так как игровая деятельность позволяет обучающимся не только научиться работать в команде, но также игра развивает у детей самостоятельность и умение принимать решения. В современных учебно-методических комплексах игровые технологии рассмотрены достаточно подробно, но в частности, сюжетно - ролевые игры творческой направленности представлены в незначительном количестве, по отношению к остальным играм.

Многие ученые сходятся во мнении, что при помощи игр обучающиеся не только получают удовольствие от изучения иностранного языка, но также они позволяют им запоминать новые лексические единицы, грамматические конструкции и снимать языковые трудности. Значительный вклад в изучение игровых технологий внесли такие отечественные ученые как Э.Г. Азимов, Л.С. Выготский, Д.Б. Эльконин, М.Ф. Стронин, Г.К. Селевко, И.Л. Шолпо.

Согласно Г. К. Селевко, игра - это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением [3].

Э.Г. Азимов и А.Н. Щукин дают следующее определение ролевой игры. Ролевая игра - форма организации коллективной учебной деятельности на уроке, имеющая своей целью формирование и развитие речевых навыков и умений в условиях, максимально близких к условиям реального общения [1]. Ролевая игра позволяет не только разнообразить учебную деятельность, но и помочь учителю решить образовательную задачу, поставленную им в рамках занятия.

Резюмируя все вышесказанное, можно сделать вывод о том, что игровые технологии способствуют повышению мотивации к изучению иностранного языка обучающимися, формируют навык сотрудничества, необходимый для решения поставленных задач.

В процессе изучения вопроса применения игровых технологий в образовательном процессе, был проведен анализ учебно-методического комплекса (УМК) «Английский язык. VI класс» авторы: Афанасьева О.В., Михеева И.В. на наличие сюжетно-ролевых игр. Нами был разработан ряд ролевых игр.

Ролевая игра «Global science» будет выглядеть следующим образом: коллективная работа, учитель выполняет роль эксперта. Учителем будут заранее заготовлены карточки по количеству учеников в классе. В этой карточке будет прописана роль, а именно: вымышленное имя, возраст, страна участника, приехавшего в Россию на международную конференцию по вопросам климата и экологии. Ученики в случайном порядке выбирают карточки с ролями и готовятся рассказать о климате своей страны. Все участники в равной мере могут задавать вопросы и участвовать в беседе.

Цель игры - способствовать расширению и углублению знаний по предметам «Иностранный язык» и «География» по темам «Погода» и «Климат», повысить мотивацию обучающихся к изучению предметов.

УМК «Английский язык. VI класс» предусматривает большое количество учебных часов на изучение темы «Великобритания». В подмодуле «Англия» представлено упражнение 25 на странице 130. В этом задании обучающимся необходимо посмотреть на карту Лондона, найти достопримечательности связанные с королевской семьей, сказать где они находятся, а также рассказать о том, что им известно. Данное задание можно видоизменить следующим образом:

Подготовка к ролевой игре: обучающиеся получают домашнее задание - изучить королевские достопримечательности Лондона, используя дополнительные материалы, помимо представленных в учебно-методическом комплексе. Учитель заранее подготавливает материальное обеспечение сюжетно-ролевой игры (3 карты Лондона и карточки с текстом по числу участников)

Ход игры:

Обучающимся предлагается более подробная карта достопримечательностей, чем представлена в УМК. Школьники делятся на 3 группы, состоящие из 5-6 человек. Участники группы представляют, что они приехали в составе туристической группы в Лондон. Команда имеет ограниченный бюджет, составляющий 12000 рублей. Обучающиеся получают карточки, в которых прописаны цены на билеты основных королевских достопримечательностей и тарифы на транспорт.

Задача игры: посетить наибольшее количество королевских достопримечательностей Лондона в условиях имеющегося бюджета. Победителем становится команда, которая посетила максимальное количество достопримечательностей и потратила наименьшую сумму денег.

Таким образом, использование различных видов игровых технологий, в частности, сюжетно-ролевых игр, помогает закреплению языковых явлений в памяти, созданию более стойких зрительных и слуховых образов, поддержанию интереса и активности обучающихся.

### Источники и литература

- 1) Азимов, Э. Г. Новый словарь методических терминов и понятий (теория и практика обучения языкам) / Э. Г. Азимов, А.Н. Шукин. – М.: Издательство ИКАР, 2005. – 448 с.
- 2) Афанасьева, О. В. Английский язык. VI класс: учеб. Для общеобразовательных учреждений и шк. с углубл. изучением англ. яз. с прил. на электрон. носителе / О. В. Афанасьева, И. В. Михеева – 16-е изд. – М.: Просвещение, 2012. – 336 с.
- 3) Селевко, Г. К. Современные образовательные технологии / Г. К. Селевко. – учебное пособие. М.: Народное образование, 1998. – 256 с.
- 4) Mark Chesler. Role Playing Methods in the Classroom – Mark Chesler, Robert Fox – Текст– электронный – 1966. – Science Research Associates, Inc. Printed in U.S.A. (дата обращения: 05.12.22)