

УДК 372.881.1

***ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ С ЦЕЛЬЮ
ФОРМИРОВАНИЯ ГРАММАТИЧЕСКОГО НАВЫКА НА УРОКАХ
АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА У УЧАЩИХСЯ МЛАДШИХ КЛАССОВ***

Сазанец И. М.

К. филол наук, доцент

Калужский государственный университет им. К.Э. Циолковского

Калуга, Россия

Володько С.С.

студент

Калужский государственный университет им. К.Э. Циолковского

Калуга, Россия

Аннотация

В статье рассматриваются преимущества применения игровых технологий в процессе обучения грамматическому навыку учеников младших классов на уроках английского языка. Обучение грамматике в начальной школе имеет большое значение, однако не представляет особого интереса для младших школьников. Авторы статьи анализируют психологические особенности учеников начальных классов и предлагают ряд интерактивных игр, способных пробудить интерес к изучаемому материалу.

Ключевые слова: изучение английского языка, ученики начальной школы, грамматический навык, игровые технологии, интерактивные игры.

***THE USE OF GAMING TECHNOLOGIES TO DEVELOP
GRAMMATICAL SKILLS IN ENGLISH LESSONS FOR PRIMARY SCHOOL
STUDENTS***

Sazanets I. M.

PhD, Associate Professor

Kaluga State University named after K.E. Tsiolkovsky

Kaluga, Russia

Volodko S. S.

student

Kaluga State University named after K.E. Tsiolkovsky

Kaluga, Russia

Abstract

This article examines the benefits of using game-based technologies in teaching grammar skills to elementary school students in English lessons. While grammar instruction in elementary school is essential, it often lacks interest among young students. The authors analyze psychological characteristics of primary school students and propose a series of interactive games that can spark interest in the material being studied.

Key words: English language learning, primary school students, grammar skills, gaming technologies, interactive games.

Начало изучения иностранного языка во втором классе начальной школы знаменует начало изучения новой языковой системы в ее полном многообразии. Исключением не является и грамматический аспект языка, в связи с чем педагог призван сформировать ряд грамматических навыков, необходимых для дальнейшего полноценного овладения иностранным языком и безошибочной речи. В программах по иностранным языкам для каждого класса представлен ряд грамматических явлений, подлежащих усвоению на том или ином этапе обучения в школе. Как правило, изучение грамматических моделей, форм, правил в начальной школе не представляется увлекательным процессом.

Специфика образовательного процесса в младшей школе определяется психологическими и возрастными особенностями школьников данного возраста, а именно:

- особой созерцательной любознательностью;
- стремлением к движению, активности;
- инициативностью и соревновательным началом при работе в команде;
- невозможностью фокусировать внимание на нескольких предметах;
- неспособностью долговременно удерживать внимание на необходимом объекте;
- быстрой и легкой утомляемостью [1, 241].

В обучении грамматическому аспекту в начальной школе ключевым также остается понимание принципа, сформулированного в своей работе А.А. Миролубовым: несмотря на характерное для младших школьников влечение к познанию новой информации и их способность «впитывать» неизведанное, важно соблюдать разумный рекомендуемый баланс и не допускать перегрузки с точки зрения объема преподносимой лингвистической информации. [3, 194].

Таким образом, педагог, осознавая все психологические и возрастные особенности младших школьников, призван организовать урок таким образом, чтобы изучение каждого языкового аспекта было увлекательным и продуктивным процессом. В то же время текущая образовательная программа подразумевает изучение грамматической стороны иностранного языка в достаточно обширном плане. Она включает изучение тех грамматических явлений, которые являются наиболее частотными и распространенными с точки зрения употребления в изучаемом языке.

Перечень грамматических тем, которые подлежат изучению в начальной или средней школе, возможно классифицировать на грамматические явления для продуктивного или же рецептивного усвоения [2,147]. Так, потенциально полагается, что изучаемый грамматический материал учащихся младших классов сможет использовать в устной и письменной речи (продуктивное

усвоение), а также адекватно распознавать и понимать при восприятии устной (звучащей) или же письменно зафиксированной речи.

