УДК 372.881.111.1

Кащеева Л.М.
студент
2 курс магистратуры, факультет «Психологии и педагогики»
Челябинский государственный университет
Россия, г. Челябинск

ФОРМИРОВАНИЕ АНГЛОЯЗЫЧНЫХ СПОСОБНОСТЕЙ УЧАЩИХСЯ СРЕДНИХ КЛАССОВ В ПРОЦЕССЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ СОЦИОИГРОВОЙ МЕТОДИКИ

Аннотация: *В статье исследуется проблема формирования англоязычных способностей учащихся средних классов в процессе дополнительного образования.*

Цель работы – повышение эффективности формирования англоязычных способностей учащихся средних классов в процессе дополнительного образования при условии использования социоигровой методики. Методами данного исследования являются: библиографический, наблюдение, беседа; эксперимент (констатирующий, формирующий, контрольный), методы математической статистики.

В основе содержания работы лежат такие принципы как: принцип научности; принцип учета возрастных особенностей; принцип индивидуального и дифференцированного подхода.

Ключевые слова: *способности, англоязычные способности, формирование англоязычных способностей, дополнительное образование, социоигровая методика.*

Annotation: *The article investigates the problem of formation of English-speaking abilities of students of secondary school at supplementary school. The aim of the work is to increase the effectiveness of formation of English-speaking abilities of*

students of secondary school at supplementary school using socio-playing technique. The methods of this study are: bibliographic, observation, conversation; experiment (ascertaining, forming, control), methods of mathematical statistics.

The content of the work is based on such principles as: the principle of science; the principle of taking into account age characteristics; the principle of individual and differentiated approach.

Key words: *abilities, English-speaking abilities, formation of English-speaking abilities, supplementary education, socio-playing technique.*

Основной идеей социоигровой методики является такая организация обучения, в которой учащийся не просто усваивает готовые знания, а открывает новые знания в процессе своей собственной деятельности. Главная задача социоигровой методики – усвоение учащимся активных форм жизнедеятельности, в познании и утверждении учащимся его собственной личности. Следовательно, ***социоигровая методика*** – это развитие учащегося в игровом общении со сверстниками на протяжении всего урока, а не одного его элемента. Это не отдельные «вставные номера», это не разминка, отдых или полезный досуг, это стиль работы преподавателя и учащихся, смысл которого не столько облегчить учащимся саму работу, сколько позволить им, заинтересовавшись, добровольно и глубоко изучить и познать её [1].

Рассмотрим принципы социоигровой методики:

1. *Принцип работы в малых группах.* В малых группах складываются более благоприятные и естественные эмоциональные условия для позитивного сравнения себя с другими, для передачи знаний, помощи и поддержки друг другу. Работая в малых группах, преподаватель имеет больше возможности уделить внимание индивидуально каждому учащемуся.

2. *Принцип смены лидерства.* Этот принцип дает учащимся быть на месте преподавателя, то есть быть главным при выполнении заданий, контролировать выполнение заданий, быть над процессом обучения. Лидер постоянно меняется.

Им может быть каждый учащийся на уроке в разных заданиях, играх, упражнениях.

3. *Принцип движения.* Данный принцип означает снятие блокирующей телесной несвободы. Под любыми предлогами необходимо давать учащимся двигаться на уроке. Смена деятельности должна быть адекватна возрасту учащихся с учётом концентрации их внимания. Образовательная, совместная и самостоятельная деятельность учащихся должна сочетаться с двигательной активностью и сменой мизансцены, что способствует снятию эмоционального напряжения, например, учащиеся не только сидят, но и встают, ходят, хлопают в ладоши, играют с мячом, а также они могут общаться и выполнять задания в разных местах кабинета (например, в центре, за столами, на полу).

4. *Принцип интеграции* всех видов деятельности выражается в объединении таких видов деятельности на уроке, как познавательно-исследовательская, трудовая, продуктивная, музыкально-художественная, коммуникативная, двигательная, игровая.

