

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
КРАСНОЯРСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ
УНИВЕРСИТЕТ им. В. П. АСТАФЬЕВА
(КГПУ им В. П. Астафьева)

Факультет иностранных языков

Выпускающая кафедра: кафедра английского языка

Сирак Полина Владимировна
МАГИСТЕРСКАЯ ДИССЕРТАЦИЯ

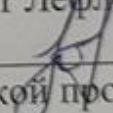
**Развитие навыков говорения обучающихся бакалавриата факультетов
иностраннных языков с помощью игровых технологий**

Направление подготовки 44.04.01 Педагогическое образование
Направленность (профиль) магистерской программы: Теория и практика
профессиональной коммуникации в иноязычной образовательной среде

ДОПУСКАЮ К ЗАЩИТЕ

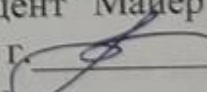
Зав. кафедрой

канд. филол. наук, доцент Лефлер Н.О.

« 31 » 05 2025 г. 

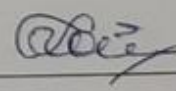
Руководитель магистерской программы

канд. пед. наук, доцент Майер И.А.

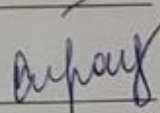
« 30 » 05 2025 г. 

Научный руководитель

канд. филол. наук, доцент Колесова
Н.В.

« 30 » 05 2025 г. 

Обучающийся Сирак П.В.

« 30 » 05 2025 г. 

Означенные от имени

Оглавление

Введение.....	4
Глава 1. Теоретические основы использования игровых технологий при обучении говорению студентов-бакалавров языковых факультетов.....	9
§ 1.1. Обучение говорению как виду речевой деятельности	9
§ 1.2. Проблема применения игровых технологий на занятиях по иностранному языку на уровне высшего образования.....	14
1.2.1. Определение игры: исторический обзор	14
1.2.2. Игра как педагогическая технология	17
§ 1.3. Обучение говорению студентов языковых факультетов: основные характеристики	21
Выводы по Главе 1	27
Глава 2. Экспериментальная работа по использованию игровых технологий при обучении говорению студентов-бакалавров языковых факультетов	29
§ 2.1. Анализ рабочей программы дисциплины «Практика устной и письменной речи (английский язык)».....	29
§ 2.2. Анкетирование обучающихся об использовании игр на занятиях по иностранному языку	30
§2.3. Диагностический этап экспериментальной работы	34
§2.4. Формирующий этап экспериментальной работы	39
§2.5. Контрольный этап экспериментальной работы	44
§2.6. Методические рекомендации по использованию игровых технологий при обучении говорению студентов-бакалавров языковых факультетов	48

Выводы по Главе 2	51
Заключение	53
Список использованных источников	56
Приложение А	68
Приложение Б	69
Приложение В	75
Приложение Д	77
Приложение Е	78
Приложение Ж	79
Приложение И	80
Приложение К	81
Приложение Л	82
Приложение М	83
Приложение Н	84
Приложение П	85
Приложение Р	86
Приложение С	87
Приложение Т	88
Приложение У	89
Приложение Ф	90
Приложение Х	91
Приложение Ц	92

Введение

Тот факт, что формированию и совершенствованию навыков говорения следует уделять значительное внимание, не вызывает сомнения. Однако существует мнение, что для того, чтобы студенты начали общаться, достаточно выделить современную, важную для них тему, стоящую на повестке дня, организовать дискуссию – и процесс запущен. Но это заблуждение. Когда большое внимание уделяется именно расширению вокабуляра студентов, чтению и выполнению грамматических упражнений, не стоит удивляться ситуации, когда обучающийся будет упорно хранить молчание и отказываться выражать собственное мнение по теме. Часто студенты могут стесняться высказывать свои мысли вслух или не понимать, что именно от них хотят услышать. Именно игра способна снять эту скованность и избавить обучающегося от проблемы немногословности.

Игра уже давно стала частью повседневности многих преподавателей. Но когда речь заходит об игре и использовании игровых технологий, первой возникающей ассоциацией часто становятся дошкольники и младшие школьники. Однако постепенно это «клеймо» пустяка и развлечения снимается, и игра включается в процесс обучения в средней школе и ВУЗах, ведь она позволяет значительно повысить эффективность образовательного процесса.

Актуальность исследования обусловлена высоким обучающим потенциалом игровых технологий при обучении иностранному языку на уровне бакалавриата, недостаточной изученностью вопроса использования игровых технологий именно на языковых факультетах и необходимостью дальнейшей разработки учебно-методического обеспечения для обучения говорению на данном уровне. На данный момент существует противоречие между высокой эффективностью применения игровых технологий и недостатком материалов, реализующих эти технологии на учебных занятиях на языковых направлениях.

Объект исследования – процесс профессионально ориентированного обучения иностранному языку в высшей школе.

Предмет исследования – развитие навыков говорения на иностранном языке с применением игровых технологий на уровне бакалавриата.

Цель – теоретическое обоснование и разработка учебно-методического обеспечения для обучения говорению студентов-бакалавров языковых факультетов с применением игровых технологий.

В соответствии с объектом, предметом и целью были поставлены следующие **задачи**:

1. Изучить научные работы по использованию игровых технологий в образовательном процессе.
2. Проанализировать работы по обучению говорению и использованию игровых технологий в обучении говорению на занятиях по английскому языку.
3. Разработать учебно-методическое обеспечение для обучения говорению на уровне бакалавриата на основе игровых технологий.
4. Подтвердить эффективность разработанного учебно-методического обеспечения в рамках опытно-экспериментальной работы.
5. Составить методические рекомендации по использованию игровых технологий при обучении говорению студентов-бакалавров.

Методологическая основа исследования:

- реализация компетентного подхода в образовательном процессе (И.А. Зимняя, Б.Д. Эльконин);
- работы о системно-деятельностном подходе (Л.С. Выготский, А.Н. Леонтьев).

Теоретическая основа исследования:

- работы, посвящённые играм и игровым технологиям (К. Groos, M. Lazarus, G.S. Hall, Э. Берн, Г.К. Селевко, Д.Б. Эльконин и др.);
- работы по обучению говорению (Н.Д. Гальскова, Н.И. Гез, Е.И. Пассов и др.).

Новизна исследования заключается в разработке обучающих игр для развития навыков говорения определенной целевой аудитории – студентов-бакалавров языковых факультетов.

Теоретическая значимость исследования состоит в систематизации теоретического материала по теме и сопоставлении взглядов современных учёных-исследователей.

Практическая значимость исследования заключается в:

- возможности использования разработанного учебно-методического обеспечения при обучении говорению студентов бакалавриата языковых факультетов;
- подготовке методических рекомендаций по применению данного учебно-методического обеспечения в образовательном процессе.

Рабочая гипотеза исследования: применение игровых технологий при обучении говорению студентов-бакалавров языковых факультетов будет эффективно, если:

- будет разработано комплексное специализированное учебно-методическое обеспечение;
- будут учтены особенности специализации студентов.

Методы исследования:

- теоретические (анализ литературных источников; изучение и обобщение сведений);
- эмпирические (методы статистического анализа данных; педагогический эксперимент, анкетирование).

База исследования: ФГБОУ ВО «КГПУ им. В.П. Астафьева» г. Красноярск.

Апробация и внедрение результатов исследования. Работа апробирована выступлениями на конференциях:

- Всероссийская научно-практическая конференция «Актуальные проблемы лингвистики и лингводидактики» в рамках весенней научной сессии «Система педагогического образования – ресурс развития общества» (9 апреля 2024 года);
- Всероссийская научно-практическая конференция «Теория и методика преподавания иностранных языков в условия поликультурного общества» в рамках осенней научной сессии «Система педагогического образования – ресурс развития общества» (4 декабря 2024 года).

По результатам исследования опубликовано три статьи:

- «Развитие навыков говорения студентов языковых факультетов с помощью игр» [Колесова, Сирак, 2024];
- «Использование игровых технологий как средства обучения говорению обучающихся языкового факультета» [Сирак, 2024];
- «Применение игр в процессе обучения говорению студентов языковых факультетов» [Сирак, 2025].

Структура работы: введение, две главы, заключение и библиографический список. Работа изложена на 91 странице.

Во введении обосновывается актуальность работы, формулируются ее цель, задачи, гипотеза, теоретическая основа исследования и практическая значимость, определяются объект и предмет исследования, описываются методы, структура и содержание работы.

В первой главе раскрываются компетентностный и системно-деятельностный подходы к обучению иностранному языку студентов-бакалавров, говорение как вид иноязычной речевой деятельности,

рассматриваются различные теории игр и особенности применения игровых технологий на занятиях по английскому языку.

Во второй главе описывается организация процесса и анализ опытно-экспериментальной работы по развитию говорения студентов-бакалавров с использованием игровых технологий.

В заключении подводятся итоги данного исследования и излагаются основные выводы.

Глава 1. Теоретические основы использования игровых технологий при обучении говорению студентов-бакалавров языковых факультетов

§ 1.1. Обучение говорению как виду речевой деятельности

Всего в методике разделяют четыре вида речевой деятельности – два продуктивных (говорение и письмо) и два рецептивных (аудирование и чтение). Они непосредственно связаны между собой и дополняют друг друга. Однако разграничение между ними необходимо, так как каждый из них имеет свои особенности и основан на своих специфических механизмах, что следует учитывать при обучении иностранному языку.

Внимание необходимо уделять всем видам речевой деятельности, но в современном мире ведущей целью становится развитие коммуникативной компетенции, причем устная речь и навыки говорения выделяются как приоритетные аспекты в этом процессе [Рабина, Дёрина, 2020].

Однако наблюдается противоречие между требованиями современного общества к специалистам со знанием иностранных языков и недостаточным уровнем владения навыками говорения у студентов вузов [Иванов, 2012].

Объясняется это тем, что говорение как активный вид речевой деятельности является не только самым востребованным, но также и самым сложным в овладении. Отмечается, что он имеет столь фундаментальное значение ещё и потому, что долгое время играл ключевую роль в речевой коммуникации – на протяжении многих столетий в различных уголках мира люди передавали информацию, опираясь исключительно на эту форму общения. В свою очередь, чтение и письмо были прерогативой лишь определенных слоёв общества, таких как аристократы, учёные и духовенство [Никишова, Потапова, Гроховская, 2022].

Обратимся к различным определениям понятия «говорение». Большинство авторов определяют его как продуктивный вид речевой деятельности, с помощью которого осуществляется устное вербальное

общение [Ладыженская, Михальская, 1998; Ефремова, 2000; Опарина, 2005; Иванова, Сухова, 2008; Азимов, Щукин, 2009].

Также в некоторых определениях можно встретить следующие уточнения:

- говорение как инструмент осуществления устного общения всегда сопровождается аудированием;
- с помощью говорения происходит обмен информацией, между собеседниками устанавливаются контакт и взаимопонимание;
- говорение – это чрезвычайно многоаспектное и сложное явление, продуктом которого является высказывание;
- содержанием говорения является выражение мыслей;
- говорение представляет собой устную речь без опоры на письменную [Пассов, 1985; Гальскова, Гез, 2006; Иванова, Сухова, 2008, Азимов, Щукин, 2009; Панькин, Филиппов, 2011].

Таким образом, в данной работе под говорением будет пониматься один из четырёх видов речевой деятельности, с помощью которого совместно с аудированием осуществляется устное вербальное общение, устанавливаются контакт и взаимопонимание между собеседниками, и появляется продукт – высказывание, выражающее мысли говорящего.

Конечная цель обучения говорения может быть разной: формирование навыков спонтанной речи, развитие умения говорить свободно, использование языка для выражения собственных мыслей, осуществление общения в разнообразных, социально детерминированных ситуациях [Леонтьев, 1982; Сакаева, Баранова, 2016]. Всё это многообразие целей – и есть вариации реальной речевой практики людей.

Говорение обладает определёнными характерными признаками:

- мотивированность;
- активность процесса;
- ситуативность;

- целенаправленность (воздействие на партнёра);
- наличие предмета (своя или чужая мысль);
- самостоятельность;
- непредсказуемость [Пассов, 1985; Иванова, Сухова, 2008; Кашлев, 2013].

Выделяют следующие функции говорения:

- информативная (информационно-коммуникативная);
- регулятивная (регуляционно-коммуникативная);
- эмоционально-оценочная (аффективно-коммуникативная);
- этикетная [Пассов, 1985; Гальскова, Гез, 2006].

Информативная функция предполагает передачу и приём информации. Регулятивная – воздействие собеседников друг на друга. Эмоционально-оценочная подразумевает детерминацию эмоциональной сферы. Этикетная функция же отражает способность речевого поведения либо расположить к себе собеседника, установить с ним контакт, либо оттолкнуть от себя.

Сложность говорения может варьироваться, начиная от простого озвучивания эмоций и их выражения с помощью восклицаний, и заканчивая ответами на вопросы и развёрнутыми высказываниями [Мирзоян, 2016].

Говорение, являясь продуктивным процессом, требует значительных временных и умственных затрат и усилий, так как должно включать в себя и языковую, и речевую, и коммуникативную компетенции. Тот огромный пласт мыслительной деятельности, который представляет собой обучение говорению, предполагает не только то, что обучающемуся нужно сформулировать свою мысль, но и ещё и то, что передать её необходимо на иностранном языке, при этом учитывая особенности грамматики, стилистики и структуры предложения [Салиева, 2015; Хитарова, 2019].

Именно поэтому говорение как вид речевой деятельности должно быть частью любого занятия. Развитие навыков говорения осуществляется в

первую очередь за счёт активного общения на изучаемом иностранном языке [Абаева, 2014; Салиева, 2015].

При этом формы общения могут быть самыми разными: диспуты, дискуссии, круглые столы, интервью, конференции, защиты проектов, рецензирование, игры, театрализации [Доронина, 2016].

Дж. Хармер же выделял следующие три причины, по которым обучающиеся обязательно должны разговаривать во время занятия. Во-первых, это возможность «репетиции» – возможность попрактиковаться в реальной речи в безопасной обстановке в учебной аудитории. Во-вторых, при выполнении заданий на говорение обучающемуся приходится использовать все известные ему языковые средства, а не только те, которые изучаются в данный момент, что позволяет и преподавателю, и другим обучающимся оценить, насколько успешно он справляется с заданием и какие проблемы у него возникают, и обеспечить обратной связью. В-третьих, чем больше у обучающегося возможностей активизировать уже известные ему элементы языка, тем более автоматическим становится процесс их использования, что в свою очередь обеспечивает свободное употребление слов и фраз без долгого их обдумывания [Harmer, 2010].

Однако не любое задание позволит добиться тех результатов, что были перечислены выше. М. Пэррот в своей книге «Task for Language Teachers. A resource book for training and development» упоминает следующие характеристики, которыми обладают успешные задания на говорение:

- учащиеся говорят много (основная часть отведённого на задание времени была отдана на говорение обучающихся);
- равное участие (возможность участвовать в обсуждении предоставляется всем обучающимся – все говорят примерно одинаковое количество времени, и делают это не только один или два человека);

- высокий уровень мотивации (обучающиеся проявляют желание высказаться, поскольку им интересна тема беседы и им есть, что сказать);
- понятный язык (уровень владения языком позволяет обучающимся поддерживать разговор) [Приводится по: Казанцев, Казанцева, 2014].

На данный момент преподаватели иностранного языка в достаточной степени самостоятельны в выборе методов, принципов, средств обучения, подходов к реализации образовательных программ. Признавая, что в настоящее время существует большое количество различных подходов, следует отметить, что лидирующее место при обучении говорению среди них занимают личностно-ориентированный и компетентностный [Абаева, 2014].

Под личностно-ориентированным подходом понимается образовательный процесс, в котором личность обучающегося и личность педагога выступают как его субъекты. К его характеристикам в том числе можно отнести: обеспечивается ориентир на осуществление обучающимися самостоятельного поиска; дидактический материал варьируется для обучающихся с разной успеваемостью, оценку познавательной деятельности сначала дают обучающиеся, и только затем преподаватель; обеспечивается активность каждого обучающегося с учётом его индивидуальных особенностей [Березина, Курина, 2010]. Под компетентностным подходом в целом понимают подход, главным аспектом которого является овладение обучающимися профессиональных знаний, умений, навыков, а также способностей применять их в профессиональной деятельности [Старченко, 2014].

Личностно-ориентированный и компетентностный подходы в обучении говорению:

- создают атмосферу, комфортную и безопасную для студента;
- стимулируют познавательную активность студентов;

- мотивируют чаще обращаться к иностранному языку, способствуют повышению мотивации к обучению говорению на иностранном языке;
- охватывают личность студента в целом, делая его активным участником учебного процесса и стимулируют его творческие способности, речевые и интеллектуальные способности;
- создают проблемные педагогические ситуации, где главная роль отводится не преподавателю, а студенту, уровень освоения навыков говорения которого в первую очередь зависит от его личностных качеств, интересов и потребностей, нежели от реализуемых преподавателем методов, приёмов, средств и технологий обучения;
- предусматривают различные формы работы – групповые, индивидуальные и коллективные, направленные на стимулирование активности, самостоятельности и творческого поиска обучающихся [Абаева, 2014].

