ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ОБУЧАЮЩИХ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ПРЕПОДАВАНИИ ИНОСТРАННОГО ЯЗЫКА ДЕТЯМ МЛАДШЕГО ШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА

THE USE OF EDUCATIONAL GAME TECHNOLOGIES IN TEACHING A FOREIGN LANGUAGE TO CHILDREN OF PRIMARY SCHOOL AGE

УДК 372.881.1

Хабибуллина Оксана Анатольевна, кандидат филологических наук, доцент доцент кафедры германских языков, Стерлитамакский филиал Башкирского государственного университета, Россия, г. Стерлитамак

Вяхирева Инна Валерьевна, студент, 3 курс, филологический факультет, Россия, г. Стерлитамак

Khabibullina Oksana Anatolyevna

Vyakhireva Inna Valeryevna, innavyakhireva1@gmail.com

Аннотация

Статья посвящена изучению теоретических основ использования игровых технологий в процессе обучения иностранному языку детей младшего школьного возраста. Данное исследование является актуальным, так как в течение последних десятилетий, в педагогическую практику широко внедряются различные образовательные технологии. Среди них можно отметить здоровьесберегающие, проблемно-поисковые технологии, ИКТ-технологии, технологии модульного обучения и некоторые другие. Но одним из наиболее эффективных и перспективных нововведений последних лет является внедрение в образовательный процесс игровых технологий.

Annotation

Article is devoted to the study of the theoretical foundations of the use of game technologies in the process of teaching a foreign language to children of primary school age. This study is relevant, since in recent decades, various educational technologies have been widely introduced into pedagogical practice. Among them, we can mention health-saving, problem-finding technologies, ICT-technologies, modular learning technologies, and some others. But one of the most effective and promising innovations of recent years is the introduction of gaming technologies in the educational process.

Ключевые слова: игровые технологии, младший школьный возраст, учебные игры, подвижные игры, ролевые игры, дидактические игры.

Keywords: game technologies, primary school age, educational games, outdoor games, role-playing games, didactic games.

На начальном этапе обучения иностранному языку мотивация играет важную роль в развитии речевых навыков и языковых умений. Как известно, мотивация к учебной деятельности формируется у детей в младших классах, поэтому очень важно организовать учебный процесс таким образом, чтобы не только развить познавательный интерес ученика, но и его творческую активность. Возрастные особенности детей младшего школьного возраста обуславливают плавный переход от игровой деятельности к учебной, в ходе которого формируются мотивы достижения цели обучения. Поэтому, в современной школе особое значение приобретает игра, применение игровых технологий. Использование различных обучающих игр, воображаемых ситуаций способствует установлению положительных взаимоотношений между иностранным языком и теми, кто его изучает, а также расширяет его социальный опыт. Игра универсальна тем, что ее можно применять на любом этапе обучения и с любыми возрастными категориями учащихся. Всем известно, что младший школьный возраст (6 – 10 лет) является благоприятным для усвоения иностранного языка. Пластичность природного механизма усвоения языка детьми данной возрастной группы, имитационные способности, природная

любознательность и потребность в познании нового способствует эффективному решению задач, стоящих перед учебным предметом «Иностранный (английский) язык». Благодаря этому игра является универсальным средством, которое помогает превратить достаточно сложный процесс обучения в увлекательное и занимательное занятие для учащихся.

Всем известно, что начало обучения ребенка в школе – это достаточно сложный и ответственный этап в его жизни. Дети 6-7 лет переживают психологический кризис, который связан с процессом адаптации к школе. На данном этапе происходит ряд изменений в жизни каждого ребенка: он становится учеником, следовательно, меняется его социальная позиция и происходит смена ведущей деятельности [3].

Поступая в школу, ребенок впервые непосредственно сталкивается с более широкой социальной действительностью, организация которой принципиально отличается от семейной и по преобладающей деятельности, и по формам общения. В дошкольном возрасте широкая социальная действительность представлена в жизни ребенка сравнительно редкими и случайными контактами с посторонними взрослыми. Для школьника она воплощается в постоянном общении с учителем [7].

Учебная деятельность школьника и по своему содержанию, и по организации резко отличается от привычных ребенку дошкольного возраста форм деятельности. Усвоение знаний становится единственной целью и выступает в чистом виде, не замаскированном игровой или продуктивной формой задания [6].

Игровые упражнения позволяют организовать целенаправленную речевую практику обучаемых на иностранном языке, тренировку и активизацию в ее рамках навыков и умений монологической и диалогической речи, различных типов взаимодействия партнеров по общению, формирования и формулирования многообразных функциональных типов высказываний (описания, сообщения информации, доказательства, выражения мнения, согласия и т.п.) [4].

При подготовке ролевой игры можно выделить следующие ее этапы: определение цели и языкового материала; составление сценария к игре; распределение ролей в игре; психологическая подготовка обучаемых. Языковые игры формируют лексические, фонетические и грамматические навыки. В учебном процессе учитель может использовать такие виды игр, как кроссворд, игры с буквами, игры со словами, синтаксические, грамматические игры, ребусы и т.п. Следует помнить, что игра должна быть направлена на развитие памяти, мышления, внимания, ведь именно эти компоненты лежат в основе процесса усвоения иностранного языка. При проведении ролевых игр учеников следует знакомить с их ролью только на иностранном языке, за исключением, например, каких-то правил. После игры важно поблагодарить участников за творческий подход к своей роли, правильное использование речевых штампов и оригинальность суждения.

Таким образом, игра — это один из видов деятельности, значимость которой заключается не в результатах, а в самом процессе. Она способствует психологической разрядке, снятию стрессовых ситуаций, а также гармоничному включению в мир человеческих отношений. Кроме того, игра служит физическому, умственному и нравственному воспитанию детей [2].

В настоящее время в методической литературе существует достаточно большое количество классификаций, систематизирующих виды учебных игр в соответствии с тем или иным классификационным критерием. Принципы классификации многообразны. Сложность классификации игр заключается в том, что они, как и любое явление культуры, испытывают серьезное влияние исторического процесса любой новой формации, идеологии разных социальных групп.

Среди многообразия игр, которые используются в работе с детьми, Газман О.С., Харитонова Н.Е. различали: сюжетно-ролевые игры, игру-труд, дидактические и подвижные игры, игры-забавы и развлечения, комплексные игровые праздники [1].

Игры, в которых на основе жизненных или художественных впечатлений, с помощью взрослых или самостоятельно воспроизводятся детьми социальные отношения или материальные объекты, называются сюжетно-ролевыми.

Разновидностью игры-труда являются строительные сюжетные игры, с помощью которых появляется возможность закрепить знания об окружающем мире, где дети осваивают самые общие действия и процессы труда.

Преимущественно познавательную нагрузку, функцию интеллектуального развития берут на себя дидактические игры. Они создаются специально в учебно-воспитательных целях.

Подвижные игры – важнейшее средство физического воспитания. Они всегда требуют от играющих активных двигательных действий, направленных на достижение условной цели. Особенность подвижных игр младших школьников – их соревновательный, творческий, коллективный характер.

Традиционно игры направлены на формирование языковых навыков и умений, поэтому их принято классифицировать на следующие группы, которые подробно описал в своих работах М.Ф. Стронин:

Грамматические игры.

Их целью является развитие умений правильного употребления различных грамматических форм, также необходимо научить учащихся употреблять речевые образцы, содержащие определенные грамматические трудности, создать естественную ситуацию для употребления данного речевого образца, развить речевую творческую активность и самостоятельность учащихся. Без сомнения, грамматические игры помогут сделать скучную работу более увлекательной и интересной.

Лексические игры.

Цель лексических игр тренировать учащихся в употреблении лексики в ситуациях, приближенных к естественной обстановке, знакомство с сочетаемостью слов, активизировать речемыслительную деятельность, развивать речевую реакцию учащихся. Учебный материал сосредоточен вокруг

базовых лексических тем: семья, внешность, части тела, одежда, дом, город, школа, еда, животные, цвет и др.

Фонетические игры.

Целью фонетических игр является практика и развитие произносительных навыков: интонацию предложений, фонемы, фонематический слух. Фонетические навыки признаются наиболее хрупкими, подверженными деавтоматизации, т.е. разрушению в силу недостаточного или несистематического подкрепления.

Орфографические игры.

Цель: упражнение в написании английских слов. Часть игр может быть рассчитана на тренировку памяти учащихся, а часть – на некоторых закономерностях в правописании английских слов.

Творческие игры.

Цель: научить учащихся понимать смысл однократного высказывания, научить выделять главное в потоке информации, развить слуховую память учащихся.

При организации и проведении игр важно иметь в виду, что их назначение не сводится лишь к заполнению свободного времени, что они помогают учителю выполнять большие воспитательные, образовательные задачи. Подбирать игры надо осмысленно, преподносить их в определенной системе и последовательности, с учетом того, какие именно психические свойства и качества, необходимые детям, они развивают.

В своей совокупности развивающие, познавательные игры должны способствовать развитию у детей мышления, памяти, внимания, творческого воображения, способности к анализу и синтезу (умению выделить как общие, так и частные признаки явлений и предметов, сравнивать их), восприятию пространственных отношений, развитию конструктивных умений и творчества, воспитанию у учащихся наблюдательности, обоснованности суждений, привычки к самопроверке, учить детей подчинять свои действия поставленной задаче, доводить начатую работу до конца [5].

Таким образом, нужно стремиться к тому, чтобы игровой элемент присутствовал на каждом этапе урока иностранного языка и создавал общую игровую атмосферу. Использование игр на уроках иностранного языка способствует овладению языком в занимательной форме, развивает память, внимание, сообразительность, поддерживает интерес к иностранному языку.

Игра посильна практически каждому ученику. Порой даже слабый ученик может стать первым в игре: находчивость и сообразительность оказываются здесь наиболее важными, чем знания в предмете. Атмосфера увлеченности и радости, ощущение посильности заданий — все это является прекрасной возможностью для учащихся преодолеть стеснительность, мешающую свободно употреблять в речи слова иностранного языка, снижается боязнь ошибок, и благотворно сказывается на результатах обучения.

С помощью игры можно снять психологическое утомление; ее можно использовать для мобилизации умственных усилий учащихся, для развития у них организаторских способностей, принятия навыков самодисциплины, создания обстановки радости на занятиях.

Таким образом, игровые технологии являются составной частью педагогических технологий, одной из уникальных форм обучения, которая позволяет сделать учебный процесс интересными и увлекательными.

Литература

1. Газман О.С., Харитонова Н.Е. В школу – с игрой: Кн. для учителя. М.: Просвещение, 1991. 96 с.
2. Коджаспирова Г.М., Коджаспиров А.Ю. Педагогический словарь: Для студ. высш. и сред. пед. учеб. заведений. М.: И; М.: Издательский центр «Академия», 2000. 176 с.
3. Комаров А.С. Игры и пьесы в обучении английскому языку / А.С. Комаров. Ростов н/Д: Феникс, 2007. 220 с.
4. Маслыко Е.А., Бабинская П.К., Будько А.Ф., Петрова С.И. Справочное пособие. 9-е изд., стереотип. Мн.: Вышэйшая школа, 2004. 522 с.

5. Минскин Е. М. От игры к знаниям: Развивающие и познават. игры мл. школьников. Пособие для учителей. М.: Просвещение, 1982. 192 с.
6. Мухина В.С. Детская психология: Учебник для студентов пед. институтов. / Под ред. Л. А. Венгера. 2-е изд., перераб. и доп. М.: Просвещение, 1985. 272 с.
7. Особенности психологического развития детей 6—7-летнего возраста / Под ред. Д. Б. Эльконина, А. Л. Венгера; Науч.-исслед. ин-т. общей и педагогической психологии Акад. пед. наук СССР. М.: Педагогика, 1988. 136 с.

Literature

1. Komarov A. S. Games and plays in teaching English / A. S. Komarov . Rostov n / A: Phoenix, 2007. 220 p.
2. Features of the psychological development of children aged 6-7 years / Ed. by D. B. Elkonin, A. L. Wenger; Scientific research. in-t. general and pedagogical psychology of the Academy of Pedagogical Sciences of the USSR. M.: Pedagogika, 1988. 136 p.
3. Mukhina V. S. Child psychology: A textbook for students of ped. institutions./ Edited by L. A. Wenger. 2nd ed., reprint. Moscow: Prosveshchenie, 1985, 272 p.
4. Maslyko E. A., Babinskaya P. K., Budko A. F., Petrova S. I. Reference manual. 9th ed., stereotype. Mn.: Vysheyshaya shkola, 2004. 522 p.
5. Gazman O. S., Kharitonova N. E. V shkolu-s igry: Kn. dlya uchitelya. M.: Prosveshchenie, 1991. 96 p.
6. Kojaspirova G. M., Kojaspirov A. Yu. Pedagogical dictionary: For students. higher. and sred. ped. ucheb. M.: I; M.: Publishing Center "Academy", 2000. 176 p.
7. Minskin E. M. From the game to knowledge: Developing and cognitive. Games of junior schoolchildren. Manual for teachers. Moscow: Prosveshchenie, 1982. 192 p.