

Игровые технологии в процессе обучения школьников иностранному языку на младшей ступени

В большинстве исследований, посвященных игре, авторы отмечают, что термин «игра» достаточно многозначен, но с трудом поддается определению. Действительно, словом «игра» часто называют то, что на первый взгляд относится к совершенно разным областям жизни: спорт, лотерея, правосудие, театр, война, казино и т. п. В связи с этим игра исследуется в рамках самых различных научных дисциплин. Остановимся на понимании термина игра в психологии, педагогике и методике.

В современной психологической литературе можно найти много определений понятия «игра». С.Ю. Головин, автор словаря психологических терминов, считает, что игра представляет собой форму деятельности в условных ситуациях, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, фиксированного в социально закрепленных способах осуществления предметных действий, в предметах науки и культуры [13,с.235].

Важные дополнения содержатся в словарях М.В. Гамезо и И.М. Кондакова. Так, значимым является то, что игра - это разновидность непродуктивной деятельности, мотив которой заключается не в её результатах, а в самом процессе [12,с.72].

Иначе говоря, это деятельность, которой занимаются ради неё самой, ради удовольствия, которое она приносит, без учёта серьезных целей и задач. Кроме того, для данной деятельности характерны такие особенности как наличие определенных правил и ролей, состязательность, использование игровых или замещающих предметов, непредсказуемость очередных ситуаций и др. [20].

В работах различных психологов (Л.С. Выготский, А.Н. Леонтьев, Д.Б.

Эльконин, С. Л. Рубенштейн и др.) отмечается, что игра представляет собой вид активной деятельности детей, во время которой они обычно воспроизводят окружающую жизнь. Именно в играх проявляется потребность детей познавать окружающий мир, развиваются интеллектуальные, волевые и физические качества, формирующие личность в целом.

С.Л. Рубинштейн писал: «Игра человека – порождение деятельности, посредством которой человек преобразует действительность и изменяет мир. Суть человеческой игры – в способности, отображая, преобразовать действительность...В игре впервые формируется и проявляется потребность ребенка воздействовать на мир – в этом основное, центральное и самое общее значение игры» [34,с.58].

Л.С. Выготский называет игру «девятым валом детского развития» наивысшего подъёмом детского развития, непреодолимой силы. «Именно в игре все стороны личности ребёнка формируются в единстве и взаимодействии, именно в ней происходят значительные изменения в психике ребёнка, подготавливающие переход к новой, более высокой стадии развития» [7,с.63].

Возможность использования игры в образовательном процессе обусловлена самой природой игры. Как говорит В.В. Торгонский, игра является постоянной потребностью растущего ребенка, это практика его развития и самораскрытия, а также главная сфера общения детей [41,с.46].

Зачастую детские игры являются формой включения ребенка в мир человеческих действий и отношений, когда непосредственное участие детей в труде ещё невозможно по возрасту [45,с.236].

Ведущий психолог Д. Б. Эльконин приписывал игре четыре важнейшие для человека функции:

- 1) игра развивает мотивационно-потребностную сферу;
- 2) игра является средством познания;
- 3) игра способствует развитию умственных действий

4) игра выступает средством развития произвольного поведения [48].

В работе П.И. Пидкасистого и Ж.С. Хайдарова игра определяется таким образом: «Игра есть то, что задумано и сделано; то, что думает и о чём думает субъект, когда он действительно увлечен этой деятельностью с неременной установкой на очевидный всем результат» [30,с.135].

А с точки зрения Г.К. Селевко, «игра – это вид деятельности в условиях ситуации, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением» [36,с.49].

В педагогике игра интересна исследователям как средство обучения, воспитания и целенаправленного развития личности, как важный метод передачи знаний детям не только дошкольного, но школьного возраста [49].

Как отмечает Т.М. Михайленко, игровые методики связаны с игровой формой взаимодействия педагога и учащихся посредством воссоздания определенного сюжета, причем коммуникативная направленность игры может быть различной: театральной, ролевой, деловой, занимательной и даже компьютерной [26,с.140].

Единого определения игры нет, однако мы можем констатировать, что игра - это вид человеческой деятельности, реализуемый с неутилитарной, т.е. не основанной на стремлении к практической пользе или выгоде целью для получения удовольствия в виде значимых переживаний. Для игры характерна определённая структура в виде набора правил, ролей, действий.

Несмотря на большой интерес к игровым методикам в отечественной и зарубежной методике преподавания, до сих пор нельзя обнаружить единой дефиниции понятия «игра» в рамках образовательного процесса, хотя в научных трудах содержится довольно исчерпывающая информация о связи игры с человеческой культурой, ее значении в развитии интеллектуальной и творческой личности, о связи биологической природы игры с различными психологическими и общественными критериями.

