



UDK:81.243:070:111

Гульсина ТАЖИБАЕВА,

Преподаватель Ошского государственного университета Кафедра американистики и перевода

E-mail: gulsina_17@mail.ru

На основе рецензии профессора РГСУ, д.ф.н. В. Сабировой

STAGES OF WORK USING GAME-BASED MEDIA TECHNOLOGIES IN ENGLISH LANGUAGE LESSONS

Annotation

Games continue to become very important entertainment of lessons and sessions. More teachers are using games than ever before as they look for ways to socially interact with their audience and fun ways to conduct not only lessons but also seminars, trainings, conferences, etc.. This article discusses the role of gaming activities during learning English language. Furthermore, in this article will be considered main advantages and disadvantages of gaming activities in foreign language learning. And a list of the most popular online gaming activities will also be recorded. The main advantage of the article is that teachers of Osh State University pass a survey on the topic.

Key words: games, gaming activity, social interaction, online competition game, online quiz

ЭТАПЫ РАБОТЫ С ПРИМЕНЕНИЕМ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В СМН НА УРОКАХ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА

Аннотация

Игры продолжают становиться важным развлечением на уроках. Все больше учителей применяют игры чем когда-либо, поскольку они ищут способы социального взаимодействия с аудиторией и весёлые способы провести не только уроки, но и семинары, тренинги, конференции и др. В этой статье рассматривается роль игровой деятельности на занятиях для изучения английского языка. Будут рассматриваться основные плюсы и минусы игровой деятельности в изучении языка. А также будут записаны список самых популярных игр для изучения иностранного языка. Основным преимуществом статьи является то, что преподаватели Ошского Государственного Университета прошли опрос по теме.

Ключевые слова: игры, игровая деятельность, социальное взаимодействие, онлайн игра-соревнование, онлайн-викторина.

INGLIZ TILI DARSLARIDA O'YIN ASOSIDAGI MEDIA TEXNOLOGIYALARIDAN FOYDALANISH BOSQICHLARI

Annotatsiya

O'yin asosidagi faoliyatlar zamonaviy ta'lim amaliyotining tobora muhim tarkibiy qismiga aylanib bormoqda. Bugungi kunda o'qituvchilar dars jarayonida o'yinlardan ijtimoiy o'zaro ta'sirni kuchaytirish va nafaqat darslarda, balki seminarlar, treninglar va konferensiyalarda ham qiziqarli ta'lim muhitini yaratish maqsadida keng foydalanmoqdalar. Ushbu maqolada ingliz tilini o'qitish jarayonida o'yin asosidagi faoliyatlarning o'rni yoritiladi. Shuningdek, chet tilini o'rganishda o'yin texnologiyalaridan foydalanishning asosiy afzalliklari va kamchiliklari tahlil qilinadi. Maqolada, bundan tashqari, eng ommabop onlayn o'yin asosidagi ta'lim faoliyatlari sharhi keltiriladi. Tadqiqotning muhim jihati shundaki, unda O'sh davlat universiteti o'qituvchilari o'rtasida o'tkazilgan so'rovnoma natijalari asosida empirik ma'lumotlar taqdim etiladi.

Kalit so'zlar: o'yinlar, o'yin faoliyati, ijtimoiy o'zaro ta'sir, onlayn musobaqa o'yini, onlayn viktorina.

Введение. В современном мире очень популярно стало учить и обучать английскому языку. Английский язык считается международным и во многих странах люди говорят на английском языке свободно. Знание английского языка считается огромным преимуществом для тех, кто любит путешествовать по миру. В обучении английскому языку многих студентов трудно заинтересовать, вовлечь в процесс, поэтому самый интересный процесс для них – это игра. А игры для изучения английского для детей и взрослых являются основной формой обучения иностранному языку. Они создают непринуждённую обстановку, в которой обучение происходит легче, по сравнению с принудительными методами преподавания. Игра («игровая деятельность») — инстинктивный способ получения и развития навыков людьми и животными в момент отсутствия непосредственной угрозы для жизни [Lee Alan Dugatkin, 2008].

В процессе игры учащиеся не только запоминают новые слова, выражения или правила, но также развивают внимательность, память, мышление, наблюдательность и, конечно же, творческие способности. Применение игр в обучении английскому языку способствует поддержанию интереса к английскому языку, а также помогает легче усвоить, закрепить и освоить материал урока. В этой статье будут рассматриваться виды игр и игровой деятельности, применяемые в изучении английского языка.

Обзор литературы. Теоретические основы использования игр в обучении иностранным языкам (Ананьева М. В. ,2014) в своей работе подчёркивает, что игры способствуют снижению психологического барьера при говорении, развитию коммуникативных навыков и повышению мотивации. Выделяются три этапа включения игры при изучения английского языка и культуры: подготовительный, основной и завершающий (рефлексивный).

Шацкий А. А. и Занков Л. В. рассматривали игру как средство активизации познавательной деятельности ещё в советской педагогике. Их идеи легли в основу понимания дидактической функции игры. Никитина Н. И. (2016) описывает структуру игровой деятельности на уроке английского как:

подготовка к игре (введение лексики, грамматики),
игровое задание (применение в речи),
анализ результата и закрепление (рефлексия).

