

УДК 372.881.111.1
DOI 10.5281/zenodo.14282881

Зыкова С.Ю.

Зыкова Светлана Юрьевна, Государственный гуманитарно-технологический университет, Россия, 142611, Орехово-Зуево, Зелёная ул., 22, корп. 1. E-mail: pronyakina_margo@mail.ru.

Научный руководитель: Грушина Маргарита Владимировна, кандидат филологических наук, доцент, Государственный гуманитарно-технологический университет, Россия, 142611, Орехово-Зуево, Зелёная ул., 22, корп. 1. E-mail: pronyakina_margo@mail.ru.

Игровые технологии как эффективный инструмент обучения лексике на уроках английского языка в начальной школе

Аннотация. В статье рассматриваются особенности применения игровых технологий в начальной школе. Изучены теоретические и практические основы использования игровых технологий в процессе обучения лексической стороне иноязычной речи учащихся 2-4 классов. Выявлены преимущества и недостатки данных технологий при обучении лексической стороне речи. Определены наиболее эффективные игровые задания, направленные на развитие лексических навыков учащихся начальной школы. В результате выявлены условия, которые необходимо соблюдать учителю при внедрении игровых технологий в учебный процесс.

Ключевые слова: английский язык, игровая технология, игра, разновидности игр, речевая деятельность, игровая деятельность.

Zykova S.Yu.

Zykova Svetlana Yuryevna, State University of Humanities and Technology, Russia, 142611, Orekhovo-Zueva, 22 Zelenaya str., building 1. E-mail: pronyakina_margo@mail.ru.

Scientific Supervisor: Grushina Margarita Vladimirovna, Candidate of Philological Sciences, Associate Professor, State University of Humanities and Technology, Russia, 142611, Orekhovo-Zueva, 22 Zelenaya str., building 1. E-mail: pronyakina_margo@mail.ru.

Gaming technologies as an effective tool for teaching vocabulary in English lessons in elementary school

Abstract. The article discusses the features of the use of gaming technologies in elementary school. The theoretical and practical foundations of the use of gaming technologies in the process of teaching the lexical side of foreign language speech to students in grades 2-4 are studied. The advantages and disadvantages of these technologies in teaching the lexical side of speech are revealed. The most effective game tasks aimed at developing the lexical skills of elementary school students have been identified. As a result, the conditions that must be observed by the teacher when introducing gaming technologies into the educational process are revealed.

Key words: English, game technology, game, varieties of games, speech activity, game activity.

Обучение лексической стороне иноязычной речи занимает большую часть в практической деятельности педагогов английского языка. В зависимости от того насколько хорошо обучающийся владеет иноязычной лексикой, будет зависеть уровень владения иностранным языком в целом.

Используемые в обучении технологии должны повышать мотивацию обучающихся, формировать личностные, регулятивные, познавательные универсальные учебные действия, развивать коммуникативные навыки. Именно поэтому использование различных методик помогает современному педагогу внести разнообразие на уроках, сделать их увлекательными и интересными, что будет способствовать эффективному обучению и запоминанию новых лексических единиц. Одним из таких методов является использование игровых технологий на уроках английского языка [12, с. 212].

Таким образом, принимая во внимание вышесказанное, актуальность данной работы обусловлена тем, что на сегодняшний день система образования требует от педагога использовать такие методы и технологии, которые положительно влияют на работоспособность и увлеченность детей на уроках, а игровой метод является одним из наиболее эффективных методов в обучении лексической стороне речи в английском языке учащихся начальной школы.

Концепция обучения с помощью игровых технологий берет свое начало со времен Древней Греции. Платон в своих трудах обращал внимание на важность игры. Афинский философ отмечал, что не только боги играют с людьми, но и сами люди между собой. Он обращал внимание на то, что игры обязательно должны включать песни и пляски, чтобы «снискать милость богов и прожить согласно свойствам своей природы» [6, с. 221].

Некоторые ученые XV-XVIII веков поддерживали идеи древних философов о положительном влиянии игр в процессе обучения. Так, например, Ян Амос Коменский, чешский педагог-гуманист и

основоположник педагогики как самостоятельной дисциплины, считал, что во время игры ум ребенка занят, а значит дети могут легко упражняться в подготовке к деятельной жизни, ведь сама природа заставляет их что-либо делать [2]. Он также подчеркнул, что детям нужно играть в группе, чтобы развивать их социальные навыки. По его мнению, игры благотворно влияют на здоровье детей и развивают их чувства, память, рассудительность, трудолюбие и красноречие.

Немецкий педагог Я.Х. Песталоцци придавал большое значение обучению через деятельность. Одна из таких деятельностей, по его мнению, – игра. Он указал на необходимость систематического использования игр для достижения образовательных целей [2].

Первые исследования в области игр и их образовательной функции датируются XVIII веком. Педагог Ф.В.А. Фребель верил, что игры имеют большое значение в образовании и воспитании и рекомендовал их использование. «Для ребенка игра, – подчёркивал, – это серьезная деятельность, одновременно сочетающая в себе движение, веселье и радость, так как она обеспечивает удовлетворение его насущных потребностей» [4, с. 63].

Идея включения игр в процесс обучения и воспитания издавна привлекала внимание советских педагогов. К.Д. Ушинский подчеркивал легкость, с которой дети усваивают знания, если их сопровождать игрой [7]. Такого же мнения придерживались педагоги А.С. Макаренко, Е.И. Тихеева, Е.И. Удальцова и другие [2]. Ими было установлено, что с помощью дидактической игры учащиеся используют свои знания в новых ситуациях.

Л.С. Выготский, советский психолог, писал: «Сущность игры в том, что она есть исполнение желаний, но не единичных желаний, а обобщенных аффектов» [3, с. 143]. Л.С. Выготский рассматривал способность придерживаться правил как ключевую для готовности к школьному обучению, совершенно независимо от способности к воображению. Участие в

игре со скрытыми правилами, которые могут изменяться в ходе игры, требуют более высокого уровня формирования когнитивных, социальных и вербальных навыков, чем игра с явными и неизменными правилами.

Более того, использование изображения в играх соответствует более высокому когнитивному уровню, задействует более сложный и длительный процесс мышления, чем в играх с правилами, таких как настольные или спортивные [8].

Таким образом, исследования знаменитых ученых, педагогов, психологов и философов показывают, что игра является очень важным элементом для развития человеческого поведения и мышления. Стоит отметить, что исследования, связанные с играми как неотъемлемой частью образования, продолжаются. Большая группа преподавателей использует дидактические игры в повседневной работе, поскольку игровые технологии обеспечивают продолжительный период усвоения знаний, умений и навыков, а игровые ситуации создают атмосферу радости, непосредственности и увлекают учеников. Использование дидактических игр хорошо помогает восприятию материала и потому учащийся принимает активное участие в познавательном процессе [11, с. 194].

Использование игровых технологий при обучении лексической стороне речи имеет ряд преимуществ: альтернативный способ обучения, мотивация, дифференцированный подход, обратная связь, позитивное отношение [1].

Игры дают возможность сформировать самооценку и положительное отношение к английскому языку за счет уменьшения страха перед неудачей и ошибкой.

Однако несмотря на все преимущества, игровые технологии имеют и ряд недостатков: уровень сложности, время, конкурентный характер, игровой азарт [9, с. 329].

Игровые технологии входят в целостный педагогический процесс и взаи-

мосвязаны с другими формами обучения и воспитания. Игровая модель обучения призвана реализовывать, помимо основной дидактической цели, ещё и комплекс задач: обеспечение контроля над эмоциями; предоставление ребёнку возможности самоопределения; воодушевление и помощь в развитии творческого воображения; предоставление возможности развития навыков сотрудничества (в социальном аспекте), а также развития умений формулировать и высказывать своё мнение [5, с. 115].

Существует множество игр, которые могут быть использованы для обучения лексике иностранного языка. К ним относятся:

1) игры на запоминание слов. К ним относятся игры на соотнесение слов с их определениями, игры на нахождение пар слов с одинаковым значением, игры на составление слов из букв и другие;

2) игры на заполнение пропусков: например, игры на выбор правильного слова для заполнения пропуска в предложении, игры на составление предложений из слов в случайном порядке и другие;

3) ролевые игры. Игры на общение на заданные темы с моделированием героев, места и времени, игры на рассказывание историй с использованием новых слов и выражений и другие. Так же можно самостоятельно создавать истории, используя только изученные слова. Это позволяет привязать слова к сценарию и запомнить их лучше;

4) игры на ассоциации: например, игры на нахождение связей между словами, игры на составление цепочек слов и другие;

5) игры на перевод. К ним относятся игры на перевод слов и выражений с одного языка на другой, игры на нахождение соответствий между словами на разных языках и другие;

6) игры с карточками. Это один из самых популярных типов игр, которые используются для изучения новой лексики. Игрокам выдаются карточки с незна-

комыми словами, которые они должны выучить и вспомнить. Каждому слову соответствует определенная картинка, что позволяет связать визуальное и вербальное восприятие слов;

7) настольные игры. Простая и невероятно увлекательная игра «Змеи и лестницы» отлично подойдет для обучения лексической стороне речи. Под каждую цифру игрового поля от 0 до 100 можно спрятать задания, которые учащиеся должны будут выполнять в ходе игры. Разнообразие настольных игр велико, что позволяет сделать урок английского языка веселыми и интересными;

8) интерактивные игры. Создание анимационных интерактивных презентаций в Power Point поможет обучающимся лучше запомнить новый материал [10, с. 158].

При внедрении игровых технологий в учебный процесс учителю необходимо соблюдать следующие условия:

1) четко, эмоционально и выразительно разъяснять детям задачу и правила игры;

2) занимать в игре позицию равноправного партнёра, сопереживать играющим, живо и эмоционально реагировать на ход игры, поддерживать интерес к действиям каждого ребёнка;

3) вводить в игру элементы соревнования, весёлой состязательности команд, поощрять болельщиков, которые эмоционально поддерживают играющих;

4) давать возможность каждому ребёнку быть в роли, как участника, так и ведущего игры; обеспечивать постоянную смену игровых ролей;

5) варьировать задания и правила игры, развивая способность произвольно перестраивать своё поведение в соответствии с изменением игрового содержания;

6) средства и способы, повышающие эмоциональное отношение детей к игре, следует рассматривать не как самоцель, а как путь, ведущий к выполнению дидактических задач;

7) используемая наглядность должна быть доступной и ёмкой.

Таким образом можно сделать вывод, что благодаря игровым технологиям педагог английского языка создает необходимую атмосферу коммуникации, которая приближена к реальной ситуации общения. Процесс обучения становится интересным, эмоциональным, создается положительное отношение к английскому языку у учащихся. Необходимо опираться на знания, умения и навыки, ранее приобретенные детьми на занятиях английского языка.

Игровые технологии могут быть использованы на каждом занятии по английскому языку. Очень важно, чтобы они соответствовали целям и задачам обучения, подходили к теме и затрагивали те разделы, которые были пройдены ранее.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Абдурахманова Л.А., Абдуллаева Р.Н. Лексическая игра как способ обогащения вокабуляра английского языка на начальном этапе // Научные междисциплинарные исследования. 2020. № 8-2. 6 с.
2. Алисов Е.А. История развития образовательных моделей и технологий / Е.А. Алисов, Л.С. Подымова. М.; Берлин: Директ-Медиа, 2021. 352 с.
3. Выготский Л.С. В 92. Психология развития ребенка. М: Изд-во. Смысл, Изд-во Эксмо, 2004. 512 с.
4. Латыпова Л.Д. История развития игровых технологий // Наука и образование: отечественный и зарубежный опыт: двадцатая международная научно-практическая конференция: сборник статей, Белгород, 20 мая 2019 года. – Белгород: ООО ГиК, 2019. С. 62-65.
5. Макеева А.М. Урок английского языка в начальной школе с использованием игровых технологий // Известия института педагогики и психологии образования. 2021. № 3. С. 114-119.
6. Сочинения в четырех томах. Т. 3. Ч. 2 / Под общ. ред. А. Ф. Лосева и В. Ф. Асмуса; Пер. с древнегреч. СПб.: Изд-во С.-Петербург. ун-та; «Изд-во Олега Абышко», 2007. 731 с.

7. Ушинский К.Д. Лекции в Ярославском лицее. Избранные педагогические сочинения. М.: Издательство Юрайт, 2023. 358 с.
8. Фомина А.Н. Педагогическая психология / А.Н. Фомина, Т.Л. Шабанова. 4-е изд., перераб. и доп. М.: ФЛИНТА, 2021. 320 с.
9. Шурупова О.С. Игровые технологии на уроке английского языка / О.С. Шурупова, К.А. Болтак // На пересечении языков и культур. Актуальные вопросы гуманитарного знания. 2022. № 1(22). С. 328-332.
10. Грушина М.В., Сахарова А.В., Линева Е.А. Игровые технологии как эффективный инструмент в обучении английскому языку на средней ступени образования // На пересечении языков и культур. Актуальные вопросы гуманитарного знания. 2023. № 3 (27). С. 156-162.
11. Линева Е.А., Овчинникова М.В., Сахарова А.В., Грушина М.В. Пути повышения мотивации учащихся на уроках английского языка // На пересечении языков и культур. Актуальные вопросы гуманитарного знания. 2024. № 2 (29). С. 192-196.
12. Линева Е.А., Овчинникова М.В., Сахарова А.В., Грушина М.В. Методологические принципы и подходы в формировании лексических навыков иностранного языка // На пересечении языков и культур. Актуальные вопросы гуманитарного знания. 2024. № 1 (28). С. 210-214.

REFERENCES (TRANSLITERATED)

1. Abdurahmanova L.A., Abdullaeva R.N. Leksicheskaja igraja kak sposob obogashhenija vo-kabuljara anglijskogo jazyka na nachal'nom jetape // Nauchnye mezhdisciplinarnye issledovanija. 2020. № 8-2. 6 s.
2. Alisov E.A. Istorija razvitija obrazovatel'nyh modelej i tehnologij / E.A. Alisov, L.S. Podymova. M.: Berlin: Direkt-Media, 2021. 352 s.
3. Vygotskij L.S. V 92. Psihologija razvitija rebenka. M: Izd-vo. Smysl, Izd-vo Jeksmo, 2004. 512 s.
4. Latypova L.D. Istorija razvitija igrovych tehnologij // Nauka i obrazovanie: oteche-stvennyj i zarubezhnyj opyt: dvadcatataja mezhdunarodnaja nauchno-prakticheskaja konferencija: sbornik statej, Belgorod, 20 maja 2019 goda. – Belgorod: OOO GiK, 2019. S. 62-65.
5. Makeeva A.M. Urok anglijskogo jazyka v nachal'noj shkole s ispol'zovaniem igrovych tehnologij // Izvestija instituta pedagogiki i psihologii obrazovanija. 2021. № 3. S. 114-119.
6. Sochinenija v chetyreh tomah. T. 3. Ch. 2 / Pod obshh. red. A. F. Loseva i V. F. Asmusa; Per. s drevnegrech. SPb.: Izd-vo S.-Peterb. un-ta; «Izd-vo Olega Abyshko», 2007. 731 s.
7. Ushinskij K.D. Lekcii v Jaroslavskom licee. Izbrannye pedagogicheskie sochinenija. M.: Izdatel'stvo Jurajt, 2023. 358 s.
8. Fominova A.N. Pedagogicheskaja psihologija / A.N. Fominova, T.L. Shabanova. 4-e izd., pererab. i dop. M.: FLINTA, 2021. 320 s.
9. Shurupova O.S. Igrovye tehnologii na uroke anglijskogo jazyka / O.S. Shurupova, K.A. Boltak // Na peresechenii jazykov i kul'tur. Aktual'nye voprosy gumanitarnogo znanija. 2022. № 1(22). S. 328-332.
10. Grushina M.V., Saharova A.V., Lineva E.A. Igrovye tehnologii kak jeffektivnyj instrument v obuchenii anglijskomu jazyku na srednej stupeni obrazovanija // Na peresechenii jazykov i kul'tur. Aktual'nye voprosy gumanitarnogo znanija. 2023. № 3 (27). S. 156-162.
11. Lineva E.A., Ovchinnikova M.V., Saharova A.V., Grushina M.V. Puti povyshenija mo-tivacii uchashhihsja na urokah anglijskogo jazyka // Na peresechenii jazykov i kul'tur. Aktual'nye voprosy gumanitarnogo znanija. 2024. № 2 (29). S. 192-196.
12. Lineva E.A., Ovchinnikova M.V., Saharova A.V., Grushina M.V. Metodologicheskie principy i podhody v formirovanii leksicheskikh navykov inostrannogo jazyka // Na peresechenii jazykov i kul'tur. Aktual'nye voprosy gumanitarnogo znanija. 2024. № 1 (28). S. 210-214.