

ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ КАК ИННОВАЦИОННЫЙ МЕТОД РАЗВИТИЯ ИНОЯЗЫЧНОЙ УСТНОЙ РЕЧИ МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ

А. Балтабаева ¹

Научный руководитель - Туленбаева Д.И., старший преподаватель, Карагандинский университет имени академика Е.А. Букетова

Аннотация:

Статья посвящена игровым технологиям в обучении младших школьников иностранному языку. Рассматривается их влияние на развитие устной речи, мотивацию и коммуникативные навыки. Анализируются цифровые дидактические игры (Kahoot, Quizlet, Wordwall, LearningApps) и их применение в педагогической практике.

Ключевые слова: игровые технологии, устная речь, младшие школьники, иностранный язык, обучение, дидактические игры.

Современные образовательные технологии стремительно развиваются, адаптируясь к потребностям цифрового поколения. Одним из наиболее эффективных методов обучения младших школьников иностранному языку является использование игровых технологий. В отличие от традиционных методов, игровые технологии позволяют создать комфортную образовательную среду, в которой учащиеся могут естественным образом осваивать новый язык. Особенно это важно для развития устной речи, так как именно в игровом взаимодействии дети легче преодолевают языковой барьер, проявляют инициативу в общении и чувствуют себя увереннее.

Актуальность данной темы обусловлена необходимостью поиска инновационных подходов к обучению иностранного языка, которые не только повышают мотивацию учащихся, но и способствуют формированию коммуникативных навыков. В младшем школьном возрасте игра является ведущей деятельностью, поэтому использование игровых технологий делает процесс изучения языка более естественным, интересным и эффективным. Исследования в области методики преподавания иностранного языка подтверждают, что включение дидактических игр в учебный процесс повышает уровень усвоения лексики и грамматики, а также развивает способность детей использовать язык в реальных коммуникативных ситуациях [1].

Игровые методы могут использоваться в педагогической практике для повышения качества обучения иностранным языкам у младших школьников.

Цель данной статьи заключается в рассмотрении игровых технологий как инновационного метода развития иноязычной устной речи младших школьников. Проанализированы теоретические основы игровых методов, их влияние на формирование языковых навыков, а также приведены примеры эффективных игровых приемов, применяемых на уроках иностранного языка.

В рамках статьи рассматриваются следующие аспекты:

1. Теоретические основы игровых технологий в обучении иностранным языкам.
2. Влияния игровых методов на развитие устной речи младших школьников.
3. Эффективные игровые приемы для формирования коммуникативных навыков.

При подготовке материала проанализирована научная литература по игровой методике обучения иностранным языкам, изучены труды по дидактическим играм, психологическим особенностям младших школьников, а также современные подходы к развитию устной речи.

Инновационность игровых технологий заключается в том, что они представляют собой интеграцию традиционных методов преподавания и современных подходов, ориентированных на деятельностный и личностно-ориентированный подходы к обучению. В отличие от классических методов, где акцент делается на заучивании и механическом воспроизведении языкового материала, игровые технологии создают условия для активного и естественного овладения иностранной речью в коммуникативном контексте.

¹ Балтабаева Анель Садуакасовна, студентка 4 курса факультета иностранных языков. Образовательная программа: 6В01705 – Иностранный язык: два иностранных языка. Кафедра: Теории и методики иноязычной подготовки

Помимо этого, игровые технологии обладают рядом преимуществ, способствующих повышению мотивации и эффективности учебного процесса. В ходе их использования активизируется внутренняя мотивация учащихся, что, в свою очередь, способствует более глубокому усвоению нового материала и повышению работоспособности. Исследователи, такие как Здорикова Н. Г., Винокурова Е. Н., Жукова С. В., Глазкова О. А., Кирилина Ю. П., отмечают положительную динамику в применении игровых технологий в образовательной среде.