По мнению большинства методистов, эффективным в возрасте младших классов считается труд, который бы сочетался с игрой. В таком формате работы в большей мере проявляется инициативность и соревновательность учащихся. В правильно примененной игре удовлетворяются присущие данному возрасту особенности: стремление к двигательной активности, к яркому, необычному, «живое» познание нового [4, 73-74].

В процессе воспроизведения речевого высказывания время от времени у учащихся возникают трудности, связанные с отсутствием мотивов для осуществления речевых высказываний, с плохим знанием лексической темы и скудностью словарного запаса. Искоренение всех этих потенциальных проблем, по мнению А.А. Миролюбова, возможно на мотивационно-побудительном этапе, где одним из средств выступает игра как один из видов деятельности, в том числе призванная обучать детей самостоятельному прогнозированию смысла своего речевого высказывания [3, 100 - 101].

Сочетание игровой деятельности и изучения иностранного языка в младшей школе является особенно эффективным, поскольку игра не только удовлетворяет естественную тягу детей данного возраста к игре как к одному из способов познания окружающего мира, но и позволяет моделировать реальную коммуникацию, проявлять свою индивидуальность и работать в команде, получать удовольствие от учебного процесса. Благодаря игре учащиеся начальной школы располагают такими речевыми задачами, в которых имеется и мотив, и цель речевого взаимодействия (которые, в свою очередь, задают необходимость использования тех или иных речевых моделей) [3, 196]. Будучи вовлеченными в ход языковой игры, ученики узнают ключевые лингвистические признаки (значения, формы, сферы употребления) языковой единицы и учатся соотносить данные черты со смыслом; внимание

обучающихся перенаправлено с собственно языковых знаний на их использование для решения текущей игровой задачи.

Играя в коммуникативную игру, участники имеют ясную и несложную коммуникативную задачу, которая связана с пониманием или же передачей простого сообщения, влияющего на выполнение игрового действия; условием успешной командной или парной игры являются коммуникативные действия [2, 257-258].

Анализ учебно-методического комплекса серии «Английский в фокусе» для 4 классов общеобразовательных организаций «Spotlight» (авторы Н. И. Быкова, Д. Дули, М. Д. Поспелова, В. Эванс) показывает, что главной целью УМК «Spotlight» является развитие у учащихся навыков речевого взаимодействия на английском языке с учетом норм речевого этикета, навыков чтения, письма, а также грамматической стороны речи. Анализируемый УМК придерживается коммуникативного подхода в обучении грамматике учащихся младших классов: грамматические правила не просто заучиваются, а осваиваются в рамках определенного контекста и посредством практики в реальной речевой ситуации. Грамматический материал вводится небольшими блоками через примеры, далее следует развитие навыка и его закрепление с помощью упражнений. Однако, несмотря на большое количество предлагаемых упражнений для отработки грамматических навыков в рамках УМК «Spotlight 4» и их высокое качество исполнения, нами сделан вывод, что, учитывая адекватную, естественную и обоснованную в теоретическом плане потребность детей данной возрастной категории в активности, игровом формате, а также эффективность игровых интерактивов в освоении того или иного грамматического навыка, необходима разработка комплекса интерактивных игр по различным грамматическим темам, которые могли бы уместно дополнять основной практический материал УМК.

Для эффективного усвоения учащимися грамматического аспекта текущей программы и восполнения недостающего количества игровых

материалов можно использовать ряд игр, направленных на совершенствование знаний. Так, например, для учащихся 4 класса можно предложить ниже описанные игры по таким темам, как Present Simple, Adverbs of Frequency, Present Simple & Present Continuous, Degrees of Comparison.