В следующем параграфе рассмотрим потенциал использования игровых технологий при обучении иностранному языку, в том числе говорению, на уровне высшего образования.

§ 1.2. Проблема применения игровых технологий на занятиях по иностранному языку на уровне высшего образования

1.2.1. Определение игры: исторический обзор

В предыдущем параграфе было рассмотрено говорение как вид речевой деятельности, его роль и значимость, обозначены основные характеристики. Данный параграф будет посвящён вопросу применения игровых технологий для обучения английскому языку, в том числе и иноязычному говорению, на уровне высшего образования.

Ещё в античности игра представлялась как выражение идеи о связи человека с космосом, как активный способ человеческого бытия в мире. Платон считал игры одним из самых полезных занятий, а Аристотель – источником гармонии между телом и душой, и в «Поэтике» он указывал, что игровые ситуации полезны для интеллектуального развития [Ганина, Шишкина, 2012].

Во второй половине XIX века начали появляться первые научные теории игры. Четыре классические теории игры принадлежат Г. Спенсеру, М. Лацарусу, К. Гроссу и Г.С. Холлу.

Так, основная идея Г. Спенсера, автора теории избытка сил, заключалась в том, что игра – выход для избыточной энергии [Groos, 1898]. М. Лацарус предположил, что игра – это способ восстановления энергии. Детям нужен отдых, и отдыхают они с помощью игры, откуда появилась теория восстановления сил [Lazarus, 1883]. Позже К. Гросс в своей теории упражнения дал игре следующее определение игре — это необходимая практика поведения, которая необходима для дальнейшего выживания. Это практика навыков, которые впоследствии помогают людям выжить [Groos, 1901]. Г.С. Холл же выдвинул так называемую теорию рекапитуляции. Согласно этой теории, игра – вовсе не деятельность, развивающая будущие инстинктивные навыки, а скорее, наоборот, избавляющая организм от примитивных и ненужных инстинктов, передающихся по наследству. Каждый ребёнок проходит через ряд игровых стадий, соответствующих культурным стадиям развития расы и повторяющих их [Hall, 1906].

Позднее подход К. Гросса был подвергнут критике голландским психологом Ф. Бойтендайком, который указал, что инстинктивные формы поведения не требуют упражнений [Приводится по: Князев, 2005].

Что же касается отечественных учёных, то их исследования на протяжении многих лет в основном были посвящены природе игры и её

значению для развития и обучения детей. Л.С. Выготский рассматривал основы теории детской игры и призывал обратить внимание на интересы ребёнка [Приводится по: Князев, 2005]. Д.Б. Эльконин раскрывает социально-исторический характер детской ролевой игры по её происхождению и содержанию, который состоит в том, что ролевые игры на протяжении дошкольного детства постепенно превращаются в игры с правилами, которые являются обобщенными и сокращенными формами социального опыта. Он также пришёл к выводу, что понятие «игра» и вовсе не является в строгом смысле этого слова научным понятием [Эльконин, 1999]. С.Л. Рубинштейн дал одно из наиболее общих и полных определений понятия «игра»: «игра человека – порождение деятельности, посредством которой человек преобразует действительность и изменяет мир. Суть человеческой игры – способность, отражая, преобразовывать действительность» [Рубинштейн, 1946].

Голландский историк и философ культуры Й. Хёйзинга предпринял попытку универсализировать понятие игры. По его мнению, игра – это свободная деятельность, которая осознается как «невзаправду» выполняемое занятие, которое не имеет никакого отношения к материальному интересу и осуществляется в строго отведенном для этого времени и пространстве, а также подчиняется определенным правилам. Ключевым моментом, по его мнению, определяющим суть игры, являются удовольствие и радость от участия в процессе, доступные человеку любого возраста [Хёйзинга, 2001]. В то же время взрослый человек способен играть и на более высоком уровне, привлекая к игре прекрасное. Играть – значит иметь дело с абсолютно первичной категорией жизни, и её нельзя сводить к пустому развлечению [Бобыкина, Короткова, 2020].

1.2.2. Игра как педагогическая технология

Игра может стать увлекательным способом провести время, а также помочь ребёнку в освоении основных жизненных функций в доступной ему форме. Тем не менее, игра может быть и очень сложным способом воспитания и конструирования жизненного опыта или же способом приобщиться к многовековой культуре человечества. В этом и заключаются основные проблемы при внедрении игры в образовательный процесс – уверенность в том, что организовать игру легко, и что все её участники получат одинаковый положительный опыт от процесса. Необходимо понимать, какие именно игры будут полезны и интересны целевой аудитории. Именно из-за этого разнообразия игр, которые предназначены для образовательных целей, есть потребность в их адаптации и поиске решений с учетом возрастных особенностей, способностей, ограничений по здоровью и других факторов [Бобыкина, Короткова, 2020].

Игры могут быть использованы как на начальном, так и на продвинутом этапах обучения. Они подходят для студентов с хорошей подготовкой и не очень. Игровой процесс активизирует стремление студентов к общению, способствует установлению равенства в диалоге, устранению барьера между преподавателем и студентом. Игра позволяет застенчивым и менее уверенным в себе обучающимся заговорить и таким образом преодолеть барьер неуверенности. Поскольку в игре каждый играет свою роль, обучающемуся придётся быть активным партнером в общении [Мишенева, 2014].

В том числе с помощью игр можно моделировать будущую профессиональную деятельность студентов, учить их вести себя в определенных реальных ситуациях и развивать навыки общения на иностранном языке, формируя не только профессиональную, но и коммуникативную компетенцию [Там же].

Однако не любая игра может применяться в педагогическом процессе. Г.К. Селевко отличает педагогическую игру от игры вообще, говоря, что «педагогическая игра обладает существенным признаком – четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом» [Селевко, 1998].

Для рассмотрения игры как именно педагогической технологии следует обратиться к определениям педагогической технологии.

По В.П. Беспалько педагогическая технология – это совокупность средств и способов, направленных на воспроизведение теоретически обоснованных процессов обучения и воспитания, что способствует эффективному достижению образовательных целей [Беспалько, 2002].

Согласно М.В. Кларину, педагогическая технология – это совокупность и порядок функционирования всех личностных, инструментальных и методологических средств, необходимых для достижения образовательных целей [Кларин, 1995].

Б.Т. Лихачев считает, что педагогическая технология – это совокупность психолого-педагогических установок, которые определяют специальный набор и организацию способов, методов, приёмов обучения; она является организационно-методическим инструментарием педагогического процесса [Лихачев, 1999].

М.Ю. Олешков определяет педагогическую технологию как алгоритмизированную последовательность педагогических процедур, которая гарантированно обеспечивает достижение дидактической цели [Олешков, Уваров, 2006].

Таким образом, можно проследить, что в целом под педагогической технологией понимают совокупность или последовательность средств, методов, способов, процедур, с помощью которых достигается дидактическая цель. Из этого следует вывод, что игровые технологии – это такие

педагогические технологии, в которых основным средством достижения дидактической цели является игра.

Использоваться могут игры любых из множества различных их типов: от простых карточных и настольных игр для одного игрока или небольшой группы до сложных многопользовательских онлайн-игр и игр в альтернативной реальности [Starikov, 2023].

Например, ролевые игры можно использовать для развития навыков говорения, моделируя такие ситуации, как заказ еды в ресторане, покупка билетов в кино или общение с представителями службы поддержки. Совместные игры, такие как карточные, настольные игры и головоломки могут помочь обучающимся развить навыки командной работы, общения, налаживания и поддержания отношений с другими людьми [Там же].

Применение игровых технологий в образовании расширяет спектр обсуждаемых тем, делая процесс обучения иностранному языку более динамичным и экспрессивным [Мишенева, 2014].

Внедрение игровых технологий способствует развитию разнообразных навыков, умений и ключевых качеств личности будущего специалиста. Благодаря коллективному взаимодействию студентов, усвоение учебного материала происходит более эффективно [Абраменко, 2018].

Использование игровых технологий представляет собой уникальный подход к работе с обучающимися. Игра сочетает в себе как обучающую, так и развлекательную функцию. Одним из её преимуществ является отсутствие неудачных моментов для студента. Вместо того чтобы рассматривать неудачу как поражение, студент воспринимает её как стимул для своей дальнейшей познавательной деятельности. Успешное завершение игры рассматривается группой как достижение поставленных целей, а совместные эмоциональные переживания во время игры способствуют укреплению межличностных отношений. Кроме того, преимуществом дидактических игр

является то, что они способствуют развитию определенных личностных качеств, таких как общительность, организованность, умение отстаивать свою точку зрения, умение проявлять толерантность к противоположному мнению, а также дает возможность овладеть психологическими навыками и нормами поведения в социуме [Там же].

Игровые технологии помогают преподавателям иностранного языка справиться со многими задачами, направленными на:

- развитие мотивации к изучению иностранного языка;
- моделирование вербальных и невербальных поведенческих особенностей носителей языка;
- развитие познавательной активности обучающихся;
- стимулирование иноязычного общения по изучаемой тематике;
- снятие неуверенности и страха говорить на иностранном языке;
- активизацию интеллектуальных резервов студентов;
- развитие творческого мышления, способности принимать оптимальные решения в сложных ситуациях иноязычного общения [Бортникова, 2016].

Ряд исследований показывают, что игры являются в том числе и эффективным подходом к обучению говорению в частности. В исследовании, проведенном Уортоном и Бернеттом (2017) в Китае, было замечено, что обучающиеся, которые играли в игры, продемонстрировали более значительное улучшение беглости речи, произношения и словарного запаса по сравнению с теми, кто не играл. Аналогичным образом, исследование Хо (2011) среди корейских студентов-бакалавров обнаружило, что ролевые игры были эффективны в развитии владения языком и повышении уверенности [Приводится по: Starikov, 2023].

Использование игр при обучении навыкам говорения на английском языке также способствовало развитию внутренней мотивации, активному

участию и вовлеченности студентов. А студенты, которые мотивированы на участие в занятии, с большей вероятностью запомнят информацию, разовьют понимание и улучшат свои навыки [Там же].

Различные технологии обучения говорению студентов, в том числе и игровые, рассматривали многие авторы, но в большинстве своём они фокусируются именно на неязыковых вузах, например, технических и строительных [Сальникова, 2011; Фролова, 2017; Деева, 2019; Рабина, Дёрина Н.В., Дёрина К.С., 2020; Храмова, Хайруллин, 2021; Калинина, Кудряшова, 2023].

Но выбор и содержание используемых на занятиях по иностранному языку игровых технологий определяется не только уровнем образования, но и направлением подготовки, потому что эти технологии должно согласовываться с целями и задачами иноязычного образования. Поэтому в следующем параграфе будет рассмотрена специфика обучения говорению именно студентов языковых факультетов.

§ 1.3. Обучение говорению студентов языковых факультетов: основные характеристики

Предыдущий параграф был посвящён проблеме применения игровых технологий при обучении иностранному языку на уровне высшего образования. В этом параграфе будут рассмотрены основные характеристики, присущие процессу обучения иноязычному говорению на языковом факультете.

Когда речь заходит о современном специалисте, который имеет высшее профессиональное образование, то мы представляем его как культурно-языковую личность, которая обладает способностями понимать, интерпретировать и принимать культурные явления страны изучаемого иностранного языка. В свою очередь и преподаватель должен не только

успешно обучить письму, чтению и говорению, но и содействовать развитию способности к творческому самовыражению и интеллектуальной активности [Абаева, 2014].

Содержание процесса обучения иностранным языкам сейчас направлено на развитие у студентов иноязычной компетентности, которая позволит им эффективно работать в культурном разнообразии своей образовательной и профессиональной среды. В целом на данный момент концепция преподавания иностранного языка ориентирована не только на обеспечение студентов необходимыми лингвистическими навыками, но и на формирование у них определенного когнитивного фундамента, который позволил бы им почувствовать культурную общность с носителями языка [Вагнер, 2018].

Согласно ФГОС, в том числе по направлениям 44.03.01 Педагогическое образование и 44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки), у выпускника бакалавриата должен быть сформирован ряд компетенций, в том числе способность осуществлять социальное взаимодействие, реализовывать свою роль в команде, а также коммуницировать в устной и письменной формах как на родном, так и на иностранном языке [ФГОС, 2018].

Главная цель обучения иностранным языкам – дать обучающимся возможность общаться на неродном языке, причем этот навык должен быть автоматизирован до такого уровня, чтобы не было необходимости задумываться о выборе нужных слов, правильном произношении, применении грамматических структур [Авраменко, 2019].

Основная цель профессионального образования в языковом ВУЗе состоит из двух задач: формирование языковой иноязычной компетенции с одной стороны, и развитие умений и навыков для будущей профессиональной деятельности с другой [Триус, 2020].

Важным элементом профессиональной компетенции бакалавров языковых специальностей является владение иноязычным говорением, что позволяет им свободно и успешно взаимодействовать в мультилингвальном пространстве для обеспечения сотрудничества между культурами [Татарина, Черемисинова, Груба, Хеберляйн, 2021].

Потребности студентов, изучающих иностранный язык, удовлетворяются путем создания учебно-речевых ситуаций как совокупности условий, побуждающих обучающихся к говорению. Одним из таких условий является использование соответствующего речевого материала, т.е. ситуативно обусловленных образцов речи различной длины. Их характеристики могут различаться в зависимости от уровня сложности учебно-речевых задач, решаемых обучающимися, от степени аутентичности речевых образцов и особенностей стиля [Там же].

Вагнер М.-Н.Л. формулирует цель обучения иноязычному говорению студентов языковых специальностей следующим образом – это овладение общей и профессионально ориентированной иноязычной коммуникативной компетенцией на уровнях C1 и C2 [Вагнер, 2018].

Уточняется, что уровень C1 подразумевает способности спонтанно высказываться и свободно выражаться, использовать язык в общественной и профессиональной сферах гибко и продуктивно; поддерживать разговор. Уровень C2 характеризуется лёгкостью участия в любых разговорах и дискуссиях, способностью свободно и точно выражаться, используя при этом различные оттенки значений слов и выражений, незаметно для собеседника переформулировать высказывания при возникновении трудностей [Там же].

Авраменко В.В. дополняет данную цель: в процессе говорения обучающиеся должны свободно участвовать в любых беседах и дискуссиях, использовать разнообразные идиомы и разговорные выражения, говорить бегло, передавать оттенки значений, обосновывать и отстаивать своё мнение,

быстро перефразировать свои высказывания при возникновении проблем с использованием языковых средств, иметь необходимый словарный запас для выражения своих взглядов по общим вопросам [Авраменко, 2019].

Татаринова М.Н., Черемисинова Р.А., Груба Н.А. и Хеберляйн Ф.А. определяют, что цель обучения студентов иноязычному говорению – это формирование их универсальных, общепрофессиональных и профессиональных компетенций для решения задач межличностного, межкультурного и профессионального взаимодействия [Татаринова, Черемисинова, Груба, Хеберляйн, 2021].

Позднякова Н.А. выделяет следующие задачи обучения говорению в языковом вузе:

- дальнейшее развитие лингвистической составляющей коммуникативной компетенции в области говорения, коррекция и улучшение произношения, совершенствование лексических и грамматических навыков, дальнейшее развитие умений говорения;
- формирование социолингвистического компонента коммуникативной компетенции в области говорения;
- формирование прагматического компонента коммуникативной компетенции в области говорения;
- обеспечение индивидуализированного обучения;
- развитие общеучебных умений, способности обучаться самостоятельно;
- развитие навыков работы с информацией (умение анализировать информацию, сравнивать её с уже имеющимися знаниями, умение осуществлять поиск недостающей информации; а также способность синтезировать полученную информацию для обоснования своих выводов) [Позднякова, 2005].

Эти цели и задачи реализуются широким набором различных средств, среди них: средства визуальной наглядности, сервисы подкастов, создание видеороликов, edutainment-подход, интернет-технологии и другое [Фрезе, 2020; Волкова, 2021; Раух, Юрченко, 2021; Наказная, 2022; Нургалина, Исхакова, 2023].

Для выявления возможных проблем, с которыми студенты могут столкнуться в процессе обучения говорению, в Самаркандском государственном институте иностранных языков среди студентов второго курса филологического направления был проведён опрос [Салиева, 2018].

Анализ полученных результатов показал, что студенты действительно считают обучение навыку говорения необходимым (такой ответ дали 90% респондентов). Основными проблемами были названы недостаточное количество времени на занятиях, которое посвящается обучению говорению, и наличие у студентов различных психологических барьеров (боязнь сделать ошибку, дискомфорт в процессе общения, отсутствие своего мнения по обсуждаемому вопросу). Чуть меньшее распространение имеет проблема неумения использовать имеющиеся знания для составления устных высказываний. На третьем месте – недостаток знаний (грамматических и лексических) и отсутствие носителей языка среди преподавателей. Последнее место среди названных студентами проблемами при обучении говорению заняли недостатки используемых учебных материалов и неиспользование современных технологий [Там же].