Из зарубежной литературы по теме данной статьи можно указать что Wright, Betteridge & Buckby (2006) — «Games for Language Learning». В научной работе авторы предлагают четкое деление на pre-game, during-game и post-game stages, где каждый этап нацелен на развитие определённого языкового аспекта: лексики, грамматики, произношения или навыков говорения. Авторы подчёркивают роль игры как инструмента повторения, закрепления и автоматизации языкового материала. Также Hadfield J. (1999) в своей работе — «Intermediate Vocabulary Games» разделил по сложности и языковым навыкам. Структура каждой игры включает: цели, материалы, этапы проведения, правила и рефлексия. Акцент на интерактивность и разнообразие этапов, включая групповое обсуждение и создание собственных игр.

Полякова С. И. (2015) в статье о применении игровых технологий в начальной школе отмечает, что каждый этап урока (от мотивации до контроля) может включать игровые элементы:

I этап — мотивационный (разогревающие игры: warm-up)

II этап — обучающий (лексические/грамматические игры)

III этап — закрепляющий (игры-квесты, ролевые ситуации)

IV этап — контролирующий (игры-тесты, викторины)

С.И.Николаева (2020) в своем исследовании по геймификации в EFL отмечает важность чередования игровых форм с традиционными заданиями, чтобы сохранить баланс между обучающим и развлекательным компонентами. Упор сделан на формирующее оценивание в играх. Также С. И. Николаева классифицировала игры таким образом:

Игры на подготовительном этапе:

фонетические зарядки, игры на повторение слов

Игры на основном этапе:

грамматические трансформации, ситуации общения

Игры на этапе закрепления/контроля:

кроссворды, викторины, дебаты, ролевые игры

Методы исследования. Объектом изучения являются игровые формы в сфере образования. В ходе исследования были использованы следующие методы: наблюдение, анализ, синтез, сравнение, обобщение. Основополагающим методом исследования был опрос преподавателей Ошского Государственного Университета которые преподают английский язык, который помог глубже взглянуть в изучаемую тему.

Игра -социальное взаимодействие. В ходе взаимодействия имеет место становление и развитие личности, социальной системы, изменение их в социальной структуре общества и т. п.[Валиев И. , 2016]. Многие игры происходят не ради игры, а их используют как механизм в разных целях. Смысл игр не просто в том, чтобы лучше всех и быстрее всех сыграть, а интерактивно раскрывать сюжет, цель который становится, таким

образом, не просто стать лучшим игроком в определённой игре , а своего рода, публицистической деятельностью, являющейся в игре самой главной её особенностью. А на уроках игру можно использовать как при прохождении нового материала, так и для итоговой проверки знаний, для обобщения и повторения и в проведении внеурочных мероприятий.

Результат исследования

В процессе обучения игра выполняет множество важнейших функции. В свою очередь, своей педагогической деятельности выделяю следующие функции игр:

1. развлекательную (основная функция игры - развлечь, пробудить энтузиазм и мотивацию);

2. коммуникативную (освоение диалектики и развитие навыков общения, социализация и умение работать в команде);

3. терапевтическую (преодоление некоторых проблем, возникающих в остальных видах жизнедеятельности и преодоление понимания темы урока);

4. воспитательные (воспитание самостоятельности, уважение разных позиций: нравственных, эстетических и мировоззренческих установок; воспитание сотрудничества, коллективизма, общительности.

Приведу примеры из практики применения игровой деятельности на разных этапах учебного процесса:

Перед тем как пройти новый материал, можно проверить учащихся с помощью online- quizziz или же Worldwall по теме урока. В этом сайте есть готовые вопросы-игры, которые могут заинтересовать аудиторию и помогут начать урок увлекательно. Также можно создать и свой квиз, записав и зарегистрировав вопросы на сайт. В настоящее время очень много бесплатных образовательных онлайн-сервисов, которые позволяют и проводить викторины или позволяют использовать готовые викторины. С помощью таких готовых, бесплатных онлайн квизов повысить уровень вовлеченности обучающихся в учебный процесс.

2) При обобщении и повторении блока изученных тем можно применять онлайн игру-соревнование. Онлайн игра- соревнование - это предмет исследования педагогики онлайн игры, которая в свою очередь является частью медиапедагогики или медиаобразования)[4]. Для проведения подобных игр, заранее подбираю игры, требующие проверку знания студентов, как Kahoot. Kahoot - это популярная обучающая платформа для проведения викторин, создания тестов и образовательных игр. Эту игровую платформу удобнее пользоваться мобильным приложением, поэтому очень подходит для студентов, у которых есть мобильные телефоны с подключением в интернет.

3) В любой урок можно внести элементы игры. Например, на уроке работы с новыми словами учащихся надо разделить на несколько команд и провести соревнование. Цель игры состоит в том, чтобы как можно быстрее написать или угадать правильное слово или фразу. Команда, которая больше написало на доске новых слов, количество задач поощряется хорошими отметками.

