

Игровые технологии в обучении второму иностранному языку **Адамова Р. И.**

*Адамова Роза Ибрагимовна / Adamova Roza Ibragimovna – учитель французского языка,
Муниципальное бюджетное образовательное учреждение
Гимназия «Лаборатория Салахова», г. Сургут*

Аннотация: в статье анализируются использование игровых технологий, как средство повышения мотивации в изучении второго иностранного языка. Рассматривается игра квест. Опираясь на личный педагогический опыт, описаны положительные и отрицательные стороны данной игры.

Ключевые слова: игровые технологии, мотивация, квест, федеральный государственный образовательный стандарт.

Изменения политического, социально – экономического и социокультурного характера оказали существенное влияние на развитие образовательной сферы. В значительной степени упрочнилась тенденция к развитию многоязычия, т. е. увеличения количества языков, предлагаемых учащимся для одновременного изучения. Целью изучения второго иностранного языка становится развитие поликультурной и многоязычной личности. Знание второго иностранного языка, в частности французского, становится важным условием развития успешной личности.

Основная цель изучения французского языка - развитие способности и готовности учащихся осуществлять общение на французском языке в рамках, наиболее распространённых тем и стандартных ситуаций общения и формирование, и развитие речемыслительных способностей, обучающихся на основе системно-деятельностного подхода в обучении французскому языку. Тем не менее, не всегда удается поддерживать интерес к изучению второго иностранного языка. Следовательно, одной из главных задач моей педагогической деятельности является повышение мотивации к изучению французского языка как второго иностранного языка. Современная методика преподавания иностранного языка обогатилась новыми технологиями, одной из которых является игровая технология. Применяя игровые технологии на практике, можно сделать вывод, что игра является мощным стимулом к овладению иностранным языком. Учебная игра помогает воспитывать культуру общения, вызывает интерес к общению на иностранном языке, помогает формировать умение работать в коллективе. Игровая деятельность – это тренинг, опорный материал, который помогает в использовании нужных речевых клише для составления монологических высказываний. Неосознанно оставляя учебный эффект на втором плане, игра помогает учащимся преодолеть стеснительность, замкнутость, боязнь допустить ошибки, тем самым создается благоприятная атмосфера на уроке между учеником и учителем.

Современного ребенка очень сложно чем – либо удивить, но как показала практика, включение игры во время уроков помогает вызвать интерес, нацелить учащихся на изучение второго иностранного языка. Владение английским языком помогает сделать урок с использованием игровых моментов более разнообразным. Это дает возможность наглядно показать схожесть английского и французского языков, и соответственно, значительно облегчить процесс обучения французскому языку как второму иностранному языку. Изучение иностранных языков для многих учащихся - это очень сложный процесс, и использование игры во время урока помогает донести до них мысль о том, что, владея английским языком ученику не так «страшно» овладеть и французским языком.

В настоящее время огромной популярностью пользуется такая форма игры как квест (англ. «quest» - поиск). Квест представляет собой интерактивную историю. Важными элементами квеста являются обследование мира, поиск подсказок, взаимосвязей между предметами. Ключевую роль в игровом процессе играют решение головоломок, требующих от игрока умственных усилий. Так как эта форма является наиболее привлекательной для учащихся всех возрастов, мы решили использовать ее в своей практике. Наша игра – квест проходила в форме «Детективного агенства». Кроме второго иностранного языка (французского, немецкого), были задействованы такие учебные предметы как химия, физика, история. Учащиеся седьмого класса работали над темой «Великие изобретения VI – VIII веков». В ходе работы возникало много вопросов: как объединить все предметы в одной игре, как придумать оригинальные загадки, зашифровать вопросы, провести связь от одной головоломки к другой. Каждое «агентство» подготовило «вещественные доказательства» для другого, правильное использование которых привело бы их к верному решению - разгадать изобретение французского/немецкого ученого, его полное имя и фамилию, год изобретения. Интересным было то, что каждая команда самостоятельно выбирала личность, изобретение и способ шифрования. Лабиринты, ребусы, шарады, письма с пропущенными слова, использование трех языков показали творческий подход учащихся. Представление результатов – презентация и рефлексия - заинтересованность каждого семиклассника. Важно и то, что в ходе работы, каждая группа смогла правильно распределить роли и обязанности, что способствовало успешному выполнению всех заданий.

Таким образом, можно отметить, что использование игровых технологий на уроках помогает поддерживать интерес к изучению второго иностранного языка. Развивающиеся международные экономические, политические и культурные связи, научно-технический прогресс повысили престиж иноязычной грамотности настолько, что владение иностранными языками становится одним из условий профессиональной компетентности специалиста. Педагогу, а особенно молодому, нужно идти в ногу со временем, для того чтобы мотивировать своих учащихся. Кроме того, игра – квест способствует формированию метапредметной компетентности учащихся – умение применять полученные знания на практике, планировать своё действие в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации, осуществлять итоговый и пошаговый контроль, использовать знаково-символические средства, в том числе модели и схемы для решения задач, осуществлять анализ объектов с выделением существенных и несущественных признаков, учитывать разные точки зрения и стремиться к координации различных позиций в сотрудничестве, договариваться и приходить к общему решению в совместной деятельности [1].

Литература

1. Приказ Минобрнауки России от 17 декабря 2010 г. № 1897.
2. Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования (ФГОС ООО)