Также большая часть опрошенных студентов отметили, что использование игр, дискуссий, кейсов, презентаций, а также метода проектов повысило бы эффективность обучения говорению [Там же].

Действительно, как один из самых эффективных путей формирования умений иноязычного говорения студентов языковых специальностей

выделяют современные технологии обучения, а именно обучение в сотрудничестве и метод проектов [Вагнер, 2018].

Технологии обучения в сотрудничестве подразумевают предоставление каждому студенту возможность осуществить иноязычное общение. Они могут быть представлены в разных формах, например, «круглый стол», «интервью» или «кейс-метод». Метод проектов же даёт студентам возможность активно взаимодействовать друг с другом, осуществлять поисковую деятельность [Там же].

Однако достаточного освещения не получил образовательный потенциал использования игровых технологий, разработке которых и посвящено данное исследование, что ещё раз подтверждает его актуальность.

Таким образом, мы попытаемся восполнить этот пробел путём разработки игровых технологий для обучения говорению студентов языковых факультетов. Поэтому в наши задачи входит создание серии игр как технологического обеспечения образовательного процесса.

Выводы по Главе 1

Изучение в рамках данного исследования говорения как одного из четырёх видов речевой деятельности, его характерных признаков, функций, формы общения, а также роли личностно-ориентированного и компетентностного подходов в обучении говорению позволили сделать следующие выводы:

- говорение – это один из четырёх видов речевой деятельности, с помощью которого совместно с аудированием осуществляется устное вербальное общение, устанавливаются контакт и взаимопонимание между собеседниками, и появляется продукт – высказывание, выражающее мысли говорящего;
- говорение является одновременно самым востребованным на данный момент и самым сложным в овладении видом речевой деятельности;
- цели обучения говорению разнообразны, но все они сводятся к способности участвовать в реальной речевой практике людей;
- говорение требует от обучающегося значительных умственных усилий, и предполагает не только умение формулировать свои мысли, но и передавать их на иностранном языке, учитывая все грамматические и стилистические аспекты; именно поэтому важно делать говорение частью каждого занятия, при этом формы общения на занятиях могут быть самыми разными.

При рассмотрении такой формы организации общения на занятиях по иностранному языку как игровые технологии мы пришли к тому, что значение игры для развития навыков, мотивации и социального опыта учащихся является существенным. Игровые методы помогают моделировать реальные ситуации, повышать интерес к обучению и создавать благоприятную атмосферу для освоения новых знаний и умений. Игровые технологии могут быть адаптированы под разные возрастные группы и цели

обучения, что делает их универсальным средством повышения эффективности педагогического процесса.

Был сделан вывод о том, что одним из самых эффективных путей формирования умений иноязычного говорения студентов языковых специальностей являются современные технологии обучения.

Однако наблюдается недостаточность изученности проблемы использования таких современных технологий обучения, как игровые технологии, для обучения студентов языковых направлений говорению. Данное обстоятельство и определило цель нашего исследования.

Глава 2. Экспериментальная работа по использованию игровых технологий при обучении говорению студентов-бакалавров языковых факультетов

§ 2.1. Анализ рабочей программы дисциплины «Практика устной и письменной речи (английский язык)»

В данном параграфе будет проанализирована рабочая программа дисциплины «Практика устной и письменной речи (английский язык)», по которой обучаются студенты-бакалавры по направлению 44.03.05 Иностранный язык и иностранный язык (английский язык и немецкий язык).

Рабочая программа дисциплины включает в себя распределение часов дисциплины по семестрам, цели освоения дисциплины, место дисциплины в структуре образовательной программы, перечень компетенций обучающегося, формируемых в результате освоения дисциплины, структуру и содержание дисциплины, оценочные средства, учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины, материально-техническое обеспечение дисциплины и методические указания для обучающихся по освоению дисциплины.

Нельзя не отметить, что игры в каком-либо контексте в программе упоминаются лишь один раз: «Результаты аудиторной и самостоятельной работы по изучаемым темам проверяются в форме тестов, контрольных работ, устных выступлений, ролевых игр». Однако даже из одного этого предложения можно сделать такой вывод, что, пусть игры несколько не попадают в фокус данной программы, их использование никак не ограничивается и не воспрещается.

Причин, по которым упоминания игровых технологий практически не встречаются в программе, может быть несколько.

Первая связана со спецификой вузовской деятельности и первоочередном фокусировании на традиционных методах преподавания, которые акцентируют внимание на грамматике, лексике и чтении.

Вторая причина – это стандартизация программ дисциплин. Все они построены по примерно одному и тому же плану, что не оставляет места для демонстрации творческого подхода даже для тех преподавателей, которые хотели бы включить в программу более современные методы обучения.

Третья причина – это тот факт, что программы отнюдь не всегда составляются преподавателями, активно использующими в своей практике нетрадиционные методы обучения. Соответственно, отсутствие такого опыта отражается в содержании программ.

И четвёртая причина – это акцент на оценке знаний студентов. Программы в первую очередь ориентированы на формальные методы оценки знаний (тесты, экзамены), которые не всегда совместимы с игровыми методами обучения.

Однако учитывая потенциал использования игр для повышения мотивации обучающихся и их вовлечённости в процесс, который был подробно описан в предыдущих параграфах, полностью отказываться от их использования никак нельзя. Несмотря на возможные трудности, которые могут возникать при попытках внедрения игр в процесс обучения в вузе, сложно отрицать их возможности в развитии разговорных навыков обучающихся, их уверенности, в их способности сделать занятия более увлекательными и уменьшить стресс, испытываемый студентами.

§ 2.2. Анкетирование обучающихся об использовании игр на занятиях по иностранному языку

В эксперименте участвовали обучающиеся второго курса по направлению 44.03.05 Иностранный язык и иностранный язык (английский язык и немецкий язык).

Чтобы выяснить, что же сами студенты думают об использовании игр на занятиях по английскому языку, было проведено анкетирование, в котором приняли участие 30 обучающихся. Им были заданы следующие вопросы:

- 1) Насколько вам интересны занятия по иностранному языку?
- 2) Как часто на ваших занятиях используются игровые технологии?
- 3) Помогли ли они вам лучше усвоить материал?
- 4) Вам хотелось бы, чтобы игровые технологии на занятиях использовались чаще?

На каждый из вопросов можно было ответить одной цифрой от 1 до 5, которые означали градацию положительного/отрицательного ответа (1 – совсем не интересно, 5 – очень интересно; 1 – никогда; 5 – на каждом занятии; 1 – совсем не помогли, 5 – очень помогли; 1 – совсем не хочу, 5 – очень хочу).

На первый вопрос «Насколько вам интересны занятия по иностранному языку?» были получены следующие ответы (таблица 1):

Таблица 1 – Ответы на вопрос «Насколько вам интересны занятия по иностранному языку?»

Ответ	Количество студентов	Процент от общего числа ответов
1 (совсем не интересно)	3	10%
2 (не очень интересно)	6	20%
3 (нейтрально)	9	30%
4 (интересно)	7	23%
5 (очень интересно)	5	17%

Как можно видеть из таблицы выше, большинство студентов (60%) дали оценки до 1 до 3, что свидетельствует о том, что необходимость внедрения более интерактивных и увлекательных методов обучения в действительности существует. И лишь небольшая часть обучающихся (17%) считает занятия по иностранному языку по-настоящему интересными.

На второй вопрос «Как часто на ваших занятиях используются игровые технологии?» были получены такие ответы (таблица 2):

Таблица 2 – Ответы на вопрос «Как часто на ваших занятиях используются игровые технологии?»

Ответ	Количество студентов	Процент от общего числа ответов
1 (никогда)	6	20%
2 (очень редко)	12	40%
3 (иногда)	12	40%
4 (часто)	0	0%
5 (всегда)	0	0%

6 студентов ответили, что игровые технологии никогда не использовались на занятиях по иностранному языку. Возможно, они пропустили их по каким-либо причинам или не идентифицировали предложенные преподавателями активности как игры. Большинство же обучающихся (80%) ответили, что игры используются довольно редко.

На третий вопрос «Помогли ли они вам лучше усвоить материал?» студенты дали такие ответы (таблица 3):

Таблица 3 – Ответы на вопрос «Помогли ли они вам лучше усвоить материал?»

Ответ	Количество студентов	Процент от общего числа ответов
1 (совсем не помогли)	2	7%
2 (помогли немного)	4	13%
3 (помогли в среднем)	8	27%
4 (помогли хорошо)	10	33%
5 (очень помогли)	6	20%

Из этих результатов можно видеть, что лишь небольшая доля студентов считает, что игровые технологии не оказали никакого положительного влияния на усвоение материала. Возможно, что для этих студентов игры не были достаточно эффективными или интересными. Около четверти студентов оценили влияние игр как среднее, а большинство студентов (53%) оценивают влияние игровых технологий на усвоение материала положительно (оценки «4» и «5»).

И на последний, четвёртый вопрос, «Вам хотелось бы, чтобы игровые технологии на занятиях использовались чаще?», были даны следующие ответы (таблица 4):

Таблица 4 – Ответы на вопрос «Вам хотелось бы, чтобы игровые технологии на занятиях использовались чаще?»

Ответ	Количество студентов	Процент от общего числа ответов
1 (совсем не хотелось бы)	1	3%
2 (не очень хотелось бы)	2	7%
3 (нейтрально)	6	20%
4 (хотелось бы)	9	30%
5 (очень хотелось бы)	12	40%

Очень небольшая доля студентов не хочет видеть игровых технологий на занятиях. Большинство же имеют либо нейтральное, либо положительное отношение к играм. Нейтральная позиция может означать, что они открыты к идее, но не имеют сильного мнения по этому вопросу. Положительное же отношение говорит о том, что обучающиеся ценят данный метод обучения и считают его полезным.

В целом, результаты опроса подтверждают эффективность использования игровых технологий в обучении иностранным языкам и подчёркивают высокий интерес студентов к таким методам. Большинство

студентов положительно оценивают влияние игровых технологий на усвоение материала. Нейтральные оценки показывают, что некоторые студенты могут быть открыты к использованию игровых технологий, но не имеют чёткого мнения о их эффективности. Однако есть и такие студенты, которые предпочитают традиционные подходы, поэтому важно учитывать разнообразие мнений и предпочтений, чтобы создать максимально эффективную и увлекательную образовательную среду.

§2.3. Диагностический этап экспериментальной работы

Чтобы доказать эффективность игровых технологий в развитии навыков говорения студентов-бакалавров языковых факультетов, был проведён педагогический эксперимент.

Тип педагогического эксперимента: обучающий.

Цель педагогического эксперимента: выявить и доказать обучающий потенциал игровых технологий для развития навыков говорения студентов-бакалавров языковых факультетов.

Педагогические условия эксперимента: в эксперименте будут задействованы две группы (экспериментальная и контрольная), состоящие из студентов второго курса факультета иностранных языков.

Этапы педагогического эксперимента:

1. Диагностический.

Цель этапа – выявить и проанализировать уровень сформированности навыков говорения участников эксперимента.

2. Формирующий.

Цель этапа – разработать и апробировать учебно-методическое обеспечение с применением игровых технологий для обучения говорению студентов языковых факультетов.

3. Контрольный.

Цель этапа – выявить степень изменения уровня

сформированности навыков говорения участников эксперимента.

В данном параграфе будет приведено описание диагностического этапа педагогического эксперимента.

Для актуализации имеющихся знаний по теме «Sport» обучающимся предлагается сделать задание на сайте LearningApps.org. В данном задании необходимо правильно подписать на английском языке каждый вид спорта, изображённый на фотографии.

Ссылка на задание: <https://learningapps.org/40378391>

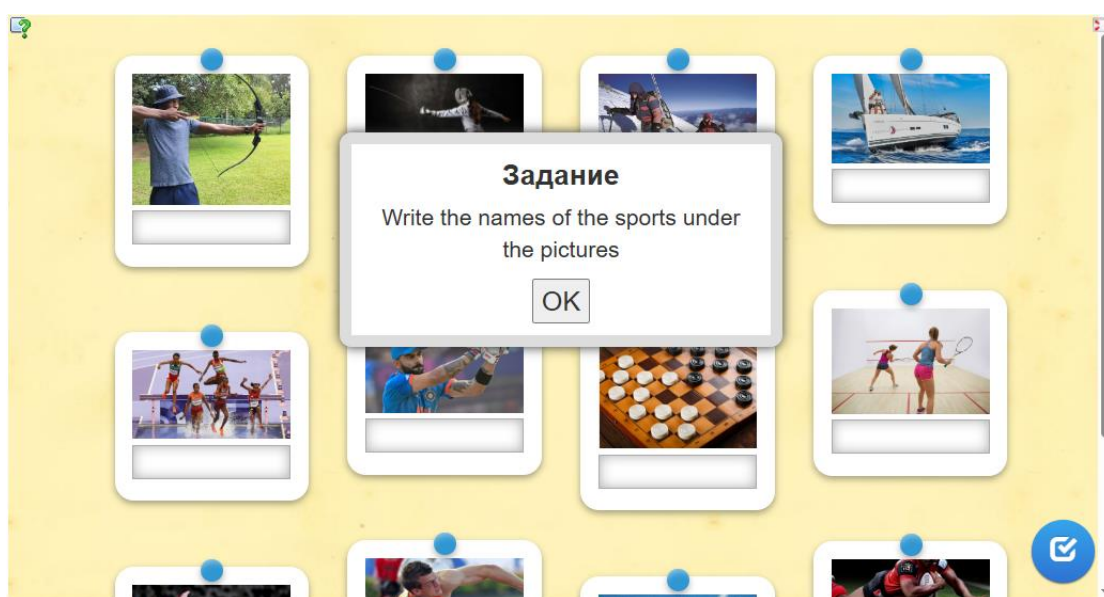


Рисунок 1 – Задание на сайте LearningApps.org

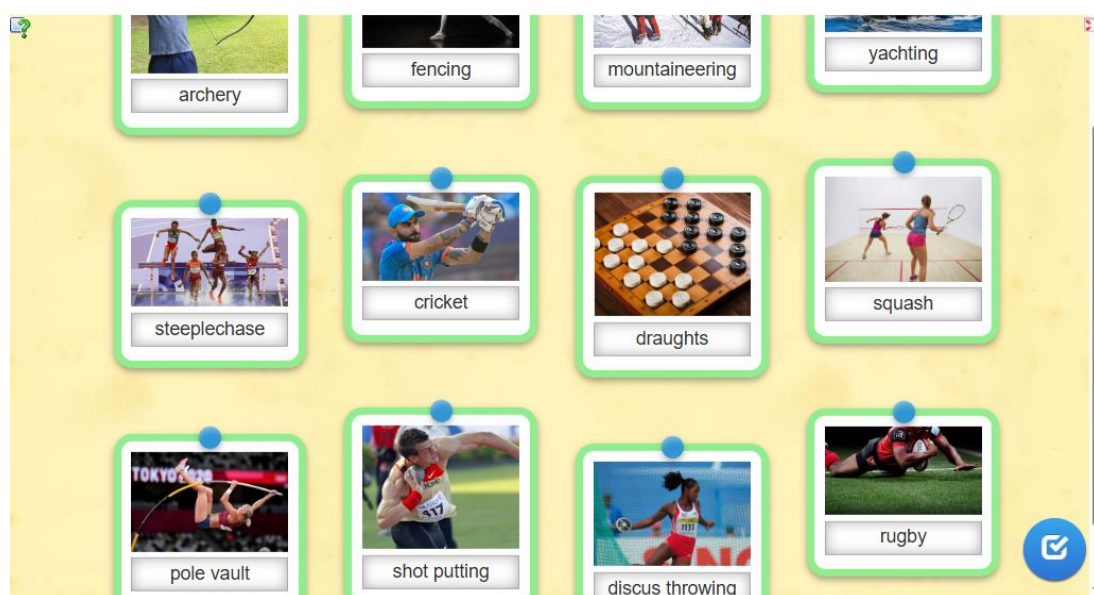


Рисунок 2 – Задание на сайте LearningApps.org (ответы)

Затем преподаватель предлагает обучающимся несколько вопросов по теме для совместного обсуждения:

- *What's your favorite sport?*
- *Are you good at sports? What sports are you good at?*
- *Do you like to watch sports on TV? Which ones?*
- *How do you feel about extreme sports? Would you like to try any of them?*

Далее обучающимся необходимо было продемонстрировать навыки говорения путём конструирования и драматизации диалога о спорте между двумя друзьями. Преподаватель раздаёт карточки, на которых обозначены требования к содержанию реплик в зависимости от роли участника. Обучающимся даётся 5-10 минут для подготовки. После подготовки обучающиеся представляют свои диалоги.

Speaker 1
Setting: It's a sunny afternoon on campus. You (Alex) and your friend Sarah have just finished your morning lectures and are sitting on a bench near the university sports center, enjoying a short break before their next class.
Task:

- say hello and ask Sarah whether she plays any sport;
- react to her answer; express your opinion about her favorite sport, tell her what sport you like;
- tell her what professional sport you follow;
- suggest playing your or her favorite sport together.

