

РАЗВИТИЕ ЛЕКСИЧЕСКИХ НАВЫКОВ ПРИ ПРИМЕНЕНИИ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ПРОЦЕССЕ ОБУЧЕНИЯ АНГЛИЙСКОМУ ЯЗЫКУ УЧАЩИХСЯ 3-5-х КЛАССОВ

Володина Ирина Олеговна

магистрант, 1 курс

Самарский национальный исследовательский университет

443086, Россия, г. Самара, Московское шоссе, д. 34

iravolodina01@mail.ru

Лапшова Екатерина Сергеевна

канд. пед. наук, доцент

Самарский национальный исследовательский университет

443086, Россия, г. Самара, Московское шоссе, д. 34

lapshova.es@ssau.ru

Аннотация. Современный мир цифровых технологий предоставляет обучающимся уникальные возможности для изучения иностранных языков. В данной работе рассмотрено использование игровых технологий в процессе обучения английскому языку с целью стимулирования развития лексических навыков. Цель исследования – выявить игровые технологии, направленные на развитие лексических навыков в процессе обучения английскому языку учащихся 3-5 классов. В ходе исследования было выявлено, что, во-первых, игры рассматриваются как универсальное средство, способствующее превращению сложного процесса обучения в увлекательное занятие. Во-вторых, виртуальные коммуникационные среды, созданные с использованием игровых технологий, позволяют учащимся практиковать язык в живых ситуациях, развивая навыки общения на английском языке. В-третьих, была проанализирована классификация игровых технологий для развития лексических навыков и выявлены три основных этапа работы: ознакомление, первичное закрепление и развитие умения использования навыков в различных видах речевой деятельности. Авторы разработали план-конспект группового занятия на отработку лексической темы «Семья» с использованием игровых технологий. В результате исследования пришли к выводу, что, разработанный план-конспект способствует усвоению новой лексики и стимулирует вовлеченность учащихся в процессе обучения.

Ключевые слова: игровые технологии, изучение английского языка, традиционные методы обучения, усвоение словарного запаса, мотивация, запоминание, практическое применение, интерактивность, вовлеченность

LEXICAL SKILLS DEVELOPMENT USEING GAMING TECHNOLOGIES IN ENGLISH LANGUAGE TEACHING TO STUDENTS IN PRIMARY SCHOOL

Volodina Irina O.

1st year student

*Samara National Research University
34 Moskovskoye shosse, Samara, 443086, Russia
iravolodina01@mail.ru*

Lapshova Ekaterina S.

PhD, associate professor

*Modern languages and professional communication department
Samara National Research University
34 Moskovskoye shosse, Samara, 443086, Russia
lapshova.es@ssau.ru*

Abstract. *The modern world of digital technologies provides unique opportunities for studying foreign languages. This article examines the use of gaming technologies in the process of learning English with the aim of stimulating the development of lexical skills. The goal is to identify the effectiveness of this approach through a comparative analysis of lessons with and without the use of gaming technologies. The study revealed that, firstly, games are considered a universal tool that transforms a complex learning process into an engaging activity. Secondly, virtual communication environments created using gaming technologies allow students to practice language in real-life situations, enhancing their English communication skills. Thirdly, a classification of gaming technologies for developing lexical skills was analyzed, identifying three main stages of work: introduction, initial consolidation, and skill development in various types of speech activities. The authors developed a lesson plan for a group session on practicing the lexical theme «Family» using gaming technologies. The research concluded that the developed lesson plan facilitates the acquisition of new vocabulary and enhances student engagement in the learning process.*

Keywords: *gaming technologies, English language learning, traditional teaching methods, vocabulary acquisition, motivation, memorization, practical application, interactivity, engagement*

Современный мир представляет собой неограниченное пространство цифровых технологий, игр и интерактивных приложений, доступ к которым открывает эффективные возможности для обучающихся иностранным языкам. Мы предполагаем, что активное внедрение игровых технологий в процесс обучения английскому языку может стимулировать развитие лексических навыков.

По мнению Селевко Г.К., игра – это «универсальное средство, помогающее преподавателю иностранного языка превратить достаточно сложный процесс обучения в увлекательное и любимое занятие» [3, с. 145]. Не вызывает сомнений тот факт, что игры создают интерактивную и увлекательную среду, которая способствует более эффективному запоминанию новой лексики и ее применению в речи.

Современные игровые приложения и онлайн-платформы предлагают широкую вариацию разнообразных заданий для расширения словарного запаса, от кроссвордов и карточек с изображениями до викторин и упражнений на запоминание слов. Такие игры часто основаны на повторении и контекстном использовании новой лексики, что способствует ее закреплению в памяти.

Более того, игровые технологии позволяют учащимся свободно коммуницировать между собой и соревноваться друг с другом в режиме реального времени, что способствует развитию навыков общения на английском языке. Мы полагаем, что подобные виртуальные коммуникационные среды создают возможность практиковать язык в живых ситуациях и повышают уверенность в использовании иностранного языка.