5. *Принцип практической полифонии*. Данный принцип означает, что в обучении и воспитании на занятии гнаться нужно за большим числом «зайцев». Нет ничего неважного на уроке. Не стоит ограничивать деятельность учащихся узкой обучающей целью.

6. *Принцип снятия с преподавателя оценивающей, судейской роли.* Роль преподавателя подразумевает быть советчиком, другом, помощником для учащегося. Данный принцип позволяет учащимся совершать ошибки, учится на них, получать опыт и знания в позитивной, дружелюбной обстановке, зная, что его обязательно направят и поддержат, и он всегда может обратиться за помощью к преподавателю.

7. *Принцип равноправия.* Данный принцип подразумевает равноправие преподавателя и учащегося. Преподаватель должен быть увлечен той деятельностью, которую сам предлагает учащимся, показывать тем самым пример. А также педагог должен быть готов со всеми смеяться, огорчаться, волноваться, ошибаться, «вылетать» из игры, исправляться, то есть быть наравне

с учащимися. При этом важно преподавателю быть одновременно в процессе деятельности и над процессом, чтобы контролировать саму деятельность и вовремя реагировать на её изменения.

8. *Принцип использования учащимися знаний*, накопленных прошлым жизненным опытом и отказа преподавателя от подавления такого использования.

9. *Принцип неразделимости заданий и игры.* Не стоит играть ради игры, то есть видеть в игре только развлечение. Любая игра должна иметь образовательную цель. Образовательные игры развивают учащихся физически и умственно.

10. *Принцип права на ошибку.* Целью данного принципа является донести до учащегося, что ошибка – это хорошо. На ошибках можно учиться, получать опыт, знания, умения и навыки. Важнее включить в работу активность, чем заглушить ее страхом ошибки.

11. *Принцип смены темпа и речи* помогает ограничивать во времени деятельность учащихся. Таким образом, учащиеся понимают, что каждое задание имеет свое начало и конец и требует определенной сосредоточенности.

В социоигровой методике В.М. Букатов выделяет законы социоигрового общения как для преподавателя, так и для учащихся, которые заключаются в следующем:

- Не унижайте учащегося, не оскорбляйте его;
- Не ворчать, не ныть, не бурчать;
- Умейте найти ошибку и имейте смелость признать её;
- Будьте взаимно вежливыми, терпимыми и сдержанными;
- Относитесь к неудаче как к очередному опыту в познании;
- Поддержи, помоги подняться и победить;
- Задувая чужую свечу, мы не делаем свою ярче;
- Не возноси себя над другими, вознеси ближнего;
- Дети – фантазёры: не верьте им на слово, но не оставляйте без внимания их проблемы [2].

Социоигровая методика может быть применима для любого возраста учащихся. При этом образовательная цель и сами игры будут отличаться. В нашем исследовании выбор игровых заданий сделан с учетом:

- возраста учащихся;
- социального опыта учащихся;
- образовательных потребностей учащихся;
- уровня владения английским языком учащихся.

В рамках нашего исследования игры подобраны для учащихся средних классов в возрасте 11-12 лет, которые имеют разные увлечения, хобби и интересы, при этом дополнительно изучать английский решились все впервые. Образовательная потребность всех участников исследования – улучшить оценку в школе, соответственно уровень владения английским языком у каждого находится на начальном (базовом) уровне.

Социоигровая методика более эффективна, когда применяется на протяжении всего урока. Таким образом, игровые задания и игры используются нами для отработки грамматики, лексики, фонетики, говорения, письма на английском языке, что включает в себя план урока дополнительного образования.

В нашем исследовании под игрой мы понимаем упражнение, которое дает возможность многократного повторения речевого образца в условиях, имитирующих реальное речевое общение с такими признаками, как спонтанность, эмоциональность, целенаправленность речевого воздействия. Это средство позволяет превратить сложный процесс обучения в увлекательное, познавательное, интересное учебное занятие.

