

Секция «Лингводидактика: актуальные проблемы обучения иностранным языкам в школе»

Дидактический потенциал кинетических игр в обучении английскому языку

Научный руководитель – Чернякова Юлия Сергеевна

Аникеева Екатерина Александровна

Студент (магистр)

Государственный социально-гуманитарный университет, Коломна, Россия

E-mail: anickeeva.yek@yandex.ru

Игровые технологии давно заняли прочное место в методике преподавания иностранных языков [1]. Проблемы стимулирования иноязычной речевой деятельности с использованием игровых технологий представлены в научных исследованиях многих отечественных ученых (В.Д. Биболетова, Н.Д. Гальскова, Г.В. Рогова, А.П. Старков, Т.С. Назарова, С.С. Полат, Е.И. Пассов, О.Б. Уланова и др.)

Объект данного исследования - игровые технологии в обучении английскому языку.

Предмет исследования - кинетические игры на уроке английского языка.

Цель исследования - раскрытие дидактического потенциала кинетических игр в процессе обучения английскому языку.

Задачи исследования:

- анализ педагогического опыта применения кинетических игр в обучении английскому языку;
- проведение педагогического эксперимента с целью выявления дидактических свойств кинетических игр в процессе формирования знаний на уроке английского языка.

Согласно современным стандартам, целью обучения иностранному языку является формирование коммуникативной компетентности. Тем не менее, первую ступень в иерархии уровней усвоения действия составляют знания. Именно со знаний начинается и на них в дальнейшем опирается вся деятельность человека, в том числе речевая. Трудно представить себе успешную речевую деятельность, не имеющую под собой должного объема слов, правил, грамматических структур, с которыми обучающийся не только знаком, но и может извлечь их из памяти с необходимой скоростью.

Одним из важных свойств кинетической игры является стимулирование процессов запоминания. Раскрытие понятия «память» неразрывно связано с ассоциациями: «... действия, ощущения и чувства, возникающие одновременно или в непосредственной преемственности, стремятся соединиться или связаться так, что, как только одно из них впоследствии появится в уме, и остальные бывают готовы восстановиться в виде идей» [3]. В практике педагогов традиционно используется сопровождение материала, подлежащего заучиванию, изображениями, схемами, примерами сходного и противоположного. Расширяя сеть ассоциаций, связанных с тем или иным объектом, человек увеличивает количество стимулов, вызывающих воспоминание, и тем самым наиболее прочно закрепляет информацию в памяти. При этом важно учесть, что моторная память считается наиболее прочной. Благодаря этому находят свою реализацию такие приёмы, как сопровождение рассказов, песен, стихотворений соответствующими движениями, игра «Крокодил». При этом эффект оказывают не только движения самих обучающихся, но и наблюдение за движениями других, так как мозг автоматически проецирует их на наблюдающего. Параллельно в этих играх формируются и компенсаторные навыки.

Несмотря на свою простоту, эффективны также элементарные игры с мячом, предполагающие вопросно-ответную форму работы. Передача мяча концентрирует внимание, развивает реакцию детей, фиксирует переход активной роли в диалоге и способствует

формированию способности быстро ориентироваться в коммуникативном пространстве. Те действия, которые в будущем обучающиеся будут производить на подсознательном уровне, на данном этапе выведены в речь и физическую активность [2].

Другая сторона кинетических игр - способность осуществлять разделение во времени и пространстве между обучающимся и результатами его работы. Это не только мотивирует процесс запоминания, но и помогает обучающемуся увидеть свою работу в перспективе, со стороны. Так, результативной оказалась игра, проведённая на уроке английского языка в третьем классе. Разделённые на три команды обучающиеся выходили по одному (от каждой команды) к доске и переводили записанные на доске слова на английский язык. При этом им было разрешено пользоваться словарём, оставленным на парте. То есть, для того чтобы проверить написание слова, обучающимся приходилось переходить из конца в конец класса, что не может не активизировать процессы запоминания. Однако главным преимуществом игры оказалось то, что обучающиеся, вернувшись на своё место, начинали видеть свои ошибки. Таким же образом за правописанием следили и все остальные обучающиеся в классе. Помогая союзнику, игроки невольно начинали анализировать слово, чего часто не хватает обучающимся при заучивании.

В ходе изучения грамматики полезны игры, в основе которых лежит оперирование материализованными моделями структурных элементов слова или предложения. Это могут быть карточки, кубики, детали конструктора и т.д. Перекладывание, перетаскивание, скрепление структурных единиц облегчает процесс осмысления материала за счёт обращения к более простой форме мышления, а также благодаря тому, что снижает информационную нагрузку на оперативную память. Часть той информации, которой должен манипулировать обучающийся, оказывается вынесенной в письменный текст, движения рук и пространственные отношения элементов.

Таким образом, использование кинетических игр в ходе преподавания иностранных языков способствует более эффективному запоминанию и осмыслению изучаемого материала посредством обеспечения дополнительных ассоциативных связей и упрощения восприятия грамматических структур.

Источники и литература

- 1) Андриенко О.А. О необходимости применения игровых технологий обучения // Балканско научно обозрение. 2019. №2 (4). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/o-neobhodimosti-primeneniya-igrovyyh-tehnologiy-obucheniya> (дата обращения: 21.02.2021).
- 2) Блонский П.П. Память и мышление. – СПб.: Питер, 2001— 288с. — (Серия «Психология-классика»), с. 23-24, 36-37.
- 3) Бэн А. Психология. Пер. Белкина. Т. I. М., 1902, с. 241-245., по Блонский П.П. Память и мышление. – СПб.: Питер, 2001— 288с. — (Серия «Психология-классика»), с. 22.