4) Закрепление изученного материала можно также проводить с элементами игры. Например, можно провести мини викторину. Викторины - это один из наиболее распространенных шаблонов электронного обучения для многих онлайн-курсов. На обсуждение выставляются все темы и этапы пройденного материала. Например, если у меня начинающая группа , то я использую эту платформу для проверки знаний <https://www.gamestolearnenglish.com/reveal/> . Задача

учащихся – как можно больше выполнить заданий. Games to learn English- самая простая в использовании и многофункциональная игра где включены все функции игровой деятельности. Здесь есть игры развивающие навыки говорения, улучшающие знание грамматики английского языка, игры для пополнения словарного запаса и развивающие логическое мышление учащихся.

Также для выяснения распространённость различных онлайн игровых форм, применяемых при изучении английского языка, сочетающего обучающие и

игровые элементы, авторами был проведен научный опрос среди 50 преподавателей английского языка Ошского Государственного Университета с целью выявления наиболее востребованных инструментов. В ходе исследования были проанализированы предпочтения респондентов, на основе чего были выявлены наиболее популярные платформы и сделаны выводы о тенденциях их использования в образовательной модели. Результаты исследования представлены в виде гистограммы Fig.1

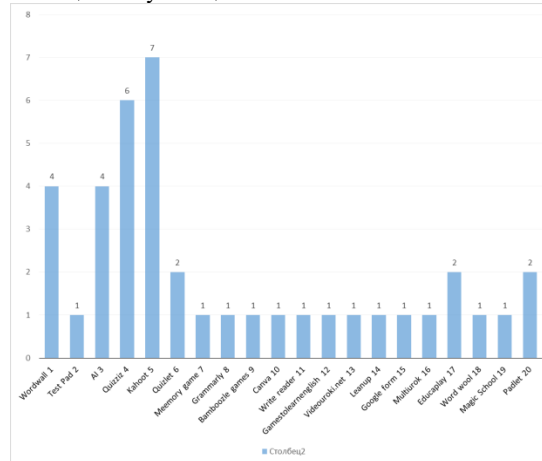


Fig.1 Популярность игровых платформы обучения среди преподавателей английского языка

Заключение и рекомендации. Результаты анализа опроса преподавателей о том, какой вид игровых платформ они чаще всего используют в образовательном процессе, показывают, что наиболее популярные платформы среди респондентов являются:

- Quizizz – 6 преподавателей
- Kahoot – 7 преподавателей

- Wordwall и Iii -4 преподавателей и т.д.

Применение игровых платформ и современных онлайн-викторин - это совершенствованные процессы обучения, которые помогут улучшить навыки и объективно оценивают обучающихся, помогут выявить ошибки и достижения учащегося.

ЛИТЕРАТУРА

1. Валиев И. Стереотипы социального взаимодействия. — Прометей, 2016. — С. 160 стр. — ISBN 978-5-906879-19-6.
2. Галкин, Д. В. Компьютерные игры как феномен современной культуры: опыт междисциплинарного исследования // Гуманитарная информатика. — Томский государственный университет, 2007. — № — С. 54—72. — ISSN 2304-6082
3. Дьяконова О.О., Букатов В.М. Эдьютейнмент в образовании взрослых и интерактивные технологии обучения в современной школе // Педагогика, 2014 №8. С. 44-52.
4. Эрик Берн. Игры, в которые играют люди. Глава 5. Игры.. Дата обращения: 12 мая 2013.
5. Утемов В.В., Зиновкина М.М., Горев П.М. Педагогика креативности: прикладной курс научного творчества. Учебное пособие. Киров: Межрегиональный центр инновационных технологий в образовании, 2013. 212 с.
6. Digital Games in Language Learning and Teaching" (Цифровые игры в обучении преподаванию языка) – сборник статей, отрецензированный Хеделли Стокэйном и София Декарбо.
7. Dementieva, K. V. (2020), "Media communications of the region in the context of globalization and glocalization of the information space (on the example of the media of the Republic of Mordovia)", Nauchny dialog [Scientific Dialogue], 8, 200-214 (in Russ.).
8. "Game-Based Language Learning: What Makes It Effective for Learning Vocabulary Words?" (Изучение языка на основе игр: что делает его эффективным для изучения словарных слов?) - исследование Лауры Биглэнда и Дэвида Хернандеса, опубликованное в журнале "Simulation&Gaming".
9. Gradyushko, A. A. (2021), "Modern trends in the development of regional media in a multiplatform environment", Trudy BGTU. Seriya 4: Print- i mediatekhnologii [Proceedings of BSTU. Series 4: Print and media technologies], 2 (249), 44-49 (in Russ.).
10. Lee Alan Dugatkin, Sarina Rodrigues. Games Animals Play (англ.). Greater Good: The Science of a Meaningful Life. Greater Good Science Center (1 марта 2008).
11. https://wiki5.ru/wiki/Online_quiz#References
12. <https://www.gamestolearnenglish.com/reveal/>
13. <https://quizizz.com/admin/quiz/5dc2781966106f001d8b140b/online>