

РАЗВИТИЕ УМЕНИЙ ИНОЯЗЫЧНОГО ОБЩЕНИЯ НА ОСНОВЕ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ОНЛАЙН ОБУЧЕНИИ

Д. Д. Дашиневич

Белорусский государственный университет, г. Минск;

ddashinevich@gmail.com;

науч. рук. – О. Г. Прохоренко, канд. пед. наук

В статье раскрывается потенциал использования игровых технологий на занятиях по английскому языку в онлайн формате. Приведены фрагменты уроков для двух групп разных возрастов, созданных на виртуальной доске Jamboard.

Ключевые слова: английский язык; онлайн обучение; интерактивность.

Современная образовательная модель включает в себя дистанционное обучение, что заставляет преподавателей пересмотреть приемы и методы обучения в соответствии с новыми стандартами. В настоящее время изменяется парадигма и подход к образованию, форматам и типам взаимодействия преподавателя и учащихся. Сейчас преподаватель выступает в качестве фасилитатора, человека, который развивает познавательную активность учащихся, подводит их к определенным выводам и помогает им через активное обучение осваивать необходимые навыки.

Актуальность нашего исследования обусловлена противоречием между потребностью в развитии субъектности учащихся в процессе овладения иностранным языком и недостаточным использованием потенциала игровых технологий в развитии умений иноязычного общения в онлайн обучении. В связи с необходимостью изменить формат обучения в период пандемии COVID-19, возросла потребность в том, чтобы изменить способ подачи информации и знаний, превратить процесс обучения иноязычному общению в увлекательную деятельность. Для того, чтобы придать иноязычной коммуникации экспрессивность и динамику, все чаще стали прибегать к игровым технологиям.

Так, все чаще преподаватели внедряют технологию эдьютейнмент. Последняя базируется на идее обучения с акцентом на увлечение, эмоциональную окрашенность процесса обучения и повышенную мотивацию к обучению. При этом обучает сама игра, она должна конструироваться таким образом, чтобы, участвуя в игре, игроки отрабатывали определенные навыки и достигали поставленной цели.

В рамках нашего исследования мы дали определение многосерийной учебной ролевой игре как одному из приемов в технологии эдьютейнмент. Во-первых – это истории, которые должны быть вплетены в учебный курс английского языка. Такая ролевая игра должна иметь увлекательный сюжет и должна иметь несколько вариантов развития событий.

В рамках такого приема учащиеся принимают решения, которые направляют развитие истории.

В рамках нашего исследования был разработан комплекс упражнений, направленный на формирование у учащихся трех компонентов иноязычного общения: фонетического, лексического и грамматического. Все предложенные нами упражнения выполнялись на виртуальной доске Jamboard.

В методической литературе «упражнение – специально организованное одно- или многоразовое выполнение отдельной или ряда целенаправленных, взаимосвязанных операций либо действий речевого (иноязычного) характера» [1].

В своих прошлых публикациях мы затрагивали тему формирования фонетического компонента иноязычного общения. Исследования показали, что наилучшим приемом можно считать фонетическую зарядку. Последняя может реализовываться в рамках игровых технологий в качестве имитации строк из песен, повторения скороговорок и чантов. В рамках технологии эдьютейнмент с целью формирования лексического компонента иноязычного общения мы предлагаем использовать такие упражнения как: word search puzzle, заполнение пропусков в тексте песни, соотнесение слова с его значением, поиск лишнего слова в ряду. Более подробно мы описывали такие упражнения в нашей публикации «Современные английские песни: методический аспект» [2]. Для формирования грамматического компонента иноязычного общения подразумевается использование упражнений, которые повышают интерес к заданию и усиливают мотивацию. Это упражнения вида «собери предложение», составление хронологической линейки, игра в «колесо удачи».

В рамках дополнительных занятий в школе английского языка нами было проведено пробное обучение, направленное на проверку эффективности методической разработки. В нем приняли участие две учебные группы. Возраст детей в экспериментальных группах составлял 7-8 лет (группа 1) и 12-13 лет (группа 2). В контрольных группах таких же возрастов (группа А и Б) обучение было организовано традиционным способом. Стояли следующие задачи: совершенствовать лексические навыки по изученным темам, обеспечить в ходе занятия развитие речевых умений, содействовать повышению уровня мотивации, используя приемы технологии эдьютейнмент.

В группе 1 был организован урок по теме «Food». Организационный этап включал в себя фонетическую зарядку в качестве приветствия и объяснения учащимся правил работы на виртуальной доске, доступ к которой преподаватель предоставил за 15 минут для начала занятия.

