



Педагогические науки

УДК 37.013

К.А. Ямаева

Ямаева Ксения Александровна, магистрант ПИЯ/маг-2017
информационно-библиотечного факультета Краснодарского
государственного института культуры (Краснодар, ул. им. 40-летия Победы,
33), e-mail: ksedery11@gmail.com

Научный руководитель: **Данильченко Татьяна Юрьевна**, доктор
философских наук, профессор кафедры русского и иностранных языков и
литературы информационно-библиотечного факультета Краснодарского
государственного института культуры (Краснодар, ул. им. 40-летия Победы,
33), e-mail: semiotike@rambler.ru

ПРИМЕНЕНИЕ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ ДЛЯ РАЗВИТИЯ КОММУНИКАТИВНЫХ НАВЫКОВ ПРИ ИЗУЧЕНИИ ИНОСТРАННЫХ ЯЗЫКОВ

В статье рассмотрена вариативность игровых технологий, их применение на уроках английского языка в школах, рассмотрены принципы организации разных типов игр, приведены примеры заданий к играм.

Ключевые слова: игра, игровая деятельность, мотивация, иностранный язык, методика преподавания.

К.А. Yamaeva

Yamaeva Kseniya Alexandrovna, master student of PIYA/mag-2017 of information and library faculty of the Krasnodar state institute of culture (33, im. 40-letiya Pobedy st., Krasnodar), e-mail: ksedery11@gmail.com

Research supervisor: **Danilchenko Tatyana Yuryevna**, doctor of philosophy, professor of department of Russian and foreign languages and literature of information and library faculty of the Krasnodar state institute of culture (33, im. 40-letiya Pobedy st., Krasnodar), e-mail: semiotike@rambler.ru

USING GAME TECHNOLOGIES FOR DEVELOPMENT OF COMMUNICATIVE SKILLS AT A LEARNING OF FOREIGN LANGUAGES

The article describes the variety of gaming technologies, their using in English lessons at schools, discusses the principles of organization different types of games, gives examples of tasks for games.

Key words: game, play activity, motivation, foreign language, learning method.

Игра как социальное явление способствует созданию вариативных ситуаций в жизни человека, включая проектирование и моделирование процесса коммуникации. Существует большое количество дефиниций понятия «игра», но единого емкого сущностного определения нет. Детерминируя сущность игры, выделяя ее виды и подвиды, педагог основывается на своем внутреннем интуитивном понимании, осознанной им реальности. Тем не менее существует классическое определение этому понятию: игра – занятие, ведущая деятельность детей.

В условиях современной системы образования изучение иностранного языка даже при наличии многообразия УМК ориентировано на пассивное изучение. Дети во время школьных уроков в большей степени работают с учебниками и соответствующими рабочими тетрадями, иногда прибегая к элементам аудирования. Научить школьника ориентироваться, анализировать, выделять необходимую информацию и в итоге использовать

ее – является приоритетной задачей педагога. На помощь развитию данных компетенций приходит возможность использования игровых технологий во время школьных занятий.

Применение игровых технологий рассматривается в следующих ситуациях:

- в качестве самостоятельных технологий для освоения понятия, темы и даже раздела учебного предмета;
- как элемент более общей технологии;
- в качестве урока или его части (введение, контроль);
- как технология внеклассной работы [1].

Сегодня существует множество обучающих интернет-сайтов, применяя возможности которых, преподаватель может использовать их ресурсы при обучении иностранным языкам. Мы можем классифицировать типы игр, исходя из отработки необходимых навыков:

- 1) грамматика и правила (Grammar);
- 2) словарный запас и отработка лексики (Vocabulary);
- 3) разговорная речь (Speaking);
- 4) фонетика (Phonetics).

Использование игровой практики подразумевает большее развитие определенных навыков, но существует комплексная игровая технология, используя которую, дети будут развивать все свои коммуникативные навыки в целом. Примером такой технологии является:

Kahoot – это сравнительно новый сервис для создания онлайн-викторин, тестов и опросов, может эффективно использоваться в дидактических целях. Ученики могут отвечать на разработанные учителем тесты с планшетов, ноутбуков, смартфонов, то есть с любого устройства, имеющего доступ к интернету. Для участия в тестировании учащиеся должны открыть сервис и ввести PIN-код, который предоставляет учитель со своего компьютера. Ученику необходимо на своем устройстве выбрать

правильный ответ из нескольких предоставленных (множественный выбор). Дети могут играть как индивидуально, так и в команде [4].

