

ИГРОВОЙ МЕТОД ОБУЧЕНИЯ АНГЛИЙСКОМУ ЯЗЫКУ ПРИ ПОМОЩИ МУЛЬТИМЕДИЙНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ НА НАЧАЛЬНОМ ЭТАПЕ СОШ

Ахметова Альбина Фанисовна

Казанский (Приволжский) федеральный университет
albinaachmetova@gmail.com

GAME METHOD OF TEACHING ENGLISH WITH THE HELP OF MULTIMEDIA TECHNOLOGIES AT THE PRIMARY STAGE OF SECONDARY SCHOOL

A. Akhmetova

Summary: The article considers the formation of communicative competence at the early stage of education at school, where the main teaching method is the game.

Keywords: game teaching method, multimedia technologies, methodical methods of organizing games.

Аннотация: Статья рассматривает формирование коммуникативной компетенции на младшем этапе обучения в школе, где главным методом обучения является игровой.

Ключевые слова: игровой метод обучения, мультимедиа технологии, методические приемы организации игр.

В современном мире внедрение в учебный процесс новых технологий, позволяющих создать условия для формирования коммуникативной компетенции учащихся, является одной из первостепенных проблем методики преподавания иностранного языка. Известно, что на начальном этапе обучения иностранному языку мотивация играет важную роль в развитии речевых навыков и языковых умений учащихся. Исходя из этого, игровые мультимедийные технологии представляют собой современный и эффективный метод преподавания иностранного языка на начальном этапе обучения, обеспечивающий не только усвоение новых знаний, умений и навыков, но и формирование мотивационной основы учащегося к изучению английского языка.

Период младшего школьного возраста играет ключевую роль в становлении личности учащегося, в том числе в формировании вторичной языковой личности. Использование игрового метода в процессе обучения иностранному языку предоставляет преподавателю возможность обеспечить развитие учащихся с учетом их индивидуальных потребностей и психофизиологических особенностей. Более того, учащимся представляется возможность стать активным субъектом педагогического процесса. Однако игровые технологии не призваны заменить традиционные методы – они выступают в роли вспомогательного средства обучения. В связи с этим роль педагога заключается в рациональном использовании различных игровых технологий, что требует не только фундаментальных знаний в профессиональной области, педагогике и психологии, но и знания в сфере

применения современных технологий на уроке иностранного языка.

В нашем исследовании мы акцентируем внимание на формировании коммуникативной компетенции на младшем этапе обучения в школе, где главным методом обучения является игровой.

Актуальность данной работы обусловлена противоречием между образовательным потенциалом игровых технологий с использованием средств мультимедиа в формировании у учащихся коммуникативной компетенции изучаемого языка и недостаточным их внедрением в систему средней общеобразовательной школы.

Исходя из вышеизложенного возникает проблема: эффективны ли мультимедийные игровые технологии при обучении младших школьников иностранному языку?

В настоящее время игровые технологии представляют огромный интерес для педагогов. Между тем игровые технологии так и остаются «инновационными» в системе российского образования. Однако игровые технологии нашли широкое применение в нашей практике. Они имеют огромный потенциал с точки зрения приоритетной образовательной задачи: формирования субъектной позиции ребёнка в отношении собственной деятельности, общения и самого себя [Сейдаметова С.М., 2015].

Как известно, трактовка понятия «технология» является общим, применительно ко многим отраслям зна-

ний: медицине, технике, в том числе и педагогике. Под педагогической технологией понимается «система взаимосвязанных приемов, форм и методов организации учебно-воспитательного процесса, объединенная единой концептуальной основой, целями и задачами образования, создающая заданную совокупность условий для обучения, воспитания и развития воспитанников».

Игра как одно из древнейших педагогических средств обучения и воспитания переживает в настоящее время период своеобразного расцвета. Чем же вызвано повышение интереса к игре в настоящее время? С одной стороны, оно вызвано развитием педагогической теории и практики, распространением проблемного обучения, с другой стороны, обусловлено социальными и экономическими потребностями формирования разносторонне активной личности [Леонтьев А.А., 1979].

Как педагогическое явление игру одним из первых классифицировал немецкий педагог и теоретик Фридрих Фрёбель. Основой его педагогической теории являлась теория игры. Подметив дидактичность игры, он доказал, что игра способна решать задачи обучения ребенка, давать ему представление о форме, цвете, величине, помогать овладевать культурой движения. Последующее развитие игровых форм обучения и их изучение показало, что с помощью игры решаются практически все актуальные задачи педагогики [Пигуля А.В., 2016].

Таким образом, игровое обучение имеет глубокие исторические корни. Известно, насколько игра многогранна: она обучает, развивает, воспитывает, социализирует, развлекает и позволяет отдохнуть. Однако исторически установилось так, что одна из первых и основных её задач – обучение.

Учебная деятельность, которая выступает ведущей для учащихся начальных классов, носит обязательный, целенаправленный, общественно значимый и систематический характер. Тем не менее, игра продолжает занимать важное место в жизни ребенка, но уже не является преобладающей [Горлова Н.А., 2010].

В школьном образовательном процессе учителя часто используют приемы мультимедийных средств обучения для создания и использования дидактических игр, как инструмента и помощника в быстром усвоении знаний по разным предметам. Мультимедиа технологии – это взаимодействие звуковой и визуальной информации с использованием современных технических и программных средств. К ним относят текст, звук, графику, фото и видео. Безусловно, не одна презентация не обходится без мультимедиа. Мультимедийная дидактическая игра представляет собой взаимодействие с виртуальной средой, построенной компьютером, при помощи различных способов передачи информации. В наше время

все игры на компьютере относятся к мультимедийным играм. Такой тип игр учителю можно проводить как индивидуально, так и в группе учащихся [Шинкоренко А.В., 2014].

Следующим вопросом в рассмотрении проблемы использования игровых технологий является мотивационный компонент игры. Известно, что при использовании на уроке однообразных методов обучения учащиеся заметно утомляются, теряют интерес, перестают воспринимать учебный материал. Иными словами, важность использования игровых технологий на уроке иностранного языка обусловлена их мотивирующим потенциалом. Слабая языковая подготовка учащихся не мешает им быть полноправными участниками обучающих игр. Это связано с тем, что их личные качества играют большую роль в процессе игры. Самый находчивый и сообразительный ученик может стать первым. Соревновательный элемент обучающих игр обеспечивает высокую степень мотивированности учащихся – каждый старается победить.

При подготовке к проведению игры педагогом учитывается уровень возможностей учеников, создается множество ролей, прорабатываются индивидуальные задания, в которых себя может проявить каждый. Во многом мотивирующий эффект игры достигается посредством использования различного дополнительного материала. К ним относится раздаточный материал со схемами, моделями и речевыми образцами, а также элементы интерьера, помогающие погрузиться в игровую среду и снять эмоциональное напряжение. Особое место как составляющая часть игровых методов обучения занимает компьютер [Зимняя И.А., 1991].

Рассмотрим более подробно некоторые методические приемы организации игр при обучении детей младшего школьного возраста иностранному языку. Следующие принципы описаны зарубежным методистом Уилгой Риверс.

Прием использования различий в точках зрения (opinion gap). В соответствии с этим приемом, стимулом для иноязычного общения для детей на уроке являются естественные различия в жизненном опыте и точках зрения на проблемы, обсуждаемые в процессе обучения. При реализации данного игрового приема могут быть использованы следующие мультимедийные технологии: красочная презентация, использование интерактивной доски, платформа с различными дидактическими играми LearningApps.

Прием перекодирования информации основан на переводе информации из одной формы в другую. Например, из графической (нарисованное яблоко) в вербальную (слово apple). Использование интерактивной

доски позволит сделать игровой процесс более красочным и интересным.

Прием ролевой игры. Данный прием хорошо известен и дает наиболее ощутимые результаты как средство развития умения и навыков устной речи. Например, вводя лексику «Colors», учитель просит учащихся в учебно-речевой ситуации «В магазине» разделить на следующие роли: продавец, покупатель елочных игрушек, покупатель новогодних гирлянд. Каждому учащемуся данной ситуации дается задание использовать цвета в своей речи.

Прием использования вопросников. Вопросники являются эффективным способом стимулирования устных высказываний учащихся на всех этапах обучения. В самом начале обучения (начало 1 класса) вопросы зачитываются учителем, так как многие дети еще не умеют читать на иностранном языке, но могут воспринимать информацию на слух. Вопросы легко проецируются на любую изучаемую тему и отвечают практически всем принципам коммуникативного общения: речевой направленности, личностной индивидуализации, функциональности, ситуативности, новизны.

Прием использования языковых игр и викторин. Такие игры занимают значительное место в обучении иностранному языку школьников, так как игровая деятельность является характерной для детей на данном этапе обучения [Richard J., 2015].

Таким образом, при обучении иностранному языку следует ориентироваться на показатели сформированности социальной активности учащихся, которые представлены в виде уровней ее развития. Так как для учащихся на начальном этапе обучения игра является одним из ведущих видов деятельности, педагогу важно отбирать игровой материал, основываясь на степени мотивированности и вовлеченности учащихся в сам игровой процесс.

Остановимся подробно на методике работы с игровыми технологиями в процессе обучения младших школьников иностранному (английскому) языку. Современный урок иностранного языка в условиях коммуникативного подхода к обучению требует активной деятельности от учащихся. Говоря об игровых технологиях, М.Ф. Стронин различает 2 группы игр: подготовительные и творческие. К первой группе относятся игры, формирующие языковые и речевые навыки: фонетические, орфографические, лексические, грамматические. Творческие игры способствуют дальнейшему развитию речевых навыков и умений. К ним относятся аудитивные и ролевые игры [Стронин М.Ф., 2001].

Подготовительные (обучающие) игры – это игры, в

ходе которых приобретаются новые знания, умения и навыки. Их цель может быть различной – от тренировки отдельных фонетических навыков до развития умений аудирования. В соответствии с установленной целью обучающие игры на уроке иностранного языка подразделяются на языковые и речевые. Обучающие игры развивают творческую активность учащихся, способствуют формированию необходимых для современного информационного мира компетенций. Обучающая игра строится согласно следующим главным принципам: возможность участия в игре всех учащихся, наличие соревновательного компонента, приоритет дидактического содержания над развлекательным.

Рассмотрим виды обучающих игр, применяемых на уроке иностранного языка, для формирования языковых навыков:

Фонетические игры предполагают коррекцию произношения и воспроизведение языкового материала. Среди педагогов распространен такой вид работы на уроке как фонетическая зарядка. Лексические игры применяются для тренировки применения слов в потоке речи, активизации речемыслительной деятельности учащихся, развития словарного запаса. Грамматические игры способствуют переходу учащихся к активной речевой деятельности, поскольку они обеспечивают тренировку употребления определенных грамматических конструкций, создают игровую среду для запоминания речевых образцов. Орфографические игры направлены на освоение правописания изученных слов.

Вторая группа игр включает в себя игры, способствующие развитию речевых умений учащихся. Среди них важное место занимают ролевые игры, способные организовать процесс обучения таким образом, чтобы учащиеся могли использовать накопленный языковой материал в жизненных ситуациях.

Ролевая игра представляет из себя модель общения, несущую существенные черты действительности через подражание ей. Учащиеся, благодаря возможности выбора, могут примерить на себя различные социальные роли и выступить в процессе игры в качестве человека с интересами и идеями, отличными от их личных. Однако игроки, которые не понимают свою роль в данной игре, менее склонны к принятию правил игры и достижению ее дидактической цели [Peterson M, 2012].

Все игры, проводимые на уроке, должны соответствовать определенным методическим требованиям. Место и время, отводимое на игру, уровень подготовки учащихся, языковой материал и цель урока играют важную роль в выборе обучающей игры.

Одним из условий успешного проведения игры на

уроке является верная позиция педагога в игре. Он не должен выступать в роли судьи, наблюдателя или распределителя ролей, он должен играть сам, быть частью игры. Игра должна соответствовать учебно-воспитательным целям урока. Важным критерием при отборе игр на уроках английского языка является доступность для учащихся данного возраста. Игра проводится по ранее заготовленному сценарию, в основе прочитанного рассказа или сказки.

Введение балльной системы оценивания и бонусов в виде поощрения активной деятельности учащихся, командная работа обеспечивает соревновательный характер обучающей игры. Важно отметить, что прерывание игры ради исправления ошибок является нецелесообразным, так как это противоречит свободе, непринужденности участия в ней.

Многие методисты отмечают тот факт, что чрезмерное использование средств мультимедиа на уроке иностранного языка приводит к потере интереса к ним и неэффективности эмоционального воздействия на учащихся. Для того, чтобы избежать этого, педагогом при разработке игры должны учитываться следующие принципы: принцип создания проблемных ситуаций, вызывающих состояние затруднения у учащихся, принцип индивидуальной деятельности и взаимодействия с другими участниками игры, принцип дуализма игры, применяемой на уроке, а именно наличие игровой и дидактической задачи.

Все игры следует проводить на иностранном языке для полного погружения в языковую среду. При разработке игры необходимо обратить внимание на лексику, используемую учителем для объяснения правил. Она должна соответствовать уровню знания языка учащимися. Простота использования делает ее актуальной для детей младшего школьного возраста.

При использовании компьютерных игр на уроке его роль меняется: в контексте самостоятельного изучения языкового материала учащимися он функционирует как координатор процесса обучения. При выборе компьютерной игры для использования на уроке педагогом должны учитываться следующие критерии: доступ-

ность, возможность самостоятельного и группового использования, наличие контролирующего элемента, дидактический и мотивационный потенциал, развитие метапредметных умений, понятный интерфейс и простота использования, соответствие времени, отведенной игре, санитарно-гигиеническим нормам, отсутствие сцен насилия.

Педагогом должны быть проведены обучение в виде показа образца выполнения игрового действия и установка игровой задачи. Им демонстрируется возможный прогресс в игре, необходимые знания и умения.

При оценке результатов игры следует избегать отрицательных оценок, так как они приведут к потере интереса в игре. Целесообразнее перейти от обсуждения удачных моментов к менее успешным. Обсуждение поможет учащимся проговорить, что они изучили на уроке [Lewis M., Weber R., 2008].

Сказанное позволяет заключить, что игровые технологии занимают особое место среди педагогических технологий. В основе таких технологий лежит педагогическая игра, разнообразная по дидактической цели, структуре, возрастным возможностям их использования и содержанию. Педагогическая игра обеспечивает готовность учащихся применить на практике приобретенные знания и навыки, необходимые для успешной учебной деятельности.

Из сказанного становится очевидным то, что применение игры на уроках английского языка способствует коммуникативно-деятельностному характеру обучения, психологической направленности уроков на развитие речемыслительной деятельности учащихся средствами изучаемого языка, а также оптимизации интеллектуальной активности учащихся в учебном процессе, комплексности обучения, интенсификации его и развитию групповых форм работы. Известно, что легче поддается запоминанию то, что интересно, а интересным бывает то, что увлекает и не вызывает скуки. В занимательной игровой форме можно отработать и повторить учебный материал, значительно пополнить активный словарный запас учащихся, получить и закрепить навыки правильного написания английских слов.

ЛИТЕРАТУРА

1. Зимняя, И.А. Психология обучения иностранным языкам в школе: б-ка учителя иностр. яз. / И.А. Зимняя. – М.: Просвещение, 1991. – 222 с.
2. Горлова Н.А. Личностно-деятельностный метод обучения иностранным языкам дошкольников, младших школьников и подростков. Теоретические основы: учебное пособие. – М.: МГПУ, 2010. – 248 с.
3. Леонтьев А.А. Педагогическое общение. М., «Знание», 1979 – 48 с.
4. Пигуля А.В. Использование компьютерных игр на ранних этапах обучения английскому языку. ISSN 2072-0297 Молодой учёный Международный научный журнал № 7 (111) / 2016

5. Сейдаметова С.М. Использование компьютерных обучающих программ в младшей школе // Проблемы современного педагогического образования / С.М. Сейдаметова, Ф.В. Шарбан – 2015. – № 48-3. – С. 197–206.
6. Стронин, М.Ф. Обучающие игры на уроке английского языка / М. Ф. Стронин – М.: Просвещение, 2001 – 370 с.
7. Шинкоренко А.В. Использование интерактивных и мультимедийных технологий на уроках английского языка в начальных классах /А.В. Шинкоренко, Е.В. Филатова, Л.В. Саидова / Педагогика: традиции и инновации: материалы V Междунар. науч. конф. —Челябинск: Два комсомольца, 2014. —С. 186-188.
8. Lewis M., Weber R. Character Attachment in Games as Moderator for Learning // Handbook of Research on Effective Electronic Gaming in Education. – New York, 2008.
9. Peterson M. Language Learners Interaction in a Massively Multiplayer Online Role-Playing Game // Digital Games in Language Learning and Teaching. – London, 2012. – P. 70–95.
10. Richard J. Emphasizing Student Engagement in the Construction of Game Performance // Teaching Games for Understanding: Theory, Research, and Practice / J. Richard, N. Wallian – London, 2015. – P. 19–33.

© Ахметова Альбина Фанисовна (albinaachmetova@gmail.com).

Журнал «Современная наука: актуальные проблемы теории и практики»