Рис.3 – Пример карточки для первого говорящего (диагностический этап)

Speaker 2

Setting: It's a sunny afternoon on campus. You (Sarah) and your friend Alex have just finished your morning lectures and are sitting on a bench near the university sports center, enjoying a short break before their next class.

Task:

- say hello and answer Alex's question;
- ask Alex about her favorite sport as well;
- ask Alex whether she follows any professional sport;
- tell her what sport you like to watch;
- react to Alex's suggestion.

Рис.4 – Пример карточки для второго говорящего (диагностический этап)

Задание оценивалось по следующим критериям, описанным в таблице «Критерии оценивания диалогической речи» (Приложение А)

За каждый из пяти критериев (содержание, взаимодействие с собеседником, лексическое оформление речи, грамматическое оформление речи и произношение) обучающийся может получить от 0 до 3 баллов. Таким образом, 15 – это максимальное количество баллов, которое можно получить за данное задание.

Численные показатели, соответствующие уровням развития умений выстраивания диалогического высказывания, являются следующими:

- пороговый: 8-9;
- базовый: 10-12;
- продвинутый: 13-15.

Результаты контрольной группы представлены на Рисунке 5.



Рисунок 5 – Результаты контрольной группы (диагностический этап)

1 обучающийся получил 7 баллов, 3 – 8 баллов, 4 – 9 баллов, 4 – 10 баллов, 2 – 11 баллов, и 1 – 12 баллов. Средний балл составил 9.53.

Результаты экспериментальной группы представлены на Рисунке 6.



Рисунок 6 – Результаты экспериментальной группы (диагностический этап)

1 обучающийся получил 8 баллов, 3 – 9 баллов, 4 – 10 баллов, 5 – 11 баллов, 2 – 12 баллов, и 1 – 13 баллов. Средний балл составил 10.33.

Несмотря на некоторые различия, в целом результаты обеих групп варьируются в одном промежутке. Самые низкие (7-8) и самые высокие (12-13) баллы встречаются редко. Наиболее часто встречающиеся баллы (9, 10, 11) говорят о том, что большинство студентов демонстрируют уверенное, но не максимальное владение навыками говорения. В целом эти данные отражают хороший базовый, но не продвинутый уровень владения диалогической речью у студентов обеих групп перед внедрением игровых технологий.

За диагностическим этапом педагогического эксперимента следует формирующий этап, в рамках которого в процесс обучения внедрялись игровые технологии. Результаты этого процесса будут описаны в следующем параграфе.

§2.4. Формирующий этап экспериментальной работы

С целью апробирования созданных в рамках данной работы игр в КГПУ им. В.П. Астафьева было проведено 10 занятий с их использованием.

Цель опытно-экспериментальной работы – подтверждение эффективности применения игровых технологий для обучения говорению студентов языковых факультетов.

Далее будет описано одно из проведённых занятий со студентами 2-го курса. Технологическую карту занятия можно найти в Приложении Б.

Содержание всех игр было связано с темой «Sport», изучаемой студентами второго курса языкового факультета. Игры были направлены на развитие навыков говорения, а также стимулировали использования недавно выученных слов в речи.

Преподаватель выступал в роли ведущего. После его вступительного слова группы разделились на три команды, и каждой из них нужно было придумать название. Затем начиналась основная часть занятия –

соревнование, состоящее из пяти игр-конкурсов. Для того, чтобы победить, команде нужно набрать больше баллов, чем команды-соперники.

Игра 1 «First Letter Given». Ведущий по очереди подходит к каждой команде с небольшой коробочкой (или пакетиком), в которой находятся карточки с буквами английского алфавита. На одной карточке изображена одна буква. Один участник команды вытягивает случайную карточку и называет слово на тему «Sport», начинающееся с этой буквы. Например, на букву «F» можно назвать слово «fencing», а букву «J» – «javelin», и т.д. Игра продолжается до тех пор, пока не ответят все обучающиеся (при небольшом количестве студентов можно провести второй раунд). Каждое слово можно называть только один раз. За каждое правильное слово команда получает 1 балл. Все карточки к данной игре можно найти в Приложении Д.

Слова, которые могут назвать обучающиеся:

A – archery, artistic gymnastics, athletics, arm-wrestling, amateur sport

B – boxing, badminton, basketball, barbell, beam

C – car racing, cycling, cross-country skiing, cricket, chess, championship

D – diving, draughts, draughtsman, draw, discus

F – fencing, figure-skating, football, fan

G – gymnastics, gliding, golf, goal, gym

H – hang gliding, high jump, hurdle race

J – javelin, jump, jumping board, judge

N – net, net-ball, national team

M – mountaineering, marathon

O – official, opponent, Olympics

P – pole vault, point, playground, puck, prize

R – rowing, race, run, rival, racket, rings

S – shot putting, steeplechase, squash, sport, spectator, support, score

T – track-and-field, triple jump, table-tennis, trampoline

V – volleyball, victory

W – win, weight-lifting, windsurfing, wrestling, water polo, world record

Игра 2 «Taboo». Один участник от команды получает от ведущего карточку (Рис.7). Вверху карточки написано слово, которое он должен объяснить остальным членам своей команды. Ниже на карточке указаны слова, которые нельзя использовать в объяснении. За каждое угаданное слово команда получает один балл. Игра продолжается до тех пор, пока все участники команд не попробуют объяснить слово с карточки. Все карточки к данной игре можно найти в Приложениях Ж, И, К.

Archery	Diving	Skiing	Cycling
<u>Don't say:</u> arrow shooting bow string target	<u>Don't say:</u> swimming underwater oxygen depth fish	<u>Don't say:</u> snow winter mountain outdoor glide	<u>Don't say:</u> bicycle bike riding wheel pedal

Рис. 7 – Пример карточек для игры «Taboo»

Игра 3 «Blankety Blank». Игра начинается с того, что на доске обучающимся демонстрируются три предложения, в каждом из которых пропущено одно слово из лексики, которая изучается ими на текущий момент. Студентам предлагается угадать, какими словами можно заполнить эти пробелы.

Примеры предложений (с ответами):

_____ requires you to be in shape since climbing down the side of a peak takes lots of strength (mountaineering).

She was jumping on a _____ with the help of a learning assistant, who was holding her hand (trampoline).

This tennis tournament is open to both _____ and professionals (amateurs).

Затем ведущий объясняет студентам, что теперь им нужно в командах составить три аналогичных предложения. После того как предложения будут готовы, один участник от каждой команды выходит и зачитывает их, заменяя

пропуски словом «BLANK». Остальные команды записывают свои предполагаемые ответы. После этого озвучиваются правильные ответы, и каждая команда получает от 0 до 3 баллов в зависимости от количества правильных ответов.

Игра 4 «Who am I?». Участники каждой команды выходят по одному. Ведущий держит над головой обучающегося лист бумаги с названием какого-либо спортсмена на английском языке. Например, «football player» или «boxer». Задача каждого участника – в течение минуты угадать, кем он «является», задавая вопросы своим товарищам по команде, на которые можно ответить только «да» или «нет». Например, можно спросить: «Am I strong?», «Am I fast?», «Do I swim?», «Do I run?» и так далее. За каждое правильно угаданное слово команда получает 1 балл.

Игра 5 «Jeopardy!». Для этой игры необходимо заранее подготовить доску – нарисовать на ней таблицу размером 4х6 ячеек, примерно одинаковых по размеру. В таблице должны быть указаны названия тем вопросов и стоимость каждого вопроса в баллах. Пример такой таблицы приведён в Таблице 5.

Таблица 5 – Пример таблицы для игры «Jeopardy!»

Sports I	1	2	3	4	5
Sports II	1	2	3	4	5
Symbols and Items	1	2	3	4	5
Olympics	1	2	3	4	5

Команды по очереди выбирают тему вопроса и его стоимость в баллах. Затем ведущий задает команде выбранный вопрос. Если команда не знает ответа, вопрос передаётся другой команде, которая первой выразила желание ответить.

Примеры вопросов для игры «Jeopardy!»:

Sports I:

- 1 балл – Which sport takes place in a velodrome? (Cycling)
- 2 балла – Crawl, backstroke and butterfly are different methods in which sport? (Swimming)
- 3 балла – Which sport uses a net, a racket, and a shuttlecock? (Badminton)
- 4 балла – Ping-pong is an alternative name for which sport? (Table tennis)
- 5 баллов – In which sport would you find the terms "triple axel", "salchow", and "lutz"? (Figure skating)

Sports II:

- 1 балл – Which sport involves riding waves on a board? (Surfing)
- 2 балла – What is Canada's national sport? (Ice hockey)
- 3 балла – What is the national sport of England? (Cricket)
- 4 балла – What is the name of the sport where players slide stones on a sheet of ice towards a target area? (Curling)
- 5 баллов – In which sport is a conductive vest and (under) vest worn? (Fencing)

Symbols and Items:

- 1 балл – What is the colour of the belt that the highest martial arts experts wear? (Black)
- 2 балла – What color card in soccer indicates a player must leave the game? (Red)
- 3 балла – Which color is not on the Olympic rings: blue, red, yellow, or orange? (Orange)
- 4 балла – Which flag is waved in motor racing to show the winner? (A black and white chequered flag)
- 5 баллов – What is the name of the flat disc you hit in hockey? (Puck)

Olympics:

- 1 балл – How often do the Olympics occur? (Every four years)

- 2 балла – In which city did the modern Olympic Games originate? (Athens, Greece)
- 3 балла – Fencing is an Olympic sport, true or false? (True)
- 4 балла – What year was the first ancient Olympic Games held? (776 B.C.)
- 5 баллов – What is the official motto for the Olympics? (Faster, Higher, Stronger – Together)

В конце занятия были подсчитаны баллы каждой команды и определяются победители. После заключительного слова ведущего занятие завершается.

В ходе занятия было замечено преимущественно положительное отношение студентов к играм, начиная с самой первой. Большинство игр содержат в себе элементы случайности, что делает процесс более увлекательным и азартным. Кроме того, игры побуждают обучающихся проявлять больше усилий при выполнении заданий, поскольку баллы зарабатывает не каждый из них индивидуально, а вся команда.

§2.5. Контрольный этап экспериментальной работы

После завершения формирующего этапа было проведено повторное диагностирование с целью замера изменений уровня владения навыками говорения в экспериментальной и контрольной группах.

Перед повторным тестированием обучающимся была предложена активность «Categories»: доска разделена на несколько «столбцов», у каждого столбца сверху имеется заголовок, например, «Summer Sports», «Winter Sports», «Competition Sites» и «Sports Equipment». Преподаватель засекает полторы минуты на каждую из категорий, и за отведённое время студенты должны назвать как можно больше подходящих слов. Во избежание повторений преподаватель записывает названные слова в соответствующий столбец.

После этого обучающимся было предложено задание, схожее с тем, что они выполняли во время диагностического этапа эксперимента – драматизации небольшого диалога о спорте. Отличным было только содержание предлагаемых карточек.

Speaker 1

Setting: You (Max) and your friend Jeffrey are discussing recent sports events, such as the Olympics, World Championships, or other major tournaments. You've been following the events closely.

Task:

- say hello;
- talk about a recent sports event that impressed you;
- mention which teams or athletes participated (if you don't know any - use your imagination!), highlight key moments;
- explain why this event is important to you.

Рис.8 – Пример карточки для первого говорящего (контрольный этап)

Speaker 2

Setting: You (Jeffrey) and your friend Max are discussing recent sports events, such as the Olympics, World Championships, or other major tournaments. You're interested in their impact on society.

Task:

- say hello;
- ask questions about the event that Max mentioned;
- ask how this event affected people (e.g., fans, local communities);
- discuss how sports can unite people and influence culture and society as a whole.

Рис.9 – Пример карточки для второго говорящего (контрольный этап)

Задание оценивалось по тем же самым критериями, которые можно найти в таблице «Критерии оценивания диалогической речи» (Приложение А). Максимально за задание можно было получить 15 баллов.

Ниже представлены результаты повторного тестирования в контрольной группе (Рис.10):

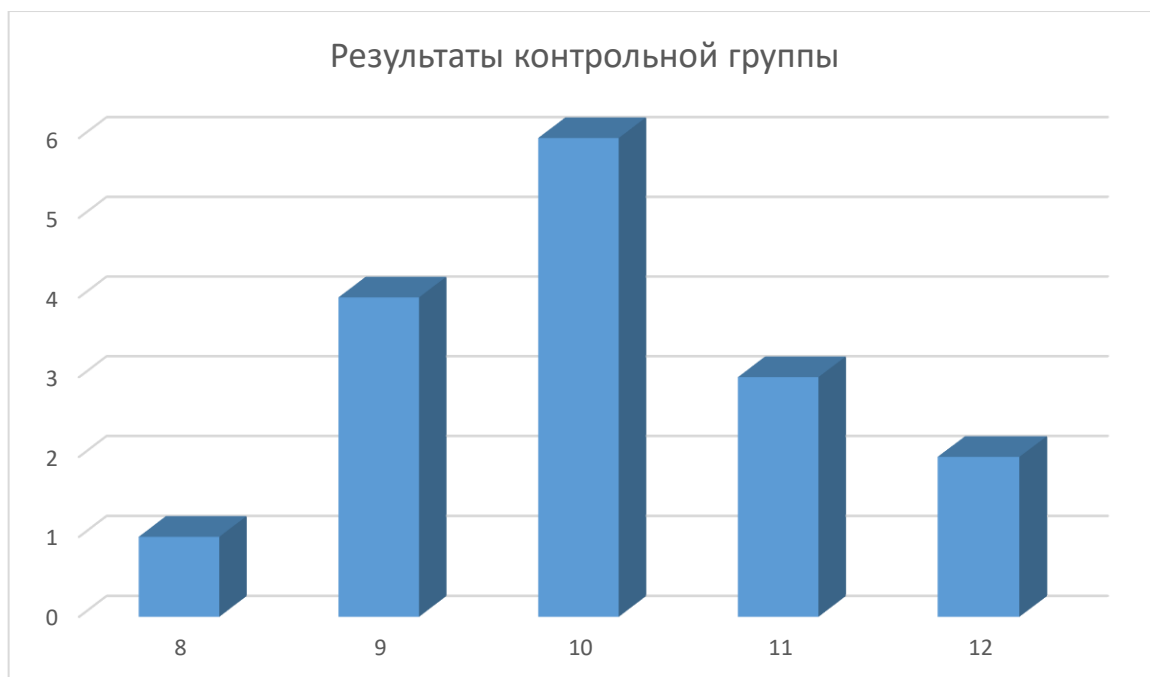


Рис.10 – Результаты контрольной группы (контрольный этап)

1 обучающийся получил 8 баллов, 4 – 9 баллов, 6 – 10 баллов, 3 – 11 баллов, и 2 – 12 баллов. Средний балл составил 10.07.

Контрольная группа показала небольшой прирост в их уровне их способности поддержать беседу на иностранном языке на тему спорта, и это более чем нормально, ведь, пусть и без игровых технологий, процесс обучения в этой группе продолжался, и проводился преподавателем-профессионалом.

Что же касается результатов экспериментальной группы, то их результаты отображены в диаграмме на Рисунке 11:



Рис.11 – Результаты экспериментальной группы (контрольный этап)

2 обучающихся получили 11 баллов, 5 – 12 баллов, 5 – 13 баллов, 3 – 14 баллов, и 1 – 15 баллов. Средний балл составил 12.07.

Таким образом, можно видеть, что положительная динамика развития навыков говорения в экспериментальной группе имеет гораздо большие масштабы. Впервые за оба этапа тестирования появился результат в 15 баллов. Разница между средним баллом диагностического и контрольного этапов изменилась с 0,8 до 2, и увеличение этого разрыва говорит о более значительном улучшении навыков у экспериментальной группы.

Обе группы продемонстрировали положительные изменения в уровне навыков диалогической речи, однако экспериментальная группа показала более значительное улучшение. Это подтверждает эффективность использования игровых технологий в образовательном процессе.

§2.6. Методические рекомендации по использованию игровых технологий при обучении говорению студентов-бакалавров языковых факультетов

В рамках данного исследования было разработано методическое пособие с подробными рекомендациями к различным играм, которые можно применять на занятиях по английскому языку в вузе. Оно включает в себя обложку и 17 страниц с описаниями игр, а также шаблонами карточек, кубиков и других игровых артефактов (Приложение В-Ц).

Ниже представлены методические рекомендации по использованию данного пособия и применения описанных в нём игр на занятиях.

Рекомендация 1. Уровень сложности подготовки игры для преподавателя.