Американский образовательный сайт English Central дает возможность просмотра короткометражных видеороликов на заданную тему, а также видеокурсы, включающие до 50 видео в одном разделе. Образовательный материал представлен 6-ю тематическими блоками: бизнес, телевидение, общество, путешествия, образование и дети. Просмотр видеоролика сопровождается субтитрами на английском языке, при необходимости можно курсором выделить незнакомое слово, и тут же появляется окно с его определением и значком «произношение», далее можно вернуться к просмотру видео.

Возможности сайта позволяют пополнить словарный запас, улучшить произношение, грамматические знания и навыки общения, подготовиться к экзаменам. Все видеоролики разделяются на уровни (всего их семь), пользователь регистрируется и создает свой плейлист [3].

Выше были приведены сайты по изучению иностранного языка, но в УМК преподавателя должны быть и игры, техника проведения которых не подразумевает использование телефонов или компьютеров. Педагогические игры мы поделим по отработке навыков:

Грамматика.

1. Where is the..? – игра, в которой преподаватель задает вопрос, где что-то находится, и ученик отвечает правильной грамматической конструкцией: «It is on/under/above/in/near...».

2. Magic Box – игра, в которой дети вытягивают по одной карточке с глаголом, им необходимо составить рассказ, используя глагол, написанный на карточке, во всех известных временных формах.

Словарный запас.

1. Pair Exchange – игра на слова, необходимо найти соответствующую пару слов из предоставленных на выбор, могут быть использованы антонимы, устойчивые словосочетания.

2. *Eaten–Uneatable* – игра, где учитель поочередно бросает мяч каждому ученику и называет слово; если названное слово означает продукт или напиток, то играющий ловит мяч.

3. *Half of a word* – игра, где дети должны собрать как можно больше целых слов из карточек с половинками заданных слов.

Разговорная речь.

1. *Disappearing text* – игра, где детям предоставляется полнотекстовый рассказ, в котором по очереди пропадает по одному слову, дети должны повторять и воспроизводить по памяти исходный текст.

2. *Yes/no questions* – игра, где один участник загадывает слово, другие ребята задают наводящие вопросы, на которые главный участник не имеет право отвечать «да» или «нет», он отвечает подходящими по смыслу словами.

Фонетика.

1. *Guess a word* – игра, где в слове даны первая и последняя буква, преподаватель перестает писать буквы, когда первый из учеников сказал загаданное слово верно.

2. *Continue the sentence* – игра, когда в рассказе встречается слово на определенный звук, например, звук [w]: «В одном большом и темном (Wood), жил большой и серый (Wolf). Несмотря на то, что (Wolf) был большим, он был очень добрым. На завтрак он ел (Waffles), а на ужин (Walnuts) и пил много (Water). И каждый новый день для (Wolf) был (Wonderful), потому что все в (Wood) любили и уважали его» [2].

Таким образом, нами проанализирована лишь небольшая часть возможных игр и доступных интернет-ресурсов, важно отметить, что игра является механизмом перевода знаний с уровня поверхностного ознакомления на уровень обобщения опыта ребенка. Ведущей деятельностью ребенка на протяжении долгого периода является игра: она функционирует как процесс обучения коммуникации и межличностное общение. Игра представляет большой репертуар возможностей для проявления фантазии,

развивает творческие способности ребенка; способствует приобретению первичных навыков взрослой жизни (идет отработка и проигрывание знакомых и незнакомых ситуаций) и, в конечном счете, является познавательным развлечением.

Список используемой литературы:

1. *Старикова И.Л.* К вопросу об использовании элементов игровой технологии на уроках русского языка // Сборник: проблемы современного филологического образования «Московский городской педагогический университет». 2013. С. 156–160.

2. Игровые приемы на уроках английского языка в начальной школе.
URL: <https://infourok.ru/>

3. English Central. URL: <https://englishcentral.com/>

4. Kahoot.com. URL: <https://kahoot.com>