На мотивационном этапе учащиеся узнали, что сегодня они пойдут в магазин за продуктами для того, чтобы устроить праздник. Преподаватель объяснил, что у каждого будет своя тележка, но продукты у всех разные, поэтому ученики могут делиться ими друг с другом. Этап актуализации знаний состоял из повторения ранее изученной лексики и грамматических конструкций. На первом фрейме виртуальной доски был изображен стикер shopping list, который был спрятан за карточкой, в противоположной стороне были расположены картинки еды в разном количестве. Учащимся нужно было узнать, какие продукты нужны для праздника, а для этого необходимо было ответить на все вопросы. Стояла задача повторить названия продуктов, цвета, цифры, конструкции there is/there are, I have got/I haven't got, множественное число. В первую очередь преподаватель попросил назвать продукты, которые они видят на картинке, затем посчитать количество продуктов, у каждого учащегося свой продукт. Далее необходимо было выбрать один продукт, передвинув его в именной пакет и описать цвета. После успешного выполнения всех заданий shopping list открылся и можно было приступить к поиску продуктов. К этапу применения знаний и умений учащиеся получили список продуктов, которые необходимо было найти к празднику. Преподаватель объяснил учащимся, что им необходимо задавать вопросы друг другу, чтобы собрать нужную корзину. На персональных фреймах учеников был прикреплен список покупок. В течение трех минут ученики перемещали в свои корзины те продукты, которые у них уже были на фреймах. Затем преподаватель обозначила пары для составления диалога и поиска недостающих продуктов. Учащиеся задавали друг другу вопросы: Have you got a «green apple»? How many «oranges» have you got? Преподаватель осуществляет контроль усвоения материала и коррекцию ошибок. После того, как все продукты были собраны, все учащиеся перешли на крайний фрейм виртуальной доски и оказались около закрытой двери. Чтобы открыть эту дверь, нужно было оставить на доске эмодзи, который передает настроение на занятии. После этапа рефлексии дверь открылась, и учащиеся увидели стикер с домашним заданием: повторение слов по теме clothes, после чего каждый получил свой билет на праздник.

В экспериментальной группе 2 был организован урок комплексного применения знаний и умений по теме «Shopping». Организационный этап: приветствие. Проверка домашнего задания: на первом фрейме было размещено домашнее задание с УМК, учащиеся читали текст про значения цветов в рекламе. На белом поле были размещены стикеры с существительными, которые необходимо было перетянуть к цвету, который отражает это понятие. Мотивационный этап: учащиеся познакомились с ле-

гендой, распределились по ролям: покупатель/продавец. Каждая пара перешла на отдельный фрейм виртуальной доски. Первичное закрепление в знакомой ситуации: на каждом фрейме был размещен диалог покупателя и продавца с прошлого урока, но некоторые части предложений были закрыты. В течении семи минут учащиеся восстанавливали пропуски по памяти и клеили стикеры с текстом поверх закрытых частей диалога. После чего ученики самостоятельно проверили себя, передвинув фигуры, которые закрывали части текста. Творческое применение знаний в новой ситуации: после успешного выполнения задания с диалогом, преподаватель объяснил, что сегодня продавцам нужно будет не только продать какую-либо вещь, но и позаботиться о рекламе или витрине магазина. Ученикам необходимо было использовать знания о цветах и их значениях в рекламе, кроме того, важно было вспомнить, какую вещь выбрал каждый еще в начале занятия. Ученики-покупатели переместились на пустой фрейм, где им нужно было прописать свои запросы, размеры, цвета и т.д. Ученики-продавцы перешли на последующие фреймы, где в течении пяти минут создавали свою витрину магазина. После этого учащиеся составляли диалоги на 10-15 реплик. Выступление каждой пары заняло 5-7 минут, все успешно справились с задачей и смогли продать покупателю предмет одежды. Рефлексия: учащиеся перешли на крайний фрейм с кассой и увидели свой баланс монеток. Необходимо было перенести столько монеток в общую кассу, во сколько баллов они оценивают свое настроение во время занятия. После этого им открылось домашнее задание и подсказка к теме следующего урока.

В контрольных группах А и Б были организованы уроки, на основе тех же УМК, что и в экспериментальных группах. Учащиеся также совершенствовали навыки диалогической речи, однако не все активно были вовлечены в работу. Так как занятия проводились в онлайн формате через платформу Zoom, некоторые ученики отключались во время занятия.

Исследования показали, что предложенный нами комплекс упражнений на основе технологии эдьютейнмент заметно повышает мотивацию учащихся. Игровой формат, который имитирует действия в реальной жизни (выбор продуктов в магазине/покупка одежды) стимулирует творческую активность учащихся. Уроки, созданные на виртуальной доске Jamboard, делают процесс изучения языка более увлекательным для детей.

Библиографические ссылки

1. *Леонтьева, Т.П.* Методика преподавания иностранного языка: учеб. пособие // Т.П. Леонтьева [и др.]; под общ. ред. Т.П. Леонтьевой. – 2-е изд., испр. – Минск: Вышэйшая школа, 2016. – 239 с.

2. *Дашиневич, Д.Д* Современные английские песни: методический аспект / Д.Д. Дашиневич, В.А. Ковалевская // *Лингвистика, лингводидактика, лингвокультурология: актуальные вопросы и перспективы развития: материалы V Междунар. науч.-практ. конф., Минск, 18–19 марта 2021 г.* / Белорус. гос. ун-т; редкол.: О. Г. Прохоренко (гл. ред.) [и др.]. – Минск: БГУ, 2021. – С. 96-101.