Как указано в статье Малышевой А.Д., Лучининой А.О., использование игровых технологий на уроках иностранного языка, посвященных изучению новой лексики, выполняет функции тренировки учащихся в выборе нужного речевого клише, многократного повторения языковых единиц, а также создания психологической готовности к реальному речевому общению [2, с. 360].

Перейдем к классификации видов игровых технологий, предназначенных для развития лексических навыков обучающихся иностранному языку. Как указано в работе Куприянова Б.В., Рожкова М.И. существуют три основных этапа работы над лексикой:

- 1) ознакомление;
- 2) первичное закрепление;
- 3) развитие умения использования навыков в различных видах речевой деятельности [1, с. 38].

На данных этапах применяются соответствующие игровые технологии сообразно с обучаемым возрастом. Мы полагаем, что классифицировать виды игровых технологий можно следующим образом:

- 1) ознакомление: Игровые приложения с карточками слов, интерактивные словари, онлайн игры со словами;
- 2) первичное закрепление: Кроссворды, словесные головоломки, игры на запоминание слов и их значений;
- 3) развитие умения использования навыков в различных видах речевой деятельности: Ролевые игры, диалогические игры, творческие задания на создание текстов с использованием новых слов.

Теперь же представим план-конспект группового занятия на отработку лексической темы «Семья», проведенный с применением и без применения игровых технологий.

Готовясь к проведению 45-минутного урока на отработку лексической темы «Семья» с применением игровых технологий для группы учеников, состоящей из 4 учащихся 3-го класса (2 мальчика и 2 девочки), я законспектировала ход урока:

1. Введение (5 минут):
 - приветствие учащихся и объявление темы урока «Семья»;
 - краткое обсуждение важности знания лексики по этой теме для общения на английском языке.
2. Игра-викторина «Угадай семейные отношения» (10 минут):
 - учащиеся разделяются на группы;
 - преподаватель задает вопросы о семейных отношениях на английском языке, например: «Как называется мать вашего отца?», «Как называется брат вашей матери?»;
 - группы отвечают на вопросы, зарабатывая баллы.

3. Игра «Семейное древо» (15 минут):

- учащиеся получают задание создать свое семейное древо на английском языке, используя новую лексику;
- с помощью онлайн-платформы или приложения учащиеся могут создать визуальное представление своего семейного древа и подписать родственные отношения на английском.

4. Игра-кроссворд «Семейная лексика» (10 минут):

- учащиеся получают кроссворд с вопросами о семейной лексике на английском языке;
- они заполняют кроссворд, используя новые слова и фразы.

5. Заключение (5 минут):

- обсуждение результатов игр и повторение ключевой лексики по теме «Семья».
- подведение итогов урока и выражение благодарности учащимся за активное участие.

Проведение данного урока выявило следующее: учащиеся выражали неподдельный интерес к изучаемой теме, принимали активное участие в предлагаемых играх и легко контактировали между собой, несмотря на малое время занятий, проведенное вместе. Что важнее, на следующем уроке, посвященном повторению данной темы, они продемонстрировали отличные результаты в запоминании новой лексики. В игре-викторине на сайте Wordwall, направленную на проверку закрепления активного словарного запаса по теме «Семья» и состоящую из 12 пунктов, учащиеся допустили не более 1-2 ошибок. Более того, на этапе урока, посвященного говорению (обсуждению вопросов по теме «Семья») ученики не стеснялись проявлять инициативу, что привело к обсуждению вопросов в парах. Я выступала в роли наблюдателя, дающего обратную связь по допущенным ошибкам, число которых было незначительно и касалось вопросов грамматического построения речи, а не употреблению лексики по изученной теме.

Теперь представим план 45-минутного урока по английскому языку, направленный на изучение лексики по теме «Семья», без использования игровых технологий, проведенного для 3 учащихся 5-го класса (2 девочки и 1 мальчик).

1. Введение (5 минут):

- приветствие учащихся и объявление темы урока «Семья»;
- обсуждение важности знания лексики по этой теме для общения на английском языке.

2. Повторение и введение новой лексики (15 минут):

- повторение уже известных слов и фраз по теме «Семья».
- введение новых слов и фраз, связанных с семейными отношениями, членами семьи и их ролями.

3. Упражнения и практика (20 минут):

- учащиеся выполняют упражнения на запоминание и использование новой лексики;
- парные или групповые упражнения, например, составление предложений о своей семье, описание членов семьи и их характеристики.

4. Работа с текстом (10 минут):

- чтение короткого текста о семье на английском языке;
- обсуждение содержания текста, выделение ключевых слов и фраз, связанных с темой.

5. Подведение итогов (5 минут):

- повторение основных понятий и лексики по теме «Семья»;
- оценка усвоения материала учащимися и выражение благодарности за активное участие.