«**Frequency Fun**» - командная игра, целью которой является закрепление правильного употребления наречий частотности (adverbs of frequency) - never, sometimes, often, usually, always - в предложениях, описывающих повседневные действия. В качестве необходимых для проведения игры материалов используется красочное игровое поле: на большинстве клеток указано процентное значение, соответствующее наречию частотности (0% - never, 50% - sometimes, 70% - often, 90% - usually, 100% - always), а также есть смайлик, который является указателем-подсказкой, обозначающим тип действия (например, книги – read books, самолет - travel around the world). В качестве опорного материала учитель может использовать карточки с конкретным действием, расположив их на доске, чтобы методом логического сопоставления со смайликом учащиеся могли выбрать нужное действие. На некоторых клетках изображена «Ladder» или «Snake», указывающие на продвижение и переход на другую клетку («Go forward»): команда остается на той клетке, на которую перешла, если правильно составит необходимое предложение. Рекомендуется для наглядности использовать печатный вариант поля, прикрепив его на доске. Также необходим обычный шестигранный кубик (либо онлайн-аналог) для определения количества ходов, а также разноцветные фишки для каждой команды (возможно использование магнитов для удобства их перемещения по доске). Ход игры:

- делим класс на команды (2-4 команды).
- Каждая команда выбирает фишку, учитель располагает ее на стартовую клетку.

- Определяем порядок хода команд: перед началом игры рекомендуется сделать краткий обзор наречий частотности и их места в предложении, поэтому та команда, которая будет более активна в обсуждении, сможет начать игру.

- Первая команда бросает кубик, учитель передвигает свою фишку на выпавшее количество клеток.

- Команде дается 1 минута, чтобы составить верное предложение с учетом условий, указанных на клетке (процент частотности + смайл-подсказка действия). Так, если команда попала на клетку с 70% и смайликом «книги», они должны составить предложение с «often» и «read books», например: «I often read books». Команда может посмотреть на карточки-подсказки с действиями, если ей нужна помощь. Когда начинается «второй круг» (каждая команда повторно бросает кубик), учитель дает указание использовать местоимения 3 лица единственного числа (he, she, it), чтобы закрепить навык добавления окончания s/es к смысловому глаголу. Если предложение составлено правильно, команда остается на этой клетке. Если нет - команда возвращается на предыдущую клетку. Игра продолжается до тех пор, пока одна из команд не дойдет до финиша. Команда, первой достигшая финиша, объявляется победителем.

Эффективность и успешность проведения данной грамматической игры заключается в соблюдении ряда требований: перед игрой необходимо повторить с учениками наречия частотности и их значение; нужно убедиться, что все ученики понимают правила игры; при допущении ошибки доработать фразу с учащимися + в качестве «штрафного» задания можно предложить составить аналогичную фразу, но в другом лице и числе, чтобы команда могла заслуженно получить свой балл. Данная игра развивает не только навыки командной работы, соревновательный дух, но, прежде всего, способствует закреплению простых речевых действий с точки зрения употребления базового времени и наречий частотности.

Целью игры «**Usually or now?**» является формирование грамматического навыка, заключающегося в употреблении двух временных форм: Present Simple

и Present Continuous. В качестве материалов используются карточки, на которых изображен персонаж, написано его имя, а далее, справа от персонажа, расположены две картинки: верхняя иллюстрирует его привычное действие (которое он делает всегда, обычно, каждый день и т.д., то есть с относительной регулярностью), нижняя же картинка показывает то, что делает герой сейчас. Действия, указанные на карточках, объединены определенной тематикой; в некоторых случаях то действие, которое производит персонаж в данный момент, является для него в определенной мере нетипичным (что имеет прямую связь с одним из значений употребления настоящего длительного времени в английском языке). Составляя пару предложений по схеме, заранее освещенной на доске с целью повторения образования грамматических форм, учащийся не только вновь обращает внимание на используемые *adverbs of frequency*, тренирует временную форму, но и с коммуникативной точки зрения анализирует разницу в том, какое действие представляет рутину персонажа, а какое он выполняет в текущий момент. Использование красочных картинок помогает учащимся лучше понять концепцию времен.