Игра в младшем школьном возрасте является ведущей деятельностью, поэтому ее использование в процессе изучения иностранного языка необходимо. Однако развитие младших школьников, по сравнению с дошкольным периодом, начинает дополняться другими видами деятельности, которые в научной литературе обобщают словом «труд». Понятия «игра» и «труд» соприкасаются в публикациях С.Л. Рубинштейна [34]. Соотношение понятий «игра» и «труд» можно наблюдать в их основных характеристиках. Так, основными характеристиками деятельности, схожими с характеристиками игры, являются ее предметность, мотивированность, целенаправленность и осознанность [48].

Следует отметить, что игра имеет не только развлекательный потенциал. Игровые методы позволяют сочетать развлечение и отдых с обучением, творчеством и воспитанием активной интеллектуальной личности.

Более того, педагогическая игра имеет четко поставленную цель обучения и ориентируется на определенный педагогический результат, что отличает ее от обычной игры вне образовательного процесса. В процессе игрового обучения перед учащимися ставится дидактическая цель в форме игровой задачи. Вся учебная деятельность подчиняется правилам игры. Средством игры становится традиционный учебный материал, а игровым результатом является успешное достижение дидактической цели. Также игровой процесс имеет определенные условия, без которых невозможно использование игровых методик. Так, игра должна соответствовать учебно-воспитательным целям урока, быть доступной для учащихся того или иного возраста, а также использоваться в ограниченном количестве на уроке.

В психолого-педагогической литературе встречаются разные классификации игр.

Достаточно подробная и развернутая классификация игр представлена в работе С.А. Шмакова [47,с.23]. Взяв за основу правила, на основании которых организуются игры, исследователь предложил 2 типа: игры с

открытыми правилами и с готовыми, закрытыми правилами. Каждый тип включает несколько подтипов.

1. Игры с открытыми правилами, делятся на:

– игры на основе готовых сюжетов, такие как:

а) подражательные игры, основанные на воспроизведении какой-либо сюжетной линии;

б) сюжетно-отобразительные игры, условно повторяющие действия взрослых;

в) игры-драматизации, разворачивающиеся на основе некоторого литературного сюжета;

г) театрализованные игры, базирующиеся на литературных сюжетах и ориентированные на зрительскую оценку.

– игры с сюжетами, придуманные детьми самостоятельно, такие как:

а) сюжетно-ролевые игры, предусматривающие развитие некоторой сюжетной линии по принятым детьми ролям;

б) режиссерские игры, предполагающие разворачивание сюжета с разными ролями, условно возложенными условно на игрушки;

г) игры-грёзы (игры-фантазирования), основанные на воображении, реализуемые главным образом в речевом плане (внутренних или внешних монологах и диалогах игроков);

д) игры интегрированного типа, представляющие сочетание вышеперечисленных типов с иными видами деятельности, такими как рисование, конструирование, ручной труд;

е) импровизационные игры-этюды, являющиеся публичной импровизацией по заранее обозначенной ведущим тематике.

2. Игры с готовыми закрытыми правилами, складывающиеся к концу дошкольного возраста и различающиеся на:

– собственно игры с правилами, подразделяющиеся, в свою очередь, на подвижные, спортивные, интеллектуальные и музыкальные (ритмические, хороводные, танцевальные);

- коррекционные;
- шуточные (забавы, развлечения);
- ритуально-обрядовые [47,с.24].

Понятие обучающей игры впервые встречается в работе М.В. Кларина, описавшего различия между обучающей игрой и игрой вообще. В своей работе исследователь определил обучающую игру как вид деятельности, обладающий устойчивой структурой (наличие игрового замысла, определённых правил, перечень игровых действий, познавательность содержания, наличие дидактической задачи, оборудование, нацеленность на результат). Таким образом, можно утверждать, что для обучающей игры, в отличие от игр вообще, характерны чётко поставленная цель обучения и ориентация на педагогический результат. Обучающая игра затевается на уроке для решения некоторой дидактической задачи, поэтому игровой замысел носит познавательный характер, на него накладывает отпечаток уровень и объём знаний участников игрового действия [18,с.57].

Кроме того, важное значение имеет наличие в обучающей игре анализа и рефлексии игрового процесса и его результатов на завершающем его этапе [36,с.128].

В психолого-педагогической литературе кроме термина обучающая игра встречается также термин дидактическая. В большинстве случаев данные термины выступают как синонимы, однако встречаются работы, где обучающая игра рассматривается как подвид дидактической, предназначенный только для обучения, т. е. подачи нового материала, а не для его отработки или контроля. В таком случае выделяют такие виды педагогических игр как:

- обучающие, тренировочные, контролирующие и обобщающие;
- познавательные, воспитательные, развивающие и социализирующие;
- репродуктивные, продуктивные и творческие;
- коммуникативные, диагностические, профориентационные, психотехнические и другие [46,с.91].

В данной работе под термином обучающая игра мы будем понимать игру, используемую для решения любой дидактической задачи.

При соблюдении ряда условий любая игра может стать обучающей. Т.Н. Копытина в качестве таковых называет следующие:

- игра должна соответствовать целям обучения;
- участники игры должны быть определённым образом психологически подготовлены;
- должна существовать возможность использования творческих элементов в игре;
- преподаватель должен выступать не только в роли руководителя, но и как корректор и консультант в процессе игры [22].

Итак, обучающая игра представляет собой вид деятельности, реализуемый с определённой дидактической целью. Для обучающей игры характерна определённая структура в виде набора правил, ролей, игровых действий. Необходимость использования игр в обучении иностранному языку регулярно затрагивается в работах различных методистов. Применение игр на уроках иностранного языка не просто имеет свою специфику, но и своё особое обоснование.

Известный психолог И.А. Зимняя даёт определение месту игры в учебном процессе следующим образом: «В основе обучения иностранному языку лежит игра, которая является психологическим оправданием для перехода на новый язык обучения» [15, с.32].

Другие знаменитые методисты Н.Д. Гальскова и Н.И. Гез настаивают на идее, что применение игр в обучении обусловлено творческим характером процесса овладения иностранными языками. Они подчёркивают, что без игр обучение превращается в механическую выработку речевых навыков. Игра является необходимым элементом урока, при этом сам тип игры зависит от возраста, учебного материала и ряда других факторов.

Кроме того, обучение иностранному языку строится как неформальная деятельность, что обусловлено самим характером предмета. В самом деле,

на уроках школьников учат общаться на иностранном языке, решать различного рода коммуникативные задачи. Следовательно, в процессе урока регулярно должна создаваться необходимая коммуникативная ситуация, в которой использование учащимися неродного им языка казалась бы естественным и свободным. Подобную проблему способна решить игра, как некая условная ситуация, где все участники принимают правила и действуют так, как подсказывает внутренняя логика проигрываемых событий [11,с.146]. Именно игра связана с моделированием «предлагаемых обстоятельств» таким образом, чтобы ученик оказывался в ситуации, когда ему приходится действовать так или иначе. В игре ученик осуществляет «перевоплощение» («перенесение») в действующее в этих обстоятельствах лицо [Никитенко, 2009]. Действительно, как иначе ученик, не покидая учебного класса, может побывать туристом на улицах заграничного города или поучаствовать в иностранной передаче? Перевоплощение в участника подобной ситуации сродни игре.

Существует мнение, что игра на уроках иностранного языка незаменима потому, что позволяет реализовывать смену форм работы, которая является обычной частью процесса обучения [8,с.10]. Очень часто от обилия незнакомого материала ученики утомляются и начинают отвлекаться. В таком случае на помощь приходит игра, как средство преодоления монотонности урока, когда для успешного овладения речевым образцом требуется многократно его повторить в условиях максимально приближенных к реальному общению.

Игра помогает создать благоприятный психологический настрой, необходимый для включения в иноязычное общение. В игре легче преодолевается языковой барьер, она помогает снять скованность, особенно если отсутствует элемент соревнования или оценки при подведении итогов. Хотя в некоторых случаях именно соревновательный момент оживляет игру. В игровой форме легче запоминаются правильные и ошибочные формы [38,с.9].

Многие исследователи видят в играх средство налаживания эффективного взаимодействия педагога и учащихся, организации продуктивного общения с элементами соревнования, непосредственности.

Так, Е.А. Репринцева, автор монографического исследования по игровой педагогике, считает, что игра создает условия для сосредоточенности, самостоятельного мышления, мотивированного познания. Учебный процесс, организованный в игровой форме, способен вовлечь в познание даже достаточно пассивных детей, которые в условиях игры начинают прилагать все усилия, чтобы постоять за команду. Игра способствует включению сосредоточенности, внимательности и организованности. Наконец, использование в ходе урока обучающих игр, а также игровых элементов делает процесс обучения более привлекательным и занимательным [32,с.196].

Об использовании игры как средства стимулирования познавательного интереса школьников к учебному процессу говорит и Т.В. Явтушенко, педагог-практик. Её собственный практический опыт показывает рост количественных и качественных показателей подготовленности учащихся, их успеваемости.

Исследователь считает, что в учебном процессе игра помогает решить следующие задачи:

- развитие познавательной деятельности ребёнка;
- развитие эмоционально-волевой сферы;
- обогащение представлений об окружающем мире;
- формирование коммуникативных навыков;
- формирование культурного поведения;
- развитие двигательной сферы, в том числе мелкой моторики;
- пропедевтика страхов и отрицательных эмоций [49].

Е.И. Пассов отмечает следующие черты игровой деятельности как средства обучения: мотивированность, отсутствие принуждения; индивидуализированная, глубоко личная деятельность; обучение и

воспитание в коллективе и через коллектив; развитие психических функций и способностей; учение с увлечением [29].

С.А. Шмаков указал, что игра способна научить ученика творчески мыслить, активно действовать, развить такие умения и личностные качества как воля, риск, настойчивость, находчивость и др. Игра развивает творческое мышление, способствует самореализации личности. Кроме того, быстро происходящая смена психических ощущений и состояний в ходе игры, таких как азарт, риск, ожидание, нетерпение, напряжение, радость победы, горечь поражения и др. способствует эмоциональной разрядке, а также заряжают новой энергией [47,с.23].

В книге Е.И. Пассова и Н.Е. Кузовлевой выделены 6 основных целей использования обучающих игр на уроках иностранного языка:

- 1) формирование определённых речевых навыков;
- 2) развитие определённых речевых умений;
- 3) обучение умению общаться;
- 4) развитие необходимых способностей и психических функций;
- 5) познание в области страноведения и языка;
- 6) запоминание речевого материала [29].

Таким образом, игра на уроке английского языка позволяет выполнить такие важные методические задачи как моделирование естественной ситуации общения, обеспечение смен форм работы, создание условий для многократного повторения и запоминания учащимися языкового материала, тренировка учащихся в выборе необходимого речевого образца, что является подготовкой к ситуативной спонтанности речи.

Педагоги-теоретики и практики предлагают огромное разнообразие обучающих игр, которые могли бы быть использованы или уже используются ими в работе на уроках иностранного языка.

Предлагаемые игры укладываются в классификацию, предложенную М.Ф. Строниным [37,с.112]. Исследователь в своей работе описал два типа игр: подготовительные и творческие.

Подготовительные игры направлены на формирование языковых навыков. В данную группу входят фонетические, орфографические, грамматические и лексические игры.

Основная цель фонетических игр заключается в постановке или коррекции произношения, тренировке в произношении звуков в словах, фразах, а также отработке интонации. Данные игры используются педагогами регулярно, преимущественно на начальном этапе обучения иностранному языку для иллюстрации и упражнений по отработке наиболее сложных для произношения звуков, а также выработки правильной интонации. В дальнейшем фонетические игры реализуются на уровне слов, предложений, рифмовок, скороговорок, стихов, песен. Эти игры можно разделить на игры собственно фонетические, игры по аудированию и игры для работы с алфавитом.

Орфографические игры предназначены для совершенствования навыков правильного написания слов. Часть игр может быть рассчитана на тренировку памяти учащихся, а часть – на некоторые правила в правописании английских слов.

Лексические игры сосредотачивают внимание учащихся исключительно на лексическом материале и ставят цель помочь школьникам в приобретении и расширении словарного запаса, проиллюстрировать и отработать употребление слов в ситуациях общения.

Грамматические игры призваны обеспечить умение учащихся практически применять знания по грамматике, активизировать их мыслительную деятельность, направленную на употребление грамматических конструкций в естественных ситуациях общения.

Творческие игры предназначены для развития речевых навыков, умения быстро реагировать, придумывать и использовать те или иные конструкции. К творческим относят сюжетно-ролевые игры, в основе которых лежит конкретная ситуация - жизненная, деловая или иная. Как отмечает Т.Н. Копытина, педагог-практик, игра в этом случае напоминает театральную

постановку, где каждый участник выполняет определенную роль и подобная игра требует тщательной подготовки участников и разработки сценария игры [22].

Т.М. Максимова в группе творческих игр отдельно выделяет игры для обучения чтению, для обучения аудированию, для обучения монологической речи и для обучения диалогической речи.

При выборе игры на каждом этапе важно учитывать психолого-педагогические особенности каждого возраста.

Так, детям младшего школьного возраста присущи яркость и непосредственность восприятия, они легко входят в различные образы [24]. Данные учащиеся быстро включаются в предлагаемую игровую деятельность и самостоятельно организуются в групповую игру по правилам. Позиция учителя в игре с такими детьми балансирует между ролью организатора, помощника и соучастника общего действия.

Учащиеся средней ступени имеют уже иную мотивацию обучения, именно в этом возрасте происходит изменение отношения к иностранному языку как к изучаемому предмету. Согласно исследованиям, определяющими для мотивации становятся внешние факторы, такие как оценка, личная выгода, отрицательные мотивы (боязнь неприятностей) [33,с.28]. Поэтому на данном этапе главная задача педагога - сохранение интереса к предмету. Повысить мотивацию помогают различные творческие, сюжетно-ролевые игры, а также различные игры-соревнования, игры-конкурсы.

На старшем этапе для школьников характерно стремление к общению, нацеленность на самоутверждение, ориентированность на будущую профессию [45,с.72]. Наиболее эффективным средством в работе со старшеклассниками становятся ролевые и деловые игры. Как отмечает методист Н.И. Гез, «ситуация ролевого общения является стимулом к развитию спонтанной речи, если она является связанной с решением определенных проблем и коммуникативных задач. Цель ролевой игры – сконцентрировать внимание участников на коммуникативном использовании

единиц языка».

В исследованиях отмечается, что для обучающей игры нет какого-то фиксированного места. То, когда играть и сколько времени отвести на игру, зависят от целого ряда факторов, таких как подготовка учащихся, изучаемый материал, конкретные цели и условия урока и т. д.

Так, если учитель использует игру в качестве тренировочного упражнения при первичном закреплении материала, то на неё можно отвести 15-20 минут урока. При дальнейшей работе ту же игру можно использовать в качестве своеобразного повторения пройденного материала или просто эмоциональной разрядки и отводить уже на неё не более 5 минут.

Необходимо учесть, что проведение игры требует реализации ряда этапов:

1) создание игровой атмосферы (определение содержания и основной задачи игры, психологическая подготовка ее участников)

2) организация игрового процесса, включающаяся инструктаж (разъяснение правил и условий игры участникам) и распределение ролей среди них;

3) проведение игры, в результате которой должна быть решена поставленная задача;

4) подведение итогов, подразумевающее анализ хода и результатов игры, как самими участниками, так и экспертами (педагогом) [23].

Выбирая время для игры, лучше не намечать сложные игры на конец урока - на игру может не хватить времени, она будет прервана звонком и тогда дидактическая цель останется нереализованной [44].

Есть обучающие игры, которые могут проводиться на одном занятии без предварительной подготовки. Такие игры Е.И. Пассовым были названы «малыми» за их небольшую продолжительность. Так называемые «большие игры» требуют длительной подготовки и тогда их этапы проводятся на нескольких занятиях [29].

Н. Василишин, педагог, активно использующий игры в своей

преподавательской деятельности, перечисляет ряд существенных моментов, которые необходимо принять учителю во внимание перед тем, как включать игру в план урока.

Во-первых, игровые элементы отвлекают от учебного материала (в процессе игры ученику гораздо важнее концентрироваться на условиях игры, а не на её содержании). Во-вторых, возникает трудность поддержания дисциплины на уроке, так как на объяснение правил уходит много времени – дети отвлекаются от учебного материала. В-третьих, дети включаются в игру не одновременно (кто-то слишком поздно, а кто-то вообще играть не хочет, так как не ассоциирует развлекательную форму деятельности с уроком). Наконец, и самое важное - учеников любого возраста трудно вывести из игры, сконцентрировать внимание на других формах работы. Последний момент следует продумать особо — какую деятельность предложить учащимся после игры, чтобы они максимально эффективно продолжили работу на уроке.

Не следует также организовывать учебную игру, если ученики недостаточно знают тему. Нецелесообразно вводить игры на зачётах и экзаменах, если подобные игры не использовались в ходе обучения [5].

Ряд исследователей призывает педагогов не забывать о том, что игры не должны доминировать в учебном процессе, игровая линия может лишь развиваться параллельно основному содержанию обучения [46,с.91]. Основная роль игры - помощь в учебном процессе, она должна способствовать запоминанию большого количества новых слов, грамматических структур, речевых образцов.

Таким образом, учитель сам выбирает место и время игры на уроке, при этом важно осознавать дидактическую целесообразность игры, тщательно подготавливать не только дидактический материал, но все нюансы организации как самой игры, так и последующей деятельности.