Согласно исследованиям Намазова А.А. и Досьян Г.А., применение игровых технологий на уроке иностранного языка способствуют:

1. Формированию определенных навыков – игры позволяют развивать фонетические, лексические и грамматические умения, закрепляя изученный материал.
2. Развитию речевых навыков – игровая деятельность способствует совершенствованию произносительных, интонационных и коммуникативных умений.
3. Обучению общению – в процессе игры учащиеся моделируют реальные коммуникативные ситуации, что способствует развитию спонтанной речи.
4. Развитию необходимых способностей и психических функций – игры тренируют память, внимание, логическое мышление и креативность.
5. Познанию (в сфере формирования самого языка) – игровая деятельность помогает учащимся осознать закономерности языка и его структуру.
6. Запоминанию речевого материала – благодаря эмоциональной вовлеченности в игру дети легче усваивают и дольше сохраняют новые слова и выражения в памяти [1].

Эффективность использования игровых технологий в обучении иностранному языку во многом определяется возрастными особенностями младших школьников. В отечественной психолого-педагогической науке возраст 7–11 лет (в контексте обучения иностранному языку — 8–10 лет) рассматривается как младший школьный возраст. Согласно периодизации Д. Б. Эльконина, данный этап характеризуется переходом от наглядно-действенного к словесно-логическому мышлению, а ведущей деятельностью становится учебная, однако игра продолжает играть важную роль в развитии ребенка, так как по-прежнему остается естественным и значимым способом познания мира для ребенка [2].

Именно в игровой деятельности дети легче усваивают новый материал, учатся взаимодействовать друг с другом, проявляют инициативу и испытывают меньше страха перед ошибками.

Л.С. Выготский называл игру «девятым валом развития», подчеркивая ее значимость в когнитивном и личностном становлении ребенка. Он рассматривал игру как благодатную почву для развития когнитивных способностей у детей, а также как фундамент для трансформации игровых действий в мыслительные процессы [3, с.65].

В процессе освоения иностранного языка перед младшими школьниками стоят несколько ключевых задач: формирование звуковой культуры речи, обогащение и активизация словарного запаса, а также формирование грамматического строя языка, обучение связной речи. Эти процессы требуют особого подхода, учитывающего возрастные и когнитивные особенности учащихся.

В младшем школьном возрасте дети уже обладают сформированной речевой базой на родном языке, что становится фундаментом для изучения иностранного. Однако восприятие и воспроизведение иноязычной речи требует от ребенка перестройки когнитивных механизмов, отвечающих за обработку информации. Исследования показывают, что дети младшего школьного возраста воспринимают незнакомую речь первоначально как непрерывный поток звуков, постепенно выделяя знакомые элементы с опорой на интонацию, ритм и визуальный контекст.

Игровые технологии, согласно классификации Колеченко А. К., подразделяются на развлекательные, дидактические, диагностические и коррекционные игры [4]. В контексте обучения иностранному языку наибольшую ценность представляют дидактические игры, поскольку они создают благоприятные условия для формирования иноязычной устной речи.

Дидактические игры представляют собой специально организованные педагогические приемы, направленные на усвоение, закрепление и применение знаний в игровой форме. В отличие от свободной игры, дидактическая игра имеет четко обозначенную цель, связанную с обучением, а также определенные правила и структуру [5]. Дидактические игры обеспечивают взаимодействие учащихся в условиях, приближенных к реальному общению, создают мотивацию к изучению языка и способствуют спонтанному использованию речевых конструкций. Их применение позволяет интегрировать языковой материал в коммуникативный контекст, что значительно повышает эффективность процесса обучения.

Современные технологии позволяют интегрировать игровые методы в цифровую образовательную среду, что значительно расширяет возможности обучения.

В связи с этим дидактические игры могут реализовываться не только в традиционной форме, но и в компьютерном формате, используя цифровые образовательные ресурсы.

Одним из примеров является платформа LearnEnglish Kids от British Council, где представлены различные виртуальные игры, направленные на развитие языковых навыков у младших школьников [6]. Многие преподаватели активно используют подобные ресурсы, включая виртуальные квесты, которые позволяют создать интерактивную и увлекательную образовательную среду, способствующую формированию иноязычной речи.

В ходе таких игр учащиеся передвигаются по цифровой карте или сюжетному сценарию, и выполняют задания, связанные с иностранным языком. Например:

- На каждом этапе ученики должны решить языковую задачу (составить диалог, разгадать анаграмму, ответить на вопросы по тексту).
- При успешном выполнении задания они получают подсказки или доступ к следующему уровню.
- В задания могут быть интегрированы аудио- и видеоматериалы, что повышает аутентичность восприятия.

Данный метод позволяет не только отрабатывать лексику и грамматику, но и формировать коммуникативные навыки, поскольку задания могут быть выполнены в паре или в группе, а также развивать критическое мышление и креативность.

Кроме квестов, есть и другие онлайн-платформы, которые давно стали помощниками учителей. Например:

1. Kahoot превращает изучение языка в соревнование: дети отвечают на вопросы в режиме реального времени, а их успехи сразу видны в турнирной таблице, что вызывает азарт у детей и желание участвовать снова [7].
2. Quizlet помогает запоминать слова с помощью флеш-карточек, тестов и интерактивных заданий [8].
3. Wordwall предлагает игры в формате кроссвордов, анаграмм и викторин [9]. Данная игровая платформа, как и платформа Quizlet, дает возможность детям сразу увидеть, правильно ли они ответили, что помогает им лучше запоминать материал. И если ошибка была допущена, игра предлагает повторить задание, что способствует естественному обучению через практику.
4. LearningApps позволяет учителю самому создавать интерактивные упражнения, тем самым у учителей появляется возможность создавать задания разного уровня сложности, а ученики могут выполнять их в своем темпе [10]. Это особенно важно, так как дети в классе обладают разным уровнем подготовки, и игры помогают каждому работать на своем уровне.

Таким образом, все эти цифровые дидактические игры делают уроки живыми и интересными, а главное — помогают детям учить язык не механически, а через игру и практику. Процесс изучения иностранного языка становится более интересным и мотивирующим, где знания усваиваются естественно и непринужденно.

В заключение следует отметить, что игровые технологии являются эффективным инструментом развития устной иноязычной речи младших школьников. В ходе исследования были рассмотрены теоретические основы игровых методов, их влияние на формирование языковых навыков, а также примеры эффективных игровых приемов. Анализ показал, что дидактические игры, особенно в цифровом формате, способствуют повышению мотивации, улучшению коммуникативных умений и естественному усвоению языка. Современные платформы, такие как LearnEnglish Kids, Kahoot, Quizlet, Wordwall и LearningApps, позволяют интегрировать игровые методы в учебный процесс, делая его более динамичным и интерактивным. Таким образом, поставленные задачи исследования были решены, а полученные выводы могут быть полезны для дальнейшего развития методики обучения иностранному языку в младших классах.

Список использованной литературы:

- [1]. Намазова А.А., Досьян Г.А. *Современные методы использования игр в обучении английскому языку – Студенческий научный форум*. URL: <https://scienceforum.ru/2019/article/2018010594> (дата обращения 05.03.2025)
- [2]. Эльконин Б.Д. *Психология развития: учебное пособие для студентов высших учебных заведений*. – Москва: Издательский центр «Академия», 2001. – 144 с.
- [3]. Выготский Л.С. *Игра и ее роль в психическом развитии ребенка // Вопросы психологии*. – 1966 – № 6. – С. 62–68

- [4]. Колеченко А.К. Энциклопедия педагогических технологий: Пособие для преподавателей. — СПб.: КАРО, 2002.— 368 с.
- [5]. Смирнова, Е. О. Сюжетно-ролевая игра / Е. О. Смирнова //Смирнова Е. О. Психология ребенка от рождения до семи лет. – М., 1997 – С. 260-282.
- [6]. LearnEnglish Kids – <https://learnenglishkids.britishcouncil.org>
- [7]. Kahoot – <https://kahoot.com>
- [8]. Quizlet – <https://quizlet.com>
- [9]. Wordwall – <https://wordwall.net>
- [10]. LearningApps – <https://learningapps.org>