

К ВОПРОСУ ОБ УЧЕБНОЙ ИГРЕ КАК ИНТЕНСИФИЦИРУЮЩЕМ СРЕДСТВЕ НАЧАЛЬНОГО ИНОЯЗЫЧНОГО ОБРАЗОВАНИЯ

Моисеенко О.А.¹, Краснополова А.С.¹

¹ФГАОУ ВПО «Белгородский государственный национальный исследовательский университет» (НИУ «БелГУ»), Белгород, e-mail: moiseenko@bsu.edu.ru

Данная статья посвящена теоретическому рассмотрению учебной игры как одного из интенсифицирующих средств начального иноязычного образования. В статье представлен ретроспективный анализ учебной игры. Авторами определены понятие, свойства, функции, предпосылки, потребности и преемственность игровой деятельности на указанном этапе иноязычного образования. В статье обоснована важнейшая функция учебной игровой деятельности, а именно коммуникативная функция. Указанная функция отвечает современным тенденциям в иноязычном образовании младших школьников. Играя, обучающийся учится общаться на ином языке. Учебная игра создает новую условную реальность, моделируя иноязычную среду общения. В статье также рассмотрены вариативные определения игры и выведено собственное понимание учебной иноязычной игры. В работе также представлена классификация учебных иноязычных игр, в основу которой легли специфические показатели данного явления. Представленная классификация учебных игр может стать гидом для учителя и поможет подобрать ему необходимый вид игры, который будет отвечать условиям, возрастным особенностям обучающихся и их уровню владения языком с целью обеспечения наибольшей эффективности усвоения учебных иноязычных материалов на начальном этапе иноязычного образования.

Ключевые слова: начальное иноязычное образование, учебная игра, игровая технология, предпосылки игры, потребности, преемственность в иноязычном образовании.

PROBLEM OF EDUCATIONAL GAME AS INTENSIVE MEANS OF PRIMARY FOREIGN-LANGUAGE EDUCATION

Moiseenko O.A.¹, Krasnopolova A.S.¹

¹Belgorod State National Research University (NRU "BelSU"), Belgorod, e-mail: moiseenko@bsu.edu.ru

The article is devoted to the theoretical consideration of the educational game as one of the intensifying means of primary foreign language education. The article presents a retrospective analysis of educational game. The authors consider the concept, properties, functions, prerequisites, needs and continuity of gaming activities at the primary stage of foreign language education. The article substantiates the most important function of educational gaming activities, namely the communicative function. This function corresponds to the current trends in foreign language education of primary school children. Playing, the student learns to learn to communicate in another language. Educational game creates a new conditional reality, modeling a foreign-language communication environment. The authors considered the variable definitions of game and presented their own notion of educational foreign language game. The paper also presents the classification of educational foreign language games, which are based on specific indicators of a presented phenomenon. The presented classification of educational games could become a guide for the teacher and help him | her to choose the necessary type of game that will meet the conditions, age characteristics of students and their level of language proficiency in order to ensure the most effective assimilation of educational foreign language materials.

Keywords: primary foreign language education, educational game, educational technologies, prerequisite of game, needs, continuity in foreign-language education.

Позитивное интенсифицирующее влияние игровой технологии на результаты обучающихся иностранному языку на начальном этапе достаточно полно исследовано и широко представлено в разнообразных научных, учебных и учебно-методических источниках. Тем не менее исследования последних лет доказывают, что учителя проявляют активную заинтересованность во внедрении современных эффективных методических инструментов, одним из которых является учебная иноязычная игра. Особенно это касается

детей младшего школьного возраста, так как именно эта возрастная категория, по справедливому замечанию многих ученых (Е.И. Негневицкая, З.Н. Никитенко, О.А. Моисеенко и др.), является наиболее благоприятной для овладения иностранным языком благодаря игровым приемам обучения. Доказательством этому служит введение иностранного языка как обязательного предмета со второго класса начальной школы с инновационной целью относительно структуры и содержания общего образования в РФ (2003-2004 учебный год). Следовательно, вопросы использования учебной игры в начальном иноязычном образовании приобретают перманентную актуальность и требуют постоянного обновления и совершенствования.

Исследование посвящено теоретическому рассмотрению учебной игры как интенсифицирующего средства начального иноязычного образования, а именно: понятие, свойства, функции, классификация, предпосылки, потребности и преемственность игровой деятельности в процессе иноязычного образования.

Материал и методы исследования

В исследовании использованы теоретические и эмпирические методы: теоретический анализ философской, психолого-педагогической и методической литературы по исследуемой проблеме; изучение нормативных документов; сравнение; обобщение теоретических исследований и эмпирического материала.

Результаты исследования и их обсуждение

Обзор приобретенного на сегодняшний день опыта использования учебной игры в процессе иноязычного образования младших школьников показывает, что эффективность учебной игры на уроках вообще, и на занятиях иностранным языком в частности, была первоначально принята во внимание педагогами-классиками. Среди них – Я.А. Коменский, А.С. Макаренко, М. Монтессори, К.Д. Ушинский и др. Отдавая дань уважения этим выдающимся ученым в области игры, в настоящее время педагоги-практики опираются на игру в самых разнообразных ее проявлениях, ведущая цель которой – удержать у обучающихся устойчивую мотивацию к изучаемому предмету.

Анализируя сущность учебной игры, мы обнаружили вариативные трактовки вышеупомянутого понятия. К примеру, американский психотерапевт Э. Берн рассматривает игру прежде всего как способ общения, что, по нашему мнению, соответствует современным коммуникативным подходам к иноязычному образованию. Известный английский писатель и математик Л. Кэрролл представлял игру в виде логической системы, а австрийский философ Л. Витгенштейн усматривал в игре языковую действительность. Нидерландский философ и исследователь культуры Й. Хейзинга в своем трактате вывел следующее определение игры: «Игра есть добровольное действие либо занятие, совершаемое внутри

установленных границ места и времени по добровольно принятым, но абсолютно обязательным правилам с целью, заключенной в нем самом, сопровождаемое чувством напряжения и радости, а также сознанием "иного бытия", нежели "обыденная жизнь"» [1].

Й. Хейзинга выделил пять важных свойств игры, а именно: 1) игра - это свободное действие и не может происходить по принуждению; 2) игра происходит в рамках выделенного игрового пространства и времени; 3) игра – это выход из «настоящей жизни» в ограниченную во времени сферу деятельности, которая имеет собственное устремление; 4) игра содержит обязательные для выполнения правила; 5) в игре очевидно наличие элемента напряжения [1].

А.В. Петровский усматривал в игре обучающие, воспитывающие и коллективистские начала. Он утверждал, что игра – это обучение и воспитание в коллективе и через коллектив. С.Л. Соловейчик дал очень лаконичное, но, на наш взгляд, точное определение этому виду деятельности: игра – это «учение с увлечением», подчеркивая, таким образом, мотивационную составляющую игры. Более того, Е.И. Негневицкая отмечает, что игра – это основной способ достижения всех задач обучения, поэтому необходимо точно знать, какой навык, умение требуется, что ребенок не умел и чему научился бы в ходе игры [2]. Это говорит в пользу того, что во