По итогу проведения урока по теме «Семья» без использования игровых технологий и основанного исключительно на традиционных методах обучения, мы выявили следующие малоэффективные результаты:

1. Недостаточная мотивация: Ученики испытывали скуку, обсуждение предложенных вопросов не вызывало у них интереса. Это привело к недостаточной активности и снижению внимания к изучаемой лексике.

2. Затруднения с запоминанием: Без использования игровых элементов ученикам было сложно запоминать новые слова, несмотря на тот факт, что обсуждаемая тема уже была им знакома. Мы полагаем, что причина была в том, что им не предлагались ассоциации или контексты, которые помогли бы связать новую лексику с конкретными ситуациями.

3. Отсутствие практического применения: Используемые мной традиционные методы обучения не предоставили достаточно возможностей для практического применения изученной лексики, что затруднило закрепление новых слов и выработку навыков использования их в речи.

4. Ограниченность вариантов обучения: Без использования игровых технологий мне пришлось ограничиться стандартными методами преподавания, что привело по моим собственным ощущениям к монотонности и недостаточной интерактивности урока.

На основании сопоставительного анализа проведенных уроков английского языка с применением игровых технологий и без них мы приходим к следующим выводам:

1. Ученики из 1 группы проявили больший интерес к уроку и активнее участвовали в обсуждении темы «Семья», так как игровые элементы делали процесс обучения более увлекательным и захватывающим.

2. Использование игровых технологий способствовало лучшему запоминанию новой лексики учеников 1 группы, так как они ассоциировали слова с конкретными игровыми ситуациями.

3. Структурированные игровые задания помогли ученикам 1 группы развить свои лексические навыки, улучшить словарный запас и научиться применять новые слова в контексте.

4. Ученики 1 группы проявили более высокий уровень мотивации к изучению новой лексики, так как игровой формат урока делал процесс обучения более интересным и занимательным.

Результаты исследования демонстрируют, что игровые технологии способствуют более эффективному запоминанию новой лексики, ее применению в речи и развитию навыков общения на английском языке. Классификация видов игровых технологий позволяет определить этапы работы над лексикой и подобрать подходящие игры для каждого этапа. Проведение группового занятия на отработку лексической темы «Семья» с использованием игровых технологий позволяет учащимся активно участвовать, развивать навыки коммуникации и повышать уровень владения английским языком.

Таким образом, использование игровых технологий в обучении английскому языку является эффективным методом стимулирования развития лексических навыков учащихся и способствует более глубокому усвоению материала.

Библиографический список

1. Ананьев, В. Г. Методические рекомендации по организации учебно-технических и деловых игр / В. Г. Ананьев. – М., 1996. – 112 с. – Текст: непосредственный.

2. Выгодский, Л. С. Педагогическая психология / Л. С. Выгодский. – М.: АСТ/Апрель, 2008. – 672 с. – Текст: непосредственный.
3. Голов, А. А. Методологический анализ игры. Проблемы методологии / А. А. Голов. – М., 1984. – 189 с. – Текст: непосредственный.
4. Давыдова, Э. М. Игра как метод обучения иностранным языкам / Э. М. Давыдова. – Текст: непосредственный // Иностранный язык в школе. – 2010. – № 6. – С. 34-38.
5. Куприянов, Б. В., Рожков М. И. Организация и методика проведения игр с подростками / Б. В. Куприянов, М. И. Рожков. – М., 2000. – 136 с. – Текст: непосредственный.
6. Лукьянова, Н. В. Игра – источник познавательной деятельности ребенка / Н. В. Лукьянова. – Текст: непосредственный // Иностранные языки в школе. – 2001. – № 11. – С. 47.
7. Малышева, А. Д., Лучинина А. О. Использование игровых технологий для развития лексических навыков на уроках иностранного языка / А. Д. Малышева, А. О. Лучинина. – Текст: электронный // Научно-методический электронный журнал «Концепт». – 2017. – Т. 29. – С. 359–363. – URL: <http://e-koncept.ru/2017/770879.htm> (дата обращения: 03.03.2024).
8. Пассов, Е. П. Урок иностранного языка в средней школе / Е. П. Пассов. – М.: Просвещение, 1988. – 223 с. – Текст: непосредственный.
9. Селевко, Г. К. Современные образовательные технологии: учебное пособие для педагогических вузов и институтов повышения квалификации / Г. К. Селевко. – Москва: Народное образование, 1998. – 256 с. – Текст: непосредственный.
10. Сущность игровых технологий, применяемых в педагогике. – Текст: электронный // Методический материал. – URL: <https://infourok.ru/suschnost-igrovih-tehnologiy-primenyaemih-v-pedagogike> (дата обращения: 03.03.2024).
11. Чуракова, Р. Г. Моделирование педагогических ситуаций в ролевых играх / Р. Г. Чуракова. – Текст: непосредственный // Преподавание истории в школе. – 1997. – № 3. – С. 28.