

Реферат магистерской диссертации

Развитие навыков говорения обучающихся бакалавриата факультетов иностранных языков с помощью игровых технологий

Научный руководитель: канд. филол. наук, доцент кафедры английского языка Колесова Н.В.

Обучающийся: Сирак П.В.

Объем и структура исследования: Работа состоит из введения, двух глав, выводов по каждой главе, заключения, списка использованных источников и приложений. Работа изложена на 92 страницах машинописного текста.

Список использованных источников включает 64 наименования работ отечественных и зарубежных авторов, справочные издания. Работа содержит 5 таблиц, 11 рисунков и 19 приложений.

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

Методы исследования, использованные в работе: теоретические (анализ литературных источников; изучение и обобщение сведений) и эмпирические (методы статистического анализа данных; педагогический эксперимент, анкетирование).

Гипотеза – 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.

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

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.

Development of speaking skills of undergraduate students of foreign language faculties using gaming technologies

Research supervisor: PhD (Philology), Associate Professor of the Department of English Language N.V. Kolesova.

Student: P.V. Sirak

The scope and structure of the study: the work consists of an introduction, two chapters, conclusions for each chapter, a conclusion, a list of used sources and appendices. The work is presented on 92 typewritten pages.

The list of sources used includes 64 items. The work contains 5 tables, 11 pictures and 19 appendices.

Research object – the process of professionally oriented foreign language teaching in university.

Subject of the study – foreign language speaking skills development of undergraduate students using gaming technologies.

Research purpose is the theoretical substantiation and development of the instructional teaching materials for teaching speaking to undergraduate students of foreign language faculties using gaming technologies.

Research methods used in the work: theoretical (literature analysis, data research and summarizing); and empirical (methods of statistical data analysis, pedagogical experiment, survey).

Hypothesis – the use of gaming technologies in teaching speaking to undergraduate students of foreign language faculties will be effective if:

- comprehensive highly specialized instructional teaching materials are developed;
- specific features of students' degree are taken into account.

Novelty of the research results. The novelty is in the development of educational games for the enhancement of speaking skills of a specific target audience – undergraduate students of foreign language faculties.

Practical significance of the research consists in:

- the possibility of using the developed instructional teaching materials in teaching speaking to undergraduate students of foreign language faculties;
- development of methodological recommendations on the usage of these instructional teaching materials within the educational process.