Существуют разные формы игр, например:

- по времени проведения игры — сезонные (зимние, весенние, летние, осенние);
- по продолжительности — длительные, временные, кратковременные, игры-минутки;

- по месту проведения — настольные (застольные), комнатные, уличные, дворовые, на воздухе, на местности, праздничные, эстрадные;

- по составу участников (по полу и возрасту) — для дошкольников и младших школьников, для студентов, для девочек и мальчиков, для мужчин и женщин, молодёжные;

- по числу участников — одиночные, индивидуальные, парные, групповые, командные, массовые;

- по степени регулирования и управления — плановые, стихийные, импровизированные, спонтанные;

- по наличию аксессуаров — игры без предметов и с предметами, компьютерные игры, игры-автоматы, игры-аттракционы.

Помимо разнообразных форм игра обладает собственными этапам. К этапам относятся:

1) произнесение названия игры;

2) объяснение правил игры;

3) мотивация и условия выигрыша;

4) актуализация необходимых знаний, тренировка необходимых навыков, которые пригодятся в игре;

5) подведение результатов игры;

6) анализ игры (выводы).

Таким образом, нами был сформулирован алгоритм заявления любой игры, который представлен следующими пунктами:

1. Название игры;

2. Постановка цели и условие выигрыша;

3. Правила игры и тренировка знаний, навыков, необходимых для игры;

4. Пример;

5. Обратная связь (3 уточняющих вопроса);

6. Команда, чтобы начать игру.

С применением данного алгоритма игра должна быть заявлена следующим образом. Возьмем для примера игру «Активное бинго». Цель игры – запомнить

слова по теме Еда. Мы разделимся на 2 команды. Побеждает та команда, в которой все участники сели раньше, чем в другой команде. Как играть: каждый участник команды выбирает одну карточку с изображением еды. Ведущий в разном порядке называет слова по теме «Еда». Если слово ведущего и картинка учащегося совпала, то этот учащийся садится, если нет – то стоит и внимательно слушает следующее слово. Например, Вася выбрал картинку с изображением яблока, а Настя выбрала грушу. Ведущий назвал слово «яблоко», это означает, что Вася садится, а Настя стоит и ждет следующего слова. Вася тем временем внимательно слушает слова, ждет победы своей команды и контролирует, чтобы все играли честно. Все понятно? Сейчас проверим, как вы поняли правила игры. В этой игре нужно писать? (Нет). В этой игре нужно садиться и вставать? (Да). В этой игре повторяем слова по теме «Школьные предметы»? (Нет). Раз все понятно, тогда по команде ведущего начинаем играть.

Следовательно, применение социоигровой методики – это возможность разнообразить уроки и заинтересовать учащихся в получении знаний по любым дисциплинам и в любом возрасте.

Использованные источники:

1. Букатов, В.М. Нескучные уроки: обстоятельное изложение социоигровых технологий обучения [Текст]: пособие для учителей / В.М. Букатов, А.П. Ершова. – СПб.: Школьная лига, 2013. – 240 с.

2. Букатов, В.М. Секреты дидактических игр. Психология, методика, дисциплина [Текст] / В.М. Букатов – М.: ООО «Сфера», 2019. – 203 с.

3. Дубровская, Е.С. Игровой метод обучения: практическое применение педагогических игр на уроках английского языка [Текст] / Е.С. Дубровская // Восток – Запад: теоретические и прикладные аспекты преподавания европейских и восточных языков. – 2018. – С. 127-131.

4. Золотарёв, А.В. Дополнительное образование детей в аспекте формальных и неформальных характеристик [Текст]: вестник / А.В. Золотарёв // Ярославский педагогический вестник. Выпуск № 4. Издательство: Ярославль –

Ярославский государственный педагогический университет имени К. Д. Ушинского, 2015. – С. 46-53.

5. Колесникова, И.Л., Англо-русский терминологический справочник по методике преподавания иностранных языков [Текст] / И.Л. Колесникова, О.А. Долгина. – СПб.: Русско-Балтийский информационный центр «БЛИЦ», «Cambridge University Press», 2000. – 224 с.