Для развития грамматического навыка в области формирования сравнительной и превосходной степени простых имен прилагательных нами разработана игра под названием «**Inside Out: Spin & Compare**». Особенность данной игры заключается в том, что персонажами выступают главные герои известного и любимого мультфильма «Inside Out» («Головоломка») от Pixar Animation Studios: герои-эмоции «Joy», «Sadness», «Anger», «Fear», «Disgust».

Для проведения игры необходимо Wheel of Fortune (колесо фортуны) с добавленными необходимыми именами прилагательными в каждом секторе: *strong, angry, weak, tall, happy, fast, kind, calm, funny, brave*; а также изображения персонажей, которые возможно распечатать в красочном виде и большого размера и прикрепить их к доске. В игре принимают участие 2-4 команды: каждая команда по очереди крутит колесо фортуны. Далее команда выбирает

двух персонажей и составляет предложение, используя выпавшее имя прилагательное в сравнительной форме, и тем самым сравнивает двух героев мультфильма. Так, если у команды выпало такое имя прилагательное, как calm, учащиеся могут взять персонажей Fear и Sadness и написать следующую фразу, озвучив: «Sadness is calmer than Fear» (Печаль спокойнее Страх). После первого круга выполнения задания учащимся предлагается образовать предложение о герое, используя выпавшее прилагательное в превосходной степени.

Стоит отметить, что время на составление предложения и его запись ограничено (30 секунд). Данная командная игра предполагает соревновательный компонент, поэтому за каждый правильный ответ команда будет получать 2 балла. Более того, иная команда-соперник проверяет правильность оформления фразы с точки зрения грамматики: за правильность оценки в этом случае команда получает 1 балл, а если будет обнаружена ошибка, которую команда сможет исправить – 2 балла. Если время истекло, команда, которая не дала ответ, не получает баллы. Баллы каждой команды записываются на доске. Игра продолжается до тех пор, пока каждая команда не сделает равное количество ходов (например, 5-7 ходов). Команда, набравшая наибольшее количество баллов, объявляется победителем. Если группа предполагает малое количество учащихся, вместо команд можно разделить учеников на пары. Перед стартом игры необходимо убедиться, что учащиеся хорошо знакомы с персонажами «Головоломки» и их основными чертами характера, а также провести краткий обзор правила образования сравнительной и превосходной степеней имен прилагательных.

Опыт применения данных игр на уроках английского языка в 4 классе показывает, что игровой формат вызывает неподдельный интерес к происходящему на уроке и в ходе проведения игры все учащиеся проявляют активность. Анализ результатов тестирований до и после проведения игр дает возможность сделать вывод: разработанные игры, призванные развить

грамматические навыки по темам, входящим в утвержденную образовательную программу 4 класса, действенны и эффективны.

Таким образом, формирование грамматических навыков у учащихся начальных классов может стать увлекательным и интересным процессом в том случае, если учащимся предлагаются игровые задания.

Библиографический список

1. Блонский П.П. Психология младшего школьника / Под ред. А.И. Липкиной и Т.Д. Марцинковской. М.; Воронеж, 1997. – 574 с.
2. Гальскова Н. Д. Основы методики обучения иностранным языкам: учебное пособие / Н.Д. Гальскова, А.П. Василевич, Н.Ф. Коряковцева, Н.В. Акимова. — Москва: КНОРУС, 2017. — 390 с.
3. Миролубов А. А. Методика обучения иностранным языкам: традиции и современность / Под ред. А. А. Миролубова.— Обнинск: Титул, 2010.— 464 с.
4. Подласый И.П. Педагогика: 100 вопросов — 100 ответов: учеб. Пособие для студентов вузов / И.П. Подласый. — М.: Изд-во ВЛАДОС-ПРЕСС, 2006. — 365 с.