При выборе игры для своих обучающихся преподаватель должен учитывать уровень сложности подготовки этой игры. Важно, чтобы игра соответствовала не только образовательным целям, но и возможностям самого преподавателя. Подготовка не должна требовать от преподавателя больших временных ресурсов, чем у него есть в наличии. Поэтому стоит заранее оценить свои силы и возможности: достаточно ли у вас времени для подготовки, есть ли доступ к необходимым материалам и ресурсам. Для этого в нашем пособии для каждой игры предусмотрена примерная оценка уровня сложности (от 1 звезды – «игра, требующая небольших временных вложений» от 3 звёзд – «игра, требующая значительной подготовки»).

Рекомендация 2. Выбор вида игры.

Для желающих воспользоваться нашим пособием мы предлагаем игры двух различных типов:

Team vs Team. Если ваша цель – развитие командного духа, навыков сотрудничества и коммуникации, то выбирайте этот тип игр. В таком формате студенты будут решать задачи совместно. В процессе обучающиеся

будут делиться друг с другом мнениями по решаемым вопросам, вместе принимать решения. Такой тип игр также способствует созданию здоровой конкурентной атмосферы.

Player vs Player. Выбирайте такие игры, когда ваша цель – развитие индивидуальных навыков и способностей. Эти игры будут стимулировать личную инициативу и соревновательный дух. Они полезны для оценки уровня знаний каждого студента.

Рекомендация 3. Выбор игры для различных частей занятия.

Для начала занятия подойдут более простые игры, которые помогут вовлечь обучающихся в игровой процесс и поспособствуют активизации имеющихся знаний.

Для основной части занятия стоит выбирать более сложные игры, с помощью которых обучающиеся смогут применить имеющиеся у них знания на практике.

Для заключительной части занятия мы советуем игры на рефлекссию или обобщение знаний. Выбирайте игры, которые помогут закрепить ключевые термины и концепции.

Рекомендация 4. Правила игры.

Перед началом каждой игры уделите время на объяснение правил. Убедитесь, что все обучающиеся понимают, что от них требуется. Вносите изменения в правила только в самых крайних случаях, если вы видите, что какая-то их часть не работает или вызывает путаницу.

В нашем пособии вы найдёте подробные описания правил ко всем предложенным играм.

Рекомендация 5. Используйте шаблоны.

Для упрощения работы преподавателя по подготовке и реализации игр, мы разработали большое количество заготовок, которые можно вырезать прямо из самого пособия и использовать, а также пустых шаблонов, страницы с которыми можно отсканировать, и внести в него необходимое вам наполнение.

Следуя этим рекомендациям, вы сможете с помощью нашего методического пособия эффективно интегрировать игровые технологии в учебный процесс, что не только повысит вовлеченность студентов, но и улучшит усвоение ими материала, сделав обучение более увлекательным и продуктивным.

Выводы по Главе 2

Анализ рабочей программы дисциплины «Практика устной и письменной речи (английский язык)», по которой обучаются студенты-бакалавры по направлению 44.03.05 Иностранный язык и иностранный язык (английский язык и немецкий язык) показал, что игры там практически не упоминаются, в то время как их использование в программе также не ограничивается.

Опрос обучающихся, целью которого было выяснить отношение к играм самих студентов, показал, что обучающиеся считают игровые технологии эффективными в обучении иностранным языкам, а также подчеркнул высокий интерес студентов к таким методам.

Тестирование обучающихся на диагностическом этапе эксперимента показало хороший базовый, но не продвинутый уровень владения навыками говорения у студентов обеих групп (экспериментальной и контрольной) перед внедрением в процесс обучения игровых технологий.

С целью непосредственного внедрения в учебный процесс игровых технологий нами было разработано 8 различных игр, которые можно применять на занятиях по английскому языку на уровне бакалавриата, а также методическое пособие с подробными рекомендациями к ним.

Эффективность применения разработанных игр проанализирована на основе сравнения результатов тестирования на диагностическом и контрольном этапах эксперимента контрольной и экспериментальной групп. Мы сделали вывод, что прирост в уровне владения навыками говорения присутствует в обеих группах, однако прирост во второй (экспериментальной) группе, где применялись игровые технологии, оказался гораздо более значительным.

Результаты эксперимента продемонстрировали улучшение навыков говорения обучающихся, повышение их успеваемости и мотивации к

обучению. Таким образом, основываясь на результатах проведенного эксперимента и наблюдения за учащимися, их деятельностью, можно утверждать, что эффективность применения игровых технологий при развитии навыков говорения доказана. С помощью элементов игры на занятиях обучающиеся изучают и закрепляют не только лексику из модулей учебника, но и дополнительные лексические единицы по конкретной теме. Задания можно варьировать, трансформировать в зависимости от задач занятия. Игровые задания могут быть использованы в качестве вспомогательного средства для развития навыков продуктивной и рецептивной речевой деятельности. Занятия с использованием игровых технологий можно проводить в конце изучения и повторения пройденного материала.

В помощь преподавателям, которые тоже хотели бы использовать игровые технологии на занятиях по английскому языку, мы разработали методическое пособие с подробным описанием всех предлагаемых нами игр, а также список рекомендаций по работе с этим пособием.

Заключение

В ходе выполнения выпускной квалификационной работы была поставлена цель – теоретическое обоснование и разработка учебно-методического обеспечения для обучения говорению студентов-бакалавров языковых факультетов с применением игровых технологий. Для достижения этой цели был решён ряд задач.

Первой задачей исследования было изучить научные работы по использованию игровых технологий в образовательном процессе. Обзор различных работ показал большое многообразие теорий и подходов к пониманию игры. Все они подчеркивают разные аспекты роли игры — от практики навыков и восстановления энергии до социально-исторического развития и формирования личности. В педагогике игра рассматривается как эффективная технология, способная активизировать мотивацию, моделировать профессиональные ситуации, развивать коммуникативные навыки и преодолевать психологические барьеры у обучающихся.

Второй задачей было проанализировать работы по обучению говорению и использованию игровых технологий в обучении говорению на занятиях по английскому языку. Мы пришли к выводу, что говорение – это ключевой вид речевой деятельности при обучении иностранным языкам, поскольку оно обеспечивает устное вербальное общение, установление контакта и выражение мыслей. Говорение обладает сложными характеристиками и функциями, требует активных усилий и умственных затрат, а его развитие способствует формированию коммуникативной компетенции. Эффективное обучение говорению предполагает использование разнообразных методов и подходов, которые создают комфортную атмосферу, стимулируют активность и самостоятельность студентов. К таким методам можно отнести и игровые технологии.

В ходе выполнения третьей задачи нами были разработаны 8 игр для обучения говорению на уровне бакалавриата. Игры были направлены на развитие лексических навыков и активизацию устной речи, а также стимулирование командной деятельности и мотивации студентов.

Четвёртой задачей было подтвердить эффективность разработанного учебно-методического обеспечения в рамках опытно-экспериментальной работы. Эффективность была определена за счет оценивания результатов тестирования до и после проведения эксперимента. Обе группы продемонстрировали улучшение навыков говорения. Однако экспериментальная группа, в которой применялись игровые технологии, показала более значительный прогресс. В то время как контрольная группа показала лишь незначительный прирост, экспериментальная — продемонстрировала более выраженное развитие навыков говорения.

Последней, пятой задачей было составить методические рекомендации по использованию игровых технологий при обучении говорению студентов-бакалавров. Предложенное пособие содержит подробные инструкции, шаблоны и рекомендации по выбору игр в зависимости от целей, уровня сложности и этапа занятия, что позволяет преподавателям легко интегрировать игровые методы в учебный процесс. Следование этим рекомендациям способствует повышению мотивации студентов, развитию коммуникативных навыков и созданию более увлекательной и продуктивной образовательной среды.

В результате исследования было доказано положительное влияние игровых технологий на уровень владения навыками говорения, что подтверждает их ценность как средства обучения. Разработанное же в рамках исследования методическое пособие для преподавателей послужит дополнительным ресурсом для более эффективного применения игровых технологий в учебном процессе.

Изучение потенциала использования игровых технологий для формирования навыков говорения не ограничивается рамками данного исследования. Дальнейшая перспектива предполагает разработку комплекса упражнений для других ступеней обучения, а также работу над данной темой в контексте использования игр в качестве вспомогательного средства при развитии продуктивных (письмо, говорение) и рецептивных (чтение, аудирование) видов речевой деятельности.

Список использованных источников

1. Приказ Министерства образования и науки РФ от 22 февраля 2018 г. N 121 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта высшего образования – бакалавриат по направлению подготовки 44.03.01 Педагогическое образование».
2. Приказ Министерства образования и науки РФ от 22 февраля 2018 г. N 125 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта высшего образования – бакалавриат по направлению подготовки 44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки)».
3. Абаева, Ф. Б. Современные методы обучения студентов говорению на иностранном языке [Электронный ресурс] / Ф. Б. Абаева // АНИ: педагогика и психология. – 2014. – № 4 (9). – С. 7–9. – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/sovremennye-metody-obucheniya-studentov-govoreniyu-na-inostrannom-yazyke> (дата обращения: 27.04.2024).
4. Абраменко, Е. В. Организация учебного взаимодействия в условиях высшего образования [Электронный ресурс] / Е. В. Абраменко // Научно-практический электронный журнал Аллея Науки. – 2018. – № 2 (18). – С. 760–764. – Режим доступа: https://alley-science.ru/domains_data/files/Collection_of_journals/Fevral%202018%20to m%201.pdf (дата обращения: 10.04.2024).
5. Авраменко, В. В. Особенности обучения аудированию и говорению студентов языковых вузов [Электронный ресурс] / В. В. Авраменко // Лингвокультурное образование в системе вузовской подготовки специалиста. – 2019. – № 4 (12). – С. 178–182. – Режим доступа: <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=41392058> (дата обращения: 10.04.2024).
6. Азимов, Э. Г., Щукин, А. Н. Новый словарь методических терминов и понятий (теория и практика обучения языкам) [Электронный ресурс] /

- Э. Г. Азимов, А. Н. Щукин. – М.: Издательство ИКАР, 2009. – Режим доступа: <http://learnteachweb.ru/articles/azimov.pdf> (дата обращения: 02.04.2024).
7. Березина, Н. В., Курина, В. А. Личностно-ориентированный подход в подготовке специалистов в гуманитарных вузах [Электронный ресурс] / Н. В. Березина, В. А. Курина // Вестн. Сам. гос. техн. ун-та. Сер. Психолого-педагогич. науки. – 2010. – № 3. – С. 16–21. – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/lichnostno-orientirovannyu-podhod-v-podgotovke-spetsialistov-v-gumanitarnyh-vuzah> (дата обращения: 03.05.2024).
8. Беспалько, В. П. Образование и обучение с участием компьютера (педагогика третьего тысячелетия) [Текст] / В. П. Беспалько. – М.; Воронеж, 2002. – 352 с.
9. Бобыкина, И. А., Короткова, В. С. Геймификация как фактор повышения качества иноязычного образования в неязыковом вузе [Электронный ресурс] / И. А. Бобыкина, В. С. Короткова // Челябинский гуманитарий. – 2020. – № 4 (53). – С. 76–84. – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/geymifikatsiya-kak-faktor-povysheniya-kachestva-inoyazychnogo-obrazovaniya-v-neyazykovom-vuze> (дата обращения: 11.05.2024).
10. Бортникова, А. В. Использование игровых технологий в качестве стимула повышения мотивации к говорению на занятиях по английскому языку [Электронный ресурс] / А. В. Бортникова // Инновационность и мультикомпетентность в преподавании и изучении иностранных языков: сборник научных трудов. – М.: Российский университет дружбы народов, 2016. – С. 351–359. – Режим доступа: <https://elibrary.ru/item.asp?id=26520178> (дата обращения: 11.05.2024).
11. Вагнер, М.-Н. Л. Пути формирования иноязычной компетентности в говорении студентов языковых специальностей [Электронный ресурс] / М.-Н. Л. Вагнер // МНКО. – 2018. – № 4 (71). – С. 218–220. – Режим

- доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/puti-formirovaniya-inoazychnoy-kompetentnosti-v-govoreнии-studentov-yazykovyh-spetsialnostey> (дата обращения: 10.04.2024).
12. Волкова, А. А. Использование сервиса подкастов в обучении говорению студентов лингвистического направления подготовки [Электронный ресурс] / А. А. Волкова // Профессиональная подготовка учителя иностранного языка в России: реалии и перспективы: Сборник научных трудов по материалам II Всероссийской научно-практической конференции с международным участием. – Нижний Новгород: Нижегородский государственный лингвистический университет им. Н.А. Добролюбова, 2021. – С. 46–49. – Режим доступа: <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=45694979> (дата обращения: 07.05.2024).
13. Гальскова, Н. Д., Гез, Н. И. Теория обучения иностранным языкам [Текст] / Н. Д. Гальскова, Н. И. Гез. – М.: Издательский центр «Академия», 2006. – 336 с.
14. Ганина, В. В., Шишкина, С. Г. Интеллектуальная игра как компонент образовательных технологий в курсе преподавания дисциплины «Иностранный язык» в техническом вузе [Электронный ресурс] / В. В. Ганина, С. Г. Шишкина // Русистика. – 2012. – № 4. – С. 133–139. – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/intellektualnaya-igra-kak-komponent-obrazovatelnyh-tehnologiy-v-kurse-prepodavaniya-distsipliny-inostrannyu-yazyk-v-tehnicheskom-vuze> (дата обращения: 11.05.2024).
15. Деева, И. Д. Игровое моделирование при обучении иноязычному диалогическому говорению студентов неязыковых вузов [Электронный ресурс] / И. Д. Деева // ЭСГИ. – 2019. – № 2 (22). – С. 205–209. – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/igrovoe-modelirovanie-pri-obuchении-inoazychnomu-dialogicheskomu-govoreнiyu-studentov-neyazykovyh-vuzov> (дата обращения: 28.11.2023).

- 16.Доронина, Н. А. Некоторые приёмы активизации речевой деятельности. Обучение говорению [Электронный ресурс] / Н. А. Доронина // Символ науки. – 2016. – № 6-2. – С. 70–72. – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/nekotorye-priemy-aktivizatsii-rechevoy-deyatelnosti-obuchenie-govoreniyu> (дата обращения: 27.04.2024).
- 17.Ефремова, Т. Ф. Новый словарь русского языка. Толково-словообразовательный [Электронный ресурс] / Т. Ф. Ефремова. – М.: Русский язык, 2000. – Режим доступа: <https://gufo.me/dict/efremova/govorenie> (дата обращения: 14.05.2024).
- 18.Иванов, А. В. Формирование у студентов вуза компенсаторной компетенции при обучении иноязычному говорению: на материале преподавания английского языка: дис. ... канд. пед. наук / А. В. Иванов. – Нижний Новгород, 2012 [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.dissercat.com/content/formirovanie-u-studentov-vuza-kompensatornoi-kompetentsii-pri-obuchenii-inoyazychnomu-govore> (дата обращения: 14.05.2024).
- 19.Иванова, Т. В., Сухова, И. А. Теория и методика обучения иностранному языку: Базовый курс лекций. Часть II [Электронный ресурс] / Т. В. Иванова, И. А. Сухова. – Уфа: Изд-во БГПУ, 2008. – Режим доступа: https://lehrerraum.files.wordpress.com/2011/04/107222_691b7_metodicheskoe_posobie_teorii_i_metodika_obucheniya_inostran.doc (дата обращения: 14.05.2024).
- 20.Казанцев, А. Ю., Казанцева, Г. С. Эффективность обучения говорению на английском языке в высшей школе [Электронный ресурс] / А. Ю. Казанцев, Г. С. Казанцева // Вестник ТГПУ. – 2014. – № 3 (144). – С. 105–109. – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/effektivnost-obucheniya-govoreniyu-na-angliyskom-yazyke-v-vysshey-shkole> (дата обращения: 27.04.2024).

21. Калинина, М. Г., Кудряшова, С. В. Профессионально-ориентированное обучение говорению магистрантов в неязыковом вузе [Электронный ресурс] / М. Г. Калинина, С. В. Кудряшова // Ярославский педагогический вестник. – 2023. – № 1 (130). – С. 75–83. – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/professionalno-orientirovannoe-obuchenie-govoreniyu-magistrantov-v-neyazykovom-vuze> (дата обращения: 28.11.2023).
22. Кашлев, С. С. Технология интерактивного обучения: учеб.-метод. пособие [Текст] / С.С. Кашлев. – М.: ТетраСистемс, 2013. – 119 с.
23. Кларин, М. В. Инновации в мировой педагогике: обучение на основе исследования, игры и дискуссии (анализ зарубежного опыта) [Текст] / М. В. Кларин. – Рига: НПЦ «Эксперимент», 1995. – 176 с.
24. Князев, А. М. Обучение и развитие личности в организации (технологический подход) [Текст] / А. М. Князев. – М.: Просвещение, 2005. – 185 с.
25. Колесова, Н. В., Сирак, П. В. Развитие навыков говорения студентов языковых факультетов с помощью игр [Электронный ресурс] / Н. В. Колесова, П. В. Сирак // Многоязычие в образовательном пространстве. – 2024. – Т. 16, № 2(21). – С. 213–219. – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/razvitie-navykov-govoreniya-studentov-yazykovykh-fakultetov-s-pomoschyu-igr> (дата обращения: 27.04.2025).
26. Леонтьев, А. А. Методика [Текст] / А. А. Леонтьев. – М.: Русский язык, 1982. – 112 с.
27. Лихачев, Б. Т. Педагогика. Курс лекций: учеб. пособие [Текст] / Б. Т. Лихачев. – М.: Юрайт, 1999. – 465 с.
28. Мирзоян, К. Т. Говорение – цель и средство коммуникативного общения [Электронный ресурс] / К. Т. Мирзоян // Символ науки. – 2016. – № 2-1. – С. 150–152. – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/govorenie-tsel-i-sredstvo-kommunikativnogo-obscheniya> (дата обращения: 27.04.2024).

29. Мишенева, Ю. И. Игровые технологии как средства обучения профессиональному иноязычному общению студентов неязыковых вузов [Электронный ресурс] / Ю. И. Мишенева // Концепт. – 2014. – № S21. – С. 41–45. – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/igrovye-tehnologii-kak-sredstva-obucheniya-professionalnomu-inoyazychnomu-obscheniyu-studentov-neyazykovyh-vuzov> (дата обращения: 11.05.2024).
30. Наказная, Е. В. Edutainment подход в обучении говорению на иностранном языке студентов языковых специальностей в вузе [Электронный ресурс] / Е. В. Наказная // Наука и образование: актуальные исследования и разработки: Материалы V Всероссийской научно-практической конференции. – Чита: Забайкальский государственный университет, 2022. – С. 171–175. – Режим доступа: <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=49883520> (дата обращения: 08.05.2024).
31. Никишова, О. А., Потапова, В. Ю., Гроховская, Т. В. Обучение говорению на иностранном языке: проблемы и способы их решения [Электронный ресурс] / О. А. Никишова, В. Ю. Потапова, Т. В. Гроховская // Научные известия. – 2022. – № 27. – С. 194–196. – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/obuchenie-govoreniyu-na-inostrannom-yazyke-problemy-i-sposoby-ih-resheniya> (дата обращения: 28.04.2024).
32. Нургалина, Х. Б., Исхакова, Г. С. Роль Интернет-технологий в обучении говорению на иностранном языке студентов языковых направлений подготовки [Электронный ресурс] / Х. Б. Нургалина, Г. С. Исхакова // Уральский научный вестник. – 2023. – Т. 10, № 2. – С. 93–101. – Режим доступа: <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=54677570> (дата обращения: 07.05.2024).

- 33.Олешков, М. Ю., Уваров, В. М. Современный образовательный процесс: основные понятия и термины [Текст] / М. Ю. Олешков, В. М. Уваров. – М.: Компания Спутник+, 2006. – 191 с.
- 34.Опарина, Е. А. Методика обучения иностранным языкам в схемах и таблицах: Конспекты лекций [Электронный ресурс] / Е. А. Опарина. – Ряз. гос. пед. ун-т им. С.А. Есенина, Рязань, 2005. – Режим доступа: <http://dspace.rsu.edu.ru/xmlui/bitstream/handle/123456789/704/oparina.pdf?sequence=1> (дата обращения: 14.05.2024).
- 35.Панькин, В. М., Филиппов, А. В. Языковые контакты: краткий словарь [Текст] / В. М. Панькин, А. В. Филиппов. – М.: Наука, 2011. – 160 с.
- 36.Пассов, Е. И. Коммуникативный метод обучения иноязычному говорению [Текст] / Е. И. Пассов. – М.: Просвещение, 1985. – 207 с.
- 37.Педагогическое речеведение. Словарь-справочник / под ред. Т. А. Ладыженской и А. К. Михальской [Электронный ресурс]. – М.: Флинта, Наука, 1998. – Режим доступа: <http://rus-yaz.niv.ru/doc/pedagogical-speech/index.htm> (дата обращения: 14.05.2024).
- 38.Позднякова, Н. А. Методика организации учебного процесса в языковой лаборатории на базе новых информационных технологий: дис. ... канд. пед. наук [Электронный ресурс] / Н. А. Позднякова. – М., 2005. – Режим доступа: <https://www.dissercat.com/content/metodika-organizatsii-uchebnogo-protssessa-v-yazykovoi-laboratorii-na-baze-novykh-informatsio> (дата обращения: 02.05.2024).
- 39.Рабина, Е. И., Дёрина, Н. В. Коммуникативный метод в обучении говорению на английском языке [Электронный ресурс] / Е. И. Рабина, Н. В. Дёрина // Вестник Кемеровского государственного университета культуры и искусств. – 2020. – № 52. – С. 217–222. – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/kommunikativnyy-metod-v-obuchanii-govoreniyu-na-angliyskom-yazyke> (дата обращения: 27.04.2024).

40. Рабина, Е. И., Дёрина, Н. В., Дёрина, К. С. Применение ориентировочных заданий в обучении говорению на английском языке студентов в техническом вузе [Электронный ресурс] / Е. И. Рабина, Н. В. Дёрина, К. С. Дёрина // Проблемы современного педагогического образования. – 2020. – № 67-2. – С. 153–156. – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/primenenie-orientirovochnyh-zadaniy-v-obuchenii-govoreniyu-na-angliyskom-yazyke-studentov-v-tehnicheskom-vuze> (дата обращения: 28.11.2023).
41. Раух, О. Б., Юрченко, Е. И. Создание видеороликов как способ развития навыка говорения у студентов (из опыта применения в группах лингвистических и нелингвистических направлений подготовки НИУ МИЭТ) [Электронный ресурс] / О. Б. Раух, Е. И. Юрченко // Лингвистика и вызовы современной парадигмы общественных отношений: междисциплинарное, межкультурное, межъязыковое взаимодействие: материалы международного лингвистического форума. – Воронеж: Воронежский государственный университет, 2022. – С. 155–162. – Режим доступа: <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=49860809> (дата обращения: 07.05.2024).
42. Рубинштейн, С. Л. Основы общей психологии [Текст] / С. Л. Рубинштейн. – М., 1946. – 491 с.
43. Сакаева, Л. Р., Баранова, А. Р. Методика обучения иностранным языкам: учебное пособие для студентов Института математики и механики им. Н. И. Лобачевского по направлению «педагогическое образование (с двумя профилями подготовки)» [Текст] / Л. Р. Сакаева, А. Р. Баранова. – Казань: КФУ, 2016. – 189 с.
44. Салиева, З. И. Говорение и его роль в практическом овладении иностранным языком [Электронный ресурс] / З. И. Салиева // Проблемы современного образования. – 2015. – № 5. – С. 101–107. – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/govorenie-i-ego-rol-v->

- prakticheskom-ovladienii-inostrannym-yazykom (дата обращения: 27.04.2024).
45. Салиева, З. И. Способы оптимизации процесса обучения навыку говорения в языковых вузах [Электронный ресурс] / З. И. Салиева // Web of Scholar. – 2018. – № 2(20). – С. 66–68. – Режим доступа: <https://elibrary.ru/item.asp?id=32431424> (дата обращения: 27.04.2024).
46. Сальникова, Ю. Н. О некоторых аспектах обучения говорению на иностранном языке студентов строительного вуза [Электронный ресурс] / Ю. Н. Сальникова // Вестник МГСУ. – 2011. – № 2-2. – С. 436–439. – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/o-nekotoryh-aspektah-obucheniya-govoreniyu-na-inostrannom-yazyke-studentov-stroitel'nogo-vuza-1> (дата обращения: 28.11.2023).
47. Селевко, Г. К. Современные образовательные технологии [Текст] / Г. К. Селевко. – М.: Народное образование, 1998. – 256 с.
48. Сирак, П. В. Использование игровых технологий как средства обучения говорению обучающихся языкового факультета [Электронный ресурс] / П. В. Сирак // Актуальные проблемы лингвистики и лингводидактики: Материалы Всероссийской научно-практической конференции студентов, аспирантов и молодых ученых, Красноярск, 09 апреля 2024 года. – Красноярск: Красноярский государственный педагогический университет им. В. П. Астафьева, 2024. – С. 49–52. – Режим доступа: <https://elibrary.ru/item.asp?id=69167369> (дата обращения: 27.04.2025).
49. Сирак, П. В. Применение игр в процессе обучения говорению студентов языковых факультетов [Текст] / П. В. Сирак // Теория и методика преподавания иностранных языков в условиях поликультурного общества: материалы XIII Всероссийской научно-практической конференции, Красноярск, 4–5 декабря 2024 года. – Красноярск: Красноярский государственный педагогический университет им. В. П. Астафьева, 2024. – С. 168–173.

50. Старченко, Е. В. Профессиональные компетенции студентов языковых направлений подготовки в контексте компетентного подхода к обучению в вузе [Электронный ресурс] / Е. В. Старченко // СибСкрипт. – 2014. – № 4 (60). – С. 91–96. – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/professionalnye-kompetentsii-studentov-yazykovyh-napravleniy-podgotovki-v-kontekste-kompetentnostnogo-podhoda-k-obucheniyu-v-vuze> (дата обращения: 03.05.2024).
51. Татаринова, М. Н., Черемисинова, Р. А., Груба, Н. А., Хеберляйн, Ф. А. Отбор и организация речевого материала для обучения студентов языкового факультета иноязычному говорению. Часть 1 [Электронный ресурс] / М. Н. Татаринова, Р. А. Черемисинова, Н. А. Груба, Ф. А. Хеберляйн // ПНиО. – 2021. – № 6 (54). – С. 226–241. – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/otbor-i-organizatsiya-rechevogo-materiala-dlya-obucheniya-studentov-yazykovogo-fakulteta-inoyazychnomu-govoreniyu-chast-1> (дата обращения: 10.04.2024).
52. Триус, Л. И. Игры в обучении профессиональной иноязычной коммуникативной компетенции у студентов в лингвистическом вузе на примере английского языка [Электронный ресурс] / Л. И. Триус // Профессиональная коммуникация: актуальные вопросы лингвистики и методики. – 2020. – № 13. – С. 307–313. – Режим доступа: <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=42585232> (дата обращения: 10.04.2024).
53. Фрезе, О. В. Использование средств визуальной наглядности для развития умений говорения у студентов языковых факультетов в вузе [Электронный ресурс] / О. В. Фрезе // Омские социально-гуманитарные чтения - 2020: Материалы XIII Международной научно-практической конференции. – Омск: Омский государственный технический университет, 2020. – С. 294–298. – Режим доступа: <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=43102509> (дата обращения: 08.05.2024).

- 54.Фролова, Т. П. Обучение диалогическому говорению студентов технических вузов на основе аудиовизуальных текстов [Электронный ресурс] / Т. П. Фролова // Вестник Костромского государственного университета. Серия: Педагогика. Психология. Социокинетика. – 2017. – № 2. – С. 155–158. – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/obuchenie-dialogicheskomu-govoreniyu-studentov-tehnicheskikh-vuzov-na-osnove-audiovizualnyh-tekstov> (дата обращения: 28.11.2023).
- 55.Хёйзинга, Й. Homo ludens. Человек играющий [Текст] / Й. Хёйзинга. – М.: Изд-во ЭКСМО-Пресс, 2001. – 352 с.
- 56.Хитарова, Т. А. Обучение говорению на иностранном языке в системе высшего образования [Электронный ресурс] / Т. А. Хитарова // Colloquium-journal. – 2019. – № 28 (52). – С. 73–74. – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/obuchenie-govoreniyu-na-inostrannom-yazyke-v-sisteme-vysshego-obrazovaniya> (дата обращения: 27.04.2024).
- 57.Храмова, Ю. Н., Хайруллин, Р. Д. Технологии обучения говорению студентов неязыковых вузов на начальном этапе [Электронный ресурс] / Ю. Н. Храмова, Р. Д. Хайруллин // Проблемы современного педагогического образования. – 2021. – № 70-3. – С. 263–265. – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/tehnoogii-obucheniya-govoreniyu-studentov-neyazykovyh-vuzov-na-nachalnom-etape> (дата обращения: 28.11.2023).
- 58.Эльконин, Д. Б. Психология игры [Текст] / Д. Б. Эльконин. – М.: Гуманит. изд. центр ВЛАДОС, 1999. – 360 с.
- 59.Groos, K. The Play of Animals [Текст] / K. Groos. – New York: D. Appleton, 1898. – 377 p.
- 60.Groos, K. The Play of Man [Текст] / K. Groos. – New York: D. Appleton, 1901. – 412 p.
- 61.Hall, G. S. Youth: Its Education, Regimen, and Hygiene [Текст] / G. S. Hall. – New York: D. Appleton & Company, 1907. – 379 p.

62. Harmer, J. How to Teach English [Текст] / J. Harmer. – Longman, 2001. – 288 p.
63. Lazarus, M. About the Attractions of Play [Текст] / M. Lazarus. – Berlin: F. Dummler, 1883. – 177 p.
64. Starikov, D. I. The use of language games for improving speaking skills of undergraduate students [Электронный ресурс] / D. I. Starikov // Молодой учёный: сборник статей Международной научно-практической конференции. – Пенза: Наука и Просвещение, 2023. – С. 201–204. – Режим доступа: <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=50735274> (дата обращения: 11.05.2024).

Приложение А

Баллы	Критерии оценивания диалогической речи				
	К1 Содержание	К2 Взаимодействие с собеседником	К3 Лексическое оформление речи	К4 Грамматическое оформление речи	К5 Произношение
3	Задание полностью выполнено: цель общения успешно достигнута, тема раскрыта в заданном объеме, социокультурные знания использованы в соответствии с ситуацией общения	Адекватная естественная реакция на реплики собеседника. Проявляется речевая инициатива для решения поставленных коммуникативных задач.	Обучающийся демонстрирует словарный запас, адекватный поставленной задаче.	Обучающийся использует разные грамматические структуры в соответствии с поставленной задачей. Редкие грамматические ошибки не мешают коммуникации.	Речь звучит в естественном темпе, нет грубых фонетических ошибок.
2	Задание выполнено: цель общения достигнута, однако тема раскрыта не в полном объеме, в основном социокультурные знания использованы в соответствии с ситуацией общения.	Обучающийся в целом демонстрирует способность логично и связно вести беседу, но коммуникация немного затруднена.	Лексические ошибки незначительно влияют на восприятие речи обучающегося.	Грамматические незначительно влияют на восприятие речи обучающегося.	Речь понятна: нет фонематических ошибок, все звуки в потоке речи произнесены правильно. Речь иногда неоправданно паузирована. Общая интонация обусловлена влиянием родного языка.
1	Задание выполнено частично: цель общения достигнута не полностью, тема раскрыта в ограниченном объеме, социокультурные знания использованы в соответствии с ситуацией общения в ограниченном объеме.	Коммуникация существенно затруднена, обучающийся не проявляет речевой инициативы. В значительной степени зависит от помощи со стороны собеседника.	Обучающийся демонстрирует ограниченный словарный запас, в некоторых случаях недостаточный для выполнения поставленной задачи.	Обучающийся делает большое количество грубых грамматических ошибок.	Речь воспринимается с трудом из-за большого количества фонетических ошибок. Интонация обусловлена влиянием родного языка.
0	Задание не выполнено: цель общения не достигнута.	Обучающийся не может поддерживать беседу. Коммуникативная задача не решена.	Словарный запас недостаточен для выполнения поставленной задачи.	Обучающийся не может грамматически верно построить высказывание.	Речь понять невозможно из-за большого количества фонематических ошибок и неправильного произнесения отдельных звуков.

Технологическая карта учебного занятия

Преподаватель: Сирак П.В.	Группа: студенты 2 курса
Тема: Sport	
Тип занятия: занятие по обобщению и систематизации знаний	
Дата: 22.11.24	
Образовательные ресурсы: учебник «Практический курс английского языка. 2 курс» (Аракин В.Д.), доска, маркер, два набора карточек	
Стратегическая цель: развитие навыков говорения с использованием лексики по изучаемой теме	
Формы обучения: фронтальная, групповая	
Метод(ы) обучения: игровые технологии	
Основные термины и понятия: popular sports, open-air games, indoor games, sports terms, participants, audience, scoring system, competition sites, sports equipment	
Планируемые образовательные результаты: УК-4.1: Владеет системой норм русского литературного языка при его использовании в качестве государственного языка РФ и нормами иностранного(ых) языка(ов), использует различные формы, виды устной и письменной коммуникации; УК-4.2: Использует языковые средства для достижения профессиональных целей на русском и иностранном(ых) языке(ах) в рамках межличностного и межкультурного общения.	

Организационная структура:

<i>Этап занятия, время</i>	<i>Деятельность преподавателя</i>	<i>Деятельность обучающихся</i>	<i>Компетенции</i>
1. Организационный этап (7 мин)	Приветствует обучающихся. Создаёт положительный настрой на работу и сотрудничество. Проверяет отсутствующих. Вводит студентов в языковую среду. Предлагает обучающимся разделиться на три группы. Поясняет, что сегодняшнее занятие будет состоять из пяти мини-игр. Победит команда, набравшая наибольшее количество баллов по итогам всех пяти конкурсов.	Приветствуют преподавателя. Готовятся к занятию. Делятся на группы, каждая группа придумывает себе название.	УК-4.1
2. Актуализация знаний (5 мин)	Объясняет правила первой игры «First Letter Given» , которая одновременно служит и первым конкурсом, в рамках которого можно заработать баллы, и средством	Один представитель от команды вытягивает случайную карточку и называет слово по теме «Sport», начинающееся на эту букву. Например, на букву «А» можно назвать	УК-4.1, УК-4.2

	актуализации знаний по недавно изученной теме «Sport». Преподаватель подходит к каждой команде по очереди с небольшой коробочкой, внутри которой лежат карточки с буквами английского алфавита (Приложение А).	слово «archery», а букву «B» – «basketball», и т.д. Игра продолжается до тех пор, пока все участники команд не ответят дважды. Слова не должны повторяться. За каждое слово команда получает 1 балл.	
3. Этап обобщающей и систематизирующей игровой деятельности (73 мин)	Объясняет правила второй игры «Taboo». В этой игре представители команд выходят по одному по очереди и берут у преподавателя одну случайную карточку на которой написано слово, которое ему нужно объяснить остальным членам своей команды. Также на карточке указаны слова, которые нельзя использовать при объяснении загаданного	Команды получают балл за каждое верно угаданное слово. Все обучающиеся пробуют объяснить слово на карточке, после чего игра завершается.	УК-4.1, УК-4.2

	слова (Приложение Б, В, Г). Объясняет правила третьей игры «Blankety Blank» Демонстрирует студентам три предложения, записанных на доске. В каждом предложении пропущено одно слово из изучаемой на данный момент лексики, и студентам предлагается угадать, чем можно заполнить пропуски. 1) _____ <i>requires you to be in shape since climbing down the side of a peak takes lots of strength (mountaineering).</i> 2) <i>She was jumping on a _____ with the help of a learning assistant, who was holding her hand (trampoline).</i> 3) <i>This tennis tournament is open to both _____ and professionals (amateurs).</i>	Составляют предложения с пропусками, которые будут загаданы другим командам. После того, как предложения составлены, выходит один представитель от каждой команды и зачитывает предложения, вместо пропусков произнося слово «BLANK». Каждая команда озвучивает свои предполагаемые ответы, после чего называются правильные ответы. Каждая команда получает от 0 до 3 баллов в зависимости от количества верных ответов.	УК-4.1, УК-4.2
--	--	--	-----------------------

	Объясняет обучающимся, что теперь им необходимо самим в командах придумать три подобных предложения для других команд. Озвучивает правила четвертой игры «Who am I?». Члены каждой команды выходят по одному, и преподаватель подставляет над их головами листы бумаги, на которых написаны названия различных спортсменов на английском. Рисует на доске таблицу, необходимую для пятой игры «Jeopardy!». Таблицу должна быть размером 4х6 ячеек примерно	Задача каждого обучающегося – в течение минуты угадать, каким спортсменом он «является», задавая товарищам по команде вопросы, на которые можно отвечать только «да» и «нет». Например, «Am I strong?», «Am I fast?», «Do I swim?», «Do I run?», и т.д. За каждое верно угаданное слово команда получает 1 балл. Команды по очереди выбирают тему вопроса и его стоимость в баллах. Преподаватель задаёт им этот вопрос, и в случае	УК-4.1, УК-4.2 УК-4.1, УК-4.2
--	--	---	---

	одинакового размера. Она содержит в себе названия тем вопросов и стоимость каждого вопроса в баллах. Например, при стоимости вопросов от 1 до 5 баллов темы могут быть следующими: «Sports I», «Sports II», «Symbols & Items» и «Olympics» (Приложение Д). Задаёт командам выбранные ими вопросы.	правильного ответа команда получает от 1 до 5 баллов. Если команда не знает ответа, вопрос переходит к другой команде, первой выразившей желание ответить.	
6. Этап рефлексии и оценки деятельности (5 мин)	Анонсирует победившую команду. Просит обучающихся оценить результат своей игровой деятельности и высказать своё впечатление об игре.	Подводят итоги игры, соотносят цели и результаты игровой деятельности. Делают выводы о том, какие задания вызвали затруднения, а какие оказались довольно простыми. Оценивают своё эмоциональное состояние после игры, а также уровень изменений знаний по теме.	УК-4.1

The Joy of Learning: Games for English Class



First Letter Given

Preparation difficulty level: ★

Game Type: Team VS Team

Good for: warming up; team competition

How to play:

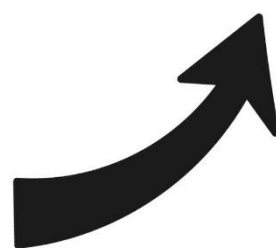
The teacher approaches each team in turn with a small box (or bag) containing cards with the letters of the English alphabet. One card has one letter on it. One team member pulls a random card and names a word from the currently studied vocabulary that begins with this letter. For example, if the topic being studied is "Sport", then the word that starts with the letter "F" can be "fencing", with the letter "J" - "javelin", etc.

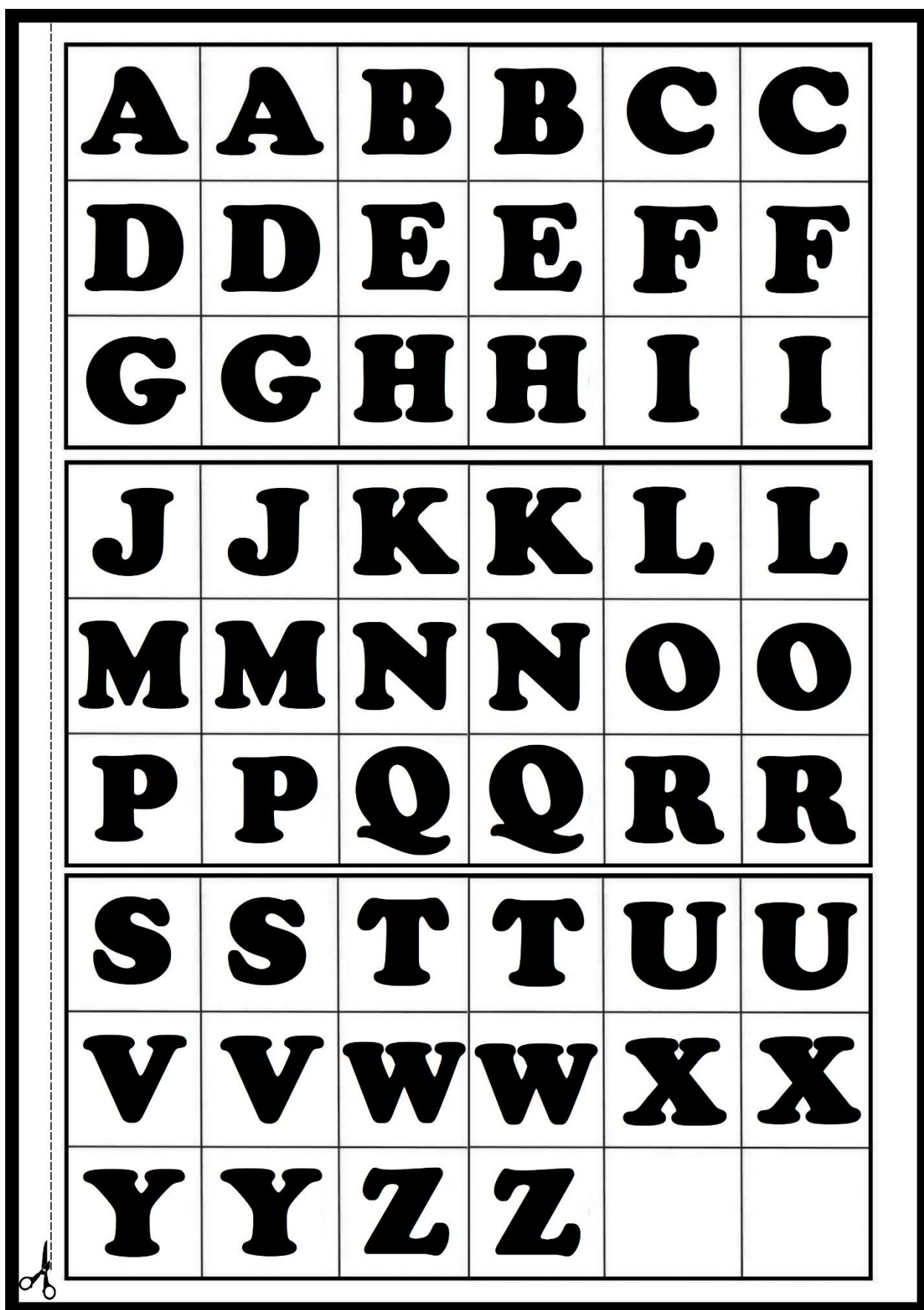
The game continues until all students have answered (if the number of students is small, a second round can be played). Each word can be named only once. The team gets 1 point for each correct word.

It is recommended to think in advance what answers students can give, and not to use cards with all the letters of the alphabet within one game, because it is very likely that on some topics it may be difficult to remember words with certain letters, especially letters such as Q, X, Y, Z.



You can cut out the cards for this game on the next page. There are also two blank templates there that you can use as you wish.





Taboo

Preparation difficulty level: ★ ★

Game Type: Team VS Team

Good for: team competition

How to play:

One team member gets a card from the teacher. At the upper part of the card there is a word that they have to explain to the rest of their team. Below the main word there are words on the card that cannot be used in the explanation. For each guessed word the team gets one point. The game continues until all team members have tried to explain the word on the card.

You can scan this page and use the template to make as many cards as you need.

Tip: you can ask your students to make these cards right before the game!

<u>Don't say:</u>	<u>Don't say:</u>	<u>Don't say:</u>	<u>Don't say:</u>
<u>Don't say:</u>	<u>Don't say:</u>	<u>Don't say:</u>	<u>Don't say:</u>

And on this page we have already prepared cards for the game "Taboo" on the topic of "Sport", which you can cut out and use

Archery <u>Don't say:</u> arrow shooting bow string target	Diving <u>Don't say:</u> swimming underwater oxygen depth fish	Skiing <u>Don't say:</u> snow winter mountain outdoor glide	Cycling <u>Don't say:</u> bicycle bike riding wheel pedal
Boxing <u>Don't say:</u> fight punch hit knockout ring	Wrestling <u>Don't say:</u> martial art combat body fight ground	Golf <u>Don't say:</u> grass ball hole stick outdoor	Hockey <u>Don't say:</u> ice rink skates team stick



And on this page we have already prepared cards for the game "Taboo" on the topic of "Sport", which you can cut out and use

Steeplechase <u>Don't say:</u> athletics race obstacle jump competitors	Badminton <u>Don't say:</u> racquet shuttlecock hit net back and forth	Basketball <u>Don't say:</u> team players points ball ring	Cricket <u>Don't say:</u> team players ball bat England
Football <u>Don't say:</u> team kick ball field goal	Netball <u>Don't say:</u> ball team ring women basketball	Rugby <u>Don't say:</u> oval ball team kick goal field	Tennis <u>Don't say:</u> ball hit racket net court



And on this page we have already prepared cards for the game "Taboo" on the topic of "Sport", which you can cut out and use

Fencing

Don't say:

fight
sword
combat
attack
weapon

Figure-skating

Don't say:

skates
ice
jump
spin
dance

Gliding

Don't say:

glider
fly
air
pilot
soar

Javelin

Don't say:

spear
long
pointed
stick
throw

Swimming

Don't say:

water
body
move
liquid
pool

Yachting

Don't say:

yacht
sail
sea
boat
cruise

Pole vault

Don't say:

jump
track-and-field
long
flexible
stick

Race

Don't say:

competition
speed
run
fastest
first



Dice Story

Preparation difficulty level: ★✂

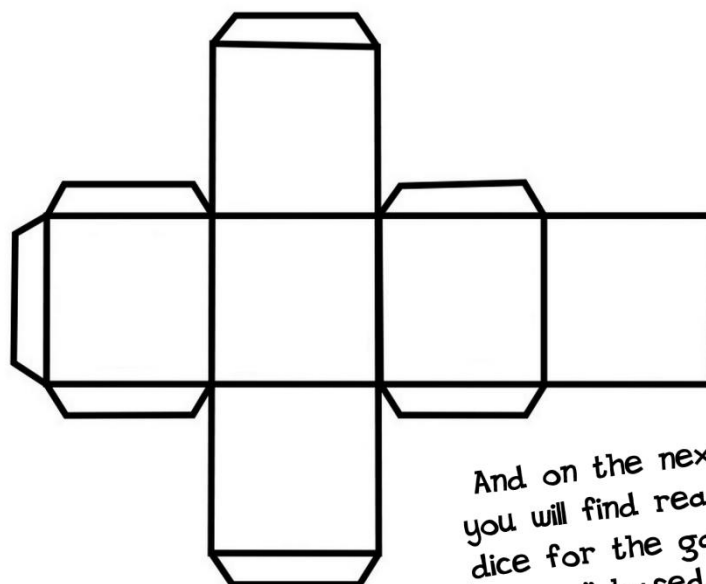
Game Type: Team VS Team

Good for: team competition

How to play:

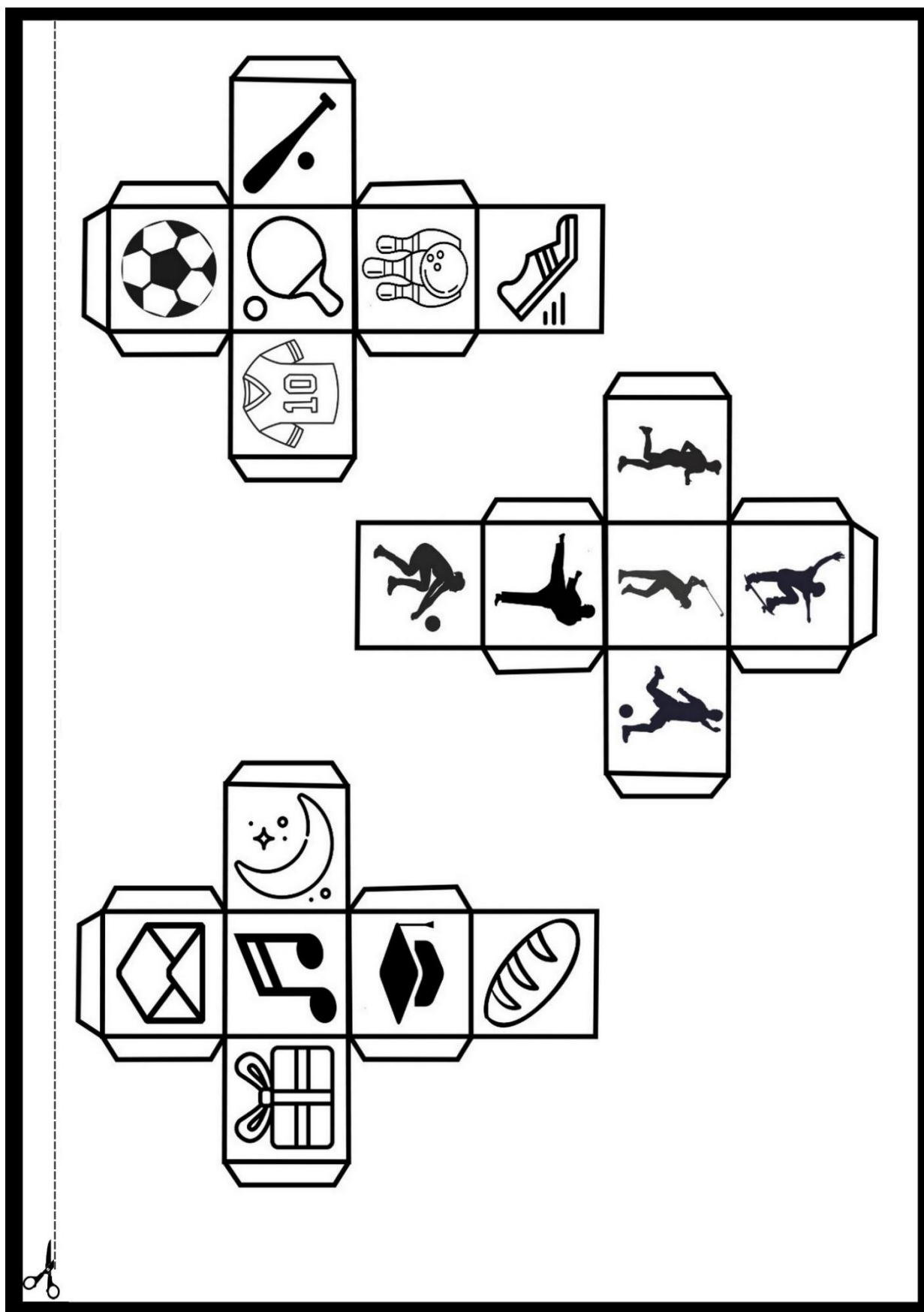
Each team gets a set of three dice. Two of the dice contain pictures related to the topic being studied, and the third contains any other random pictures. Members of one team take turns rolling the dice and making up a story based on the pictures that are rolled on the dice. When making up their part of the story, the student must try to use pictures from all three dice. For each picture used, the student brings 1 point to their team. Thus, one student can bring the team a maximum of 3 points for their turn. The team with the most points wins.

Scan this page and create as many dice as you need using the template below.



And on the next page
you will find ready-made
dice for the game "Dice
Story" based on the
topic of "Sport"





Blankety Blank

Preparation difficulty level: ★

Game Type: Team VS Team

Good for: team competition

How to play:

The game begins with three sentences shown to the students on the board, each with one word missing from the vocabulary they are currently studying. Students are asked to guess what words can fill in the gaps.

Example sentences (with answers):

- 1) _____ requires you to be in shape since climbing down the side of a peak takes lots of strength (mountaineering).
- 2) She was jumping on a _____ with the help of a learning assistant, who was holding her hand (trampoline).
- 3) This tennis tournament is open to both _____ and professionals (amateurs).

The teacher then explains to the students that they now need to make three similar sentences in teams. Once the sentences are completed, one person from each team reads them out, replacing the blanks with the word "BLANK". The other teams write down their suggested answers. The correct answers are then read out and each team receives 0 to 3 points depending on the number of correct answers.

Who am I?

Preparation difficulty level: ★

Game Type: Team VS Team

Good for: team competition

How to play:

Members of each team compete one at a time. The teacher holds a piece of paper with the name of an athlete in English above the student's head. For example, "football player" or "boxer". The task of each student is to guess who they "are" within a minute by asking their teammates questions that can only be answered with a "yes" or "no". For example, you can ask: "Am I strong?", "Am I fast?", "Do I swim?", "Do I run?" and so on. For each correctly guessed word, the team gets 1 point.

Jeopardy!

Preparation difficulty level: ★ ★

Game Type: Team VS Team

Good for: team competition

How to play:

For this game it is necessary to prepare a board in advance - draw a table of 4x6 squares, approximately equal in size. The table should contain the names of question topics and the value of each question in points.

Teams take turns choosing the topic of the question and its value in points. The teacher then asks the team the question they have chosen. If a team does not know the answer, the question is passed to the other team that first volunteered to answer.

Example table for the game "Jeopardy!"

Sports I	1	2	3	4	5
Sports II	1	2	3	4	5
Symbols and Items	1	2	3	4	5
Olympics	1	2	3	4	5

Sample questions for the game "Jeopardy!":

Sports I:

- 1 point – Which sport takes place in a velodrome? (Cycling)
- 2 points – Crawl, backstroke and butterfly are different methods in which sport? (Swimming)
- 3 points – Which sport uses a net, a racket, and a shuttlecock? (Badminton)
- 4 points – Ping-pong is an alternative name for which sport? (Table tennis)
- 5 points – In which sport would you find the terms "triple axel", "salchow", and "lutz"? (Figure skating)

Sports II:

- 1 point – Which sport involves riding waves on a board? (Surfing)
- 2 points – What is Canada's national sport? (Ice hockey)
- 3 points – What is the national sport of England? (Cricket)
- 4 points – What is the name of the sport where players slide stones on a sheet of ice towards a target area? (Curling)
- 5 points – In which sport is a conductive vest and (under) vest worn? (Fencing)

Symbols and Items:

- 1 point – What is the colour of the belt that the highest martial arts experts wear? (Black)
- 2 points – What color card in soccer indicates a player must leave the game? (Red)
- 3 points – Which color is not on the Olympic rings: blue, red, yellow, or orange? (Orange)
- 4 points – Which flag is waved in motor racing to show the winner? (A black and white chequered flag)
- 5 points – What is the name of the flat disc you hit in hockey? (Puck)

Olympics:

- 1 point – How often do the Olympics occur? (Every four years)
- 2 points – In which city did the modern Olympic Games originate? (Athens, Greece)
- 3 points – Fencing is an Olympic sport, true or false? (True)
- 4 points – What year was the first ancient Olympic Games held? (776 B.C.)
- 5 points – What is the official motto for the Olympics? (Faster, Higher, Stronger – Together)

Make a Sentence!

Preparation difficulty level: ★ ★ ★

Game Type: Player VS Player

Good for: a whole lesson

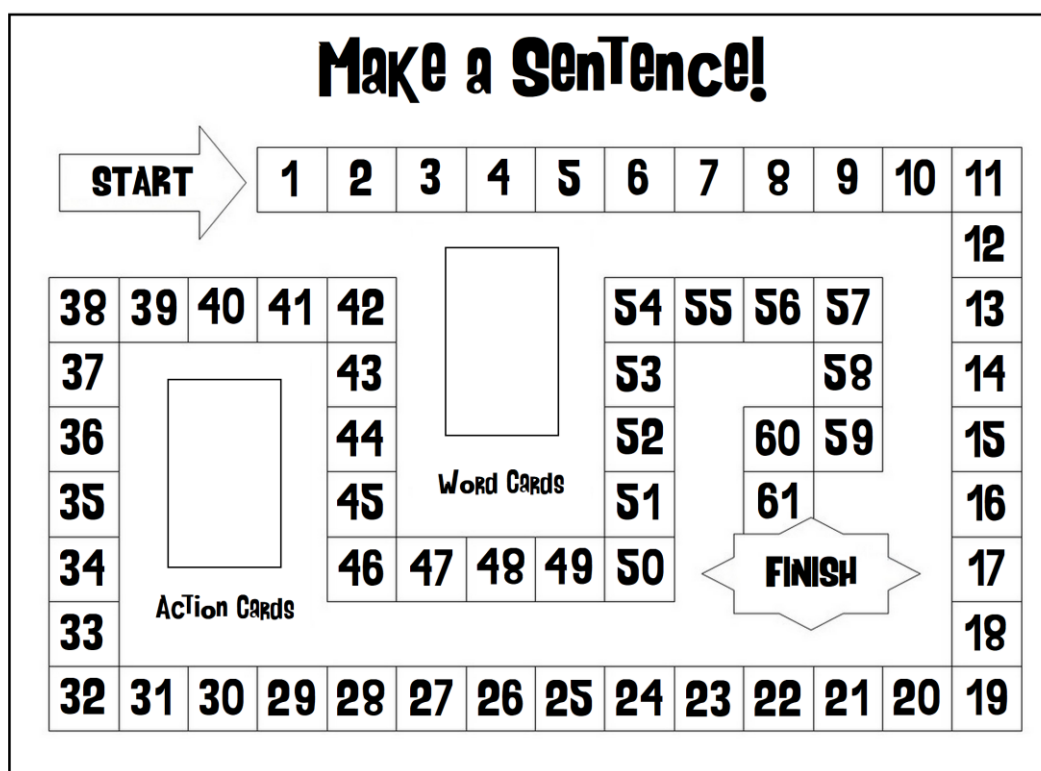
How to play:

The students sit around a table where the playing board is placed and the cards are arranged in a specific way - the cards with words and phrases are placed in the area labeled "Word Cards" with the white side up, and the cards with different actions are placed in the area labeled "Action Cards" (also with the white side up).

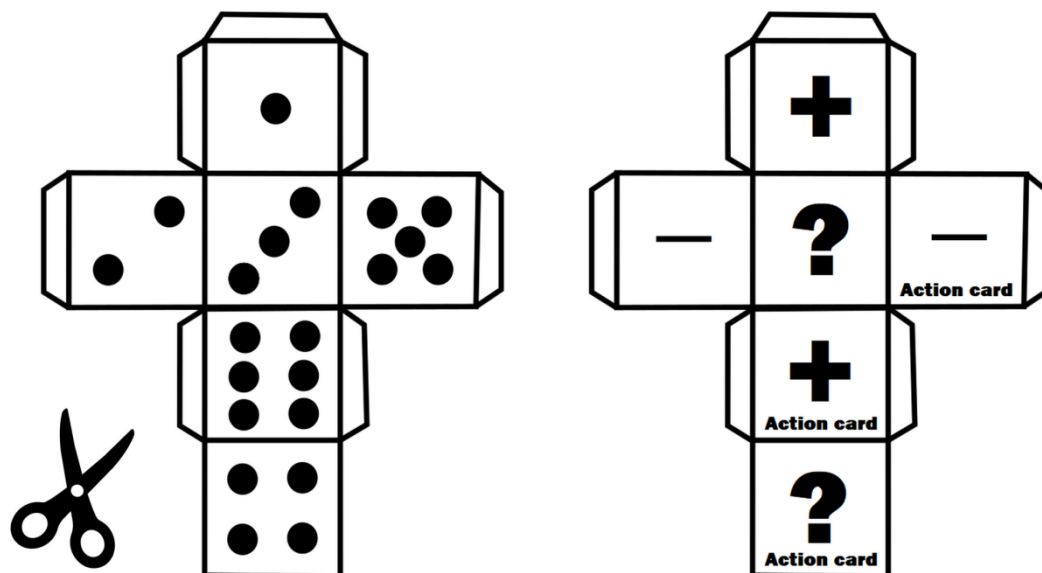
In order to move, the student has to roll two dice. The die with the numbers from 1 to 6 determines how many spaces the player moves forward. After moving forward, the player takes one card from the "Word Cards" box and makes a sentence with the word or phrase on the card. The "+", "-", or "?" symbols on the second die determine whether the sentence should be affirmative, negative, or interrogative. If in addition to one of these three symbols on the die there is also an "Action card" symbol, the player at the end of their turn takes one card from the set of "Action Cards" and performs the action mentioned on the card.

At the end of the game there are two winners - the player who managed to reach the finish first and the player who collected the most cards from the set of "Word Cards".

The game board for this game is included with this book as a bonus. This is how it looks:

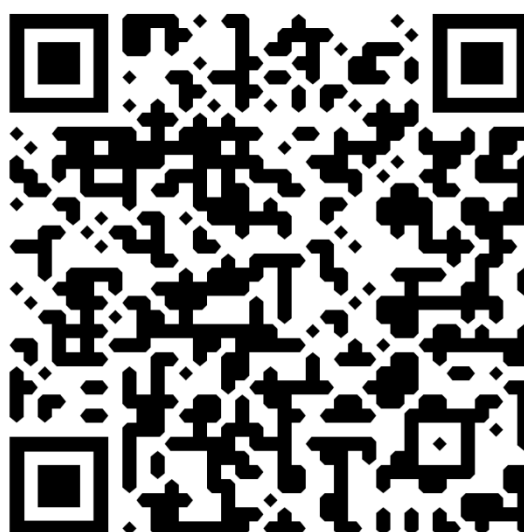


Dice for the game "Make a Sentence!"



You also need two sets of cards for this game - "Action Cards" and "Word Cards". We have made a set of these cards for you on the topic of "Sport". You can download and print them using the QR code below.

If you need cards with other vocabulary, please keep the size 6 x 10 cm so that the cards fit on the game board included with this book.



Numbers & Colors!

Preparation difficulty level: ★ ★ ★

Game Type: Player VS Player

Good for: a whole lesson

How to play:

It's a board game on the topic of sport. Game set includes:

- 1 game board;
- 2 dice;
- 98 cards of different colors (red, blue, green, yellow, pink and black);
- set of counters.

1. The goal of this game is to get it to the finish. While playing you'll practice your speaking skills and revise the vocabulary you've recently learned.

2. You have to roll the dice to move. Move forward (only forward!) to the nearest number that matches the number on the dice. Take the card of the matching color and do the task that is written on the card.

3. Different colors mean different tasks. Blue cards' task is called "Explain!". It directs you to explain the word to other players without saying this word. They can ask you additional questions if needed.

4. Red cards' task is called "Act Out a Dialogue!". If you get this card, you have to announce its number and who is your partner (this information is given on the card). Your partner will be given the card as well. You have to act out a dialogue following the script on the card.

5. Yellow cards' task is called "Answer the Question!". You simply have to answer the question given on the card. Don't just answer with a simple yes or no.

6. Green cards' task is called "Give a Talk!". You have to cover the topic. Stick to the plan that is written on the card.

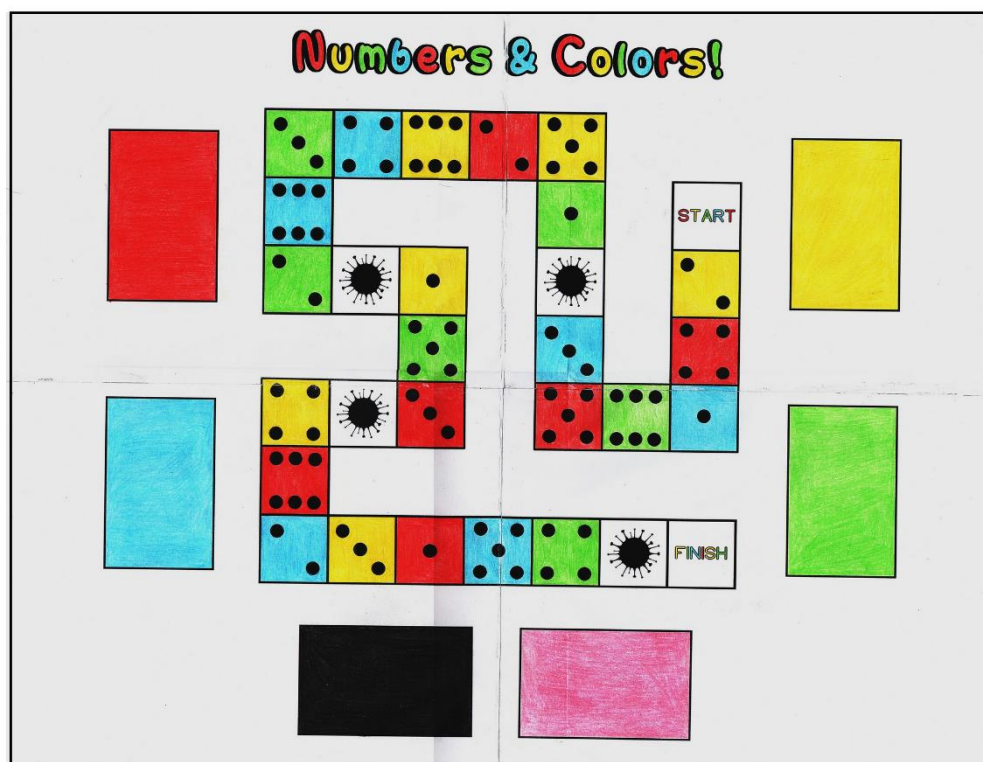
7. An additional dice has two symbols: symbol of **Virus** and symbol of **Cure**. If you get the Virus symbol, the number on the other dice becomes invalid and you have to go to the nearest Virus space. You should take the Virus card (black cards) and do what this card requires (i.g. skip a turn).

8. If you get the Cure symbol, you may get the immunity to the Virus. You have to take a Cure card (pink cards) and do what is written on the card. After successfully completing the task, you can keep this card and use it when you get the Virus symbol. You can have only one Cure card at a time.

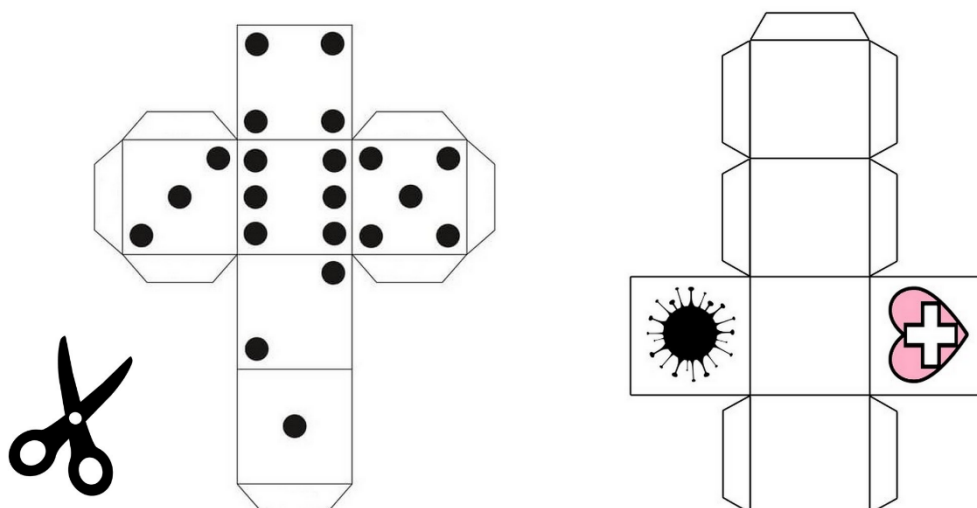
9. If for some reason you refuse to do the task on the blue, yellow, red or green card, you'll be punished with the Virus card (it means that you have to act as if you got the Virus symbol on the dice).

10. If there are no spaces with matching numbers left, you simply have to move forward the necessary amount of spaces.

The game board for this game is included with this book as a bonus. This is how it looks:



Dice for the game "Numbers & Colors!"



You can download cards for this game here:

