

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОВОЙ ТЕХНОЛОГИИ ПРИ ОБУЧЕНИИ АНГЛИЙСКОМУ ЯЗЫКУ МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ

Степанова Т.В.

Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования города Ульяновска «Центр детского технического творчества № 1»

Аннотация: статья посвящена вопросу использования технологии эдьютейнмент на занятиях по английскому языку с детьми младшего школьного возраста. В частности, использованию настольных игр при обучении детей.

Ключевые слова: настольная игра, английский язык, младшие школьники, эдьютейнмент.

Игровые методы обучения в младшем школьном возрасте имеют важное значение при изучении любого предмета, в том числе и английского языка.

Как пишет В.С. Мухина, «игра в младшем школьном возрасте не только не теряет своего психологического значения как желаемая деятельность, но продолжает развивать психические функции ребенка, прежде всего воображение, навыки общения в играх с правилами, в интеллектуальных играх» (4, 330).

У детей всё ещё преобладает непроизвольное внимание, им трудно сосредоточиться на сложной умственной деятельности, поэтому использование игровой технологии обучения «эдьютейнмент» (обучение в игре) является весьма уместной на занятиях по английскому языку, помогает формированию учебной деятельности.

Данная технология обучения совпадает с принципом деятельностного подхода: ребёнок сам учится ставить задачу, решать её и быть ответственным за результат своей деятельности.

Но, нужно помнить, что игра не должна быть на первом плане, она является частью учебного задания, выполнение которого обязательно. Завуалированная таким образом подача знаний, будет способствовать их усвоению и поддержанию интереса детей.

Остановимся на использовании некоторых настольных игр на наших занятиях по английскому языку.

Первая игра – «Lotto Food», она имеет простые, понятные всем детям правила, взятые из настольной игры «Лото».

Создание игры было одновременно частью проектной работы, выполняемой одной из учащих объединений по английскому языку.

Цель игры состоит в изучении новых лексических единиц по теме «еда».

Игра включает 65 карточек с изображением еды и 20 карточек с игровым полем, поделённым на восемь клеточек с изображением продуктов. Задача ведущего состоит в быстром показе и проговаривании названий продуктов, задача остальных игроков – внимательно закрывать игровое поле фишками в том случае, если у них есть названные продукты. Тот игрок, который первым заполнит всё поле, считается победителем.

Эту игру можно проводить и без показа картинок, только произнося слова, в таком случае задача усложняется, так как нет опоры на наглядность.

Игра обогащает не только словарный запас учащихся, но и способствует развитию зрительного, слухового внимания, быстроты реакции.

Вторая настольная игра, используемая на наших занятиях – «Достопримечательности Лондона».

Выполнена она по принципу игры-ходилки. В комплект игры входят: игральный кубик, фишки, правила игры, карточки с информацией о достопримечательностях Лондона.

Правила игры: в игре могут принимать участие 2-8 игроков. Каждый игрок получает фишку, которую ставит на поле «Старт». Самый младший по возрасту участник начинает игру. Он бросает кубик и делает количество ходов, равное количеству выпавших точек на кубике (от 1 до 6). Если на пути передвижения попадают достопримечательности Лондона, игрок должен громко их назвать на русском и английском языке. Каждая достопримечательность описана в карточках, которые прилагаются к игре (в конце игры можно прочитать о достопримечательностях Лондона вслух). Таким образом, кубик по очереди бросают все игроки и двигаются по игровому полю. Задача игроков – дойти до поля «Финиш». Тот, кто пришёл на финиш первым, считается победителем.

Данная игра также была частью проектной деятельности, она помогла ребятам достаточно легко изучить сложные названия достопримечательностей, правильно их произносить и познакомиться с культурным наследием страны изучаемого языка.

Таким образом, использование настольных игр, как части технологии эдьютейнмент, повышает эмоциональный интерес детей к изучаемому материалу, способствует лучшему запоминанию и произношению новых слов, а также получению удовольствия от процесса познания.

Самое главное – соблюсти баланс между обучающим и развлекательным материалом, помня о том, что игра - лишь часть учебной деятельности.

Литература:

1. Богданова О. А. Эдьютейнмент как особый тип учения [Текст] / О.Богданова //Вестник МГПУ.- 2014.- № 4 (30). С. 61–65.

2. Горбачева, Е. В. Эдьютейнмент — он повсюду, или Современное подрастающее поколение нужно учить по-другому / Е. В. Горбачева. — Текст: непосредственный // Молодой ученый. — 2020. — № 1 (291). — С. 130–132.

3. Морарь, О. В. Эдьютейнмент на уроках английского в школе: вовлечение и обучение / О. В. Морарь, В. В. Чагина. — Текст: непосредственный // Молодой ученый. — 2022. — № 11 (406). — С. 257-260. — URL: <https://moluch.ru/archive/406/89433/> (дата обращения: 30.12.2022).

4. Мухина В.С. Возрастная психология: феноменология развития, детство, отрочество / В.С. Мухина. - М.: Издательский центр «Академия», 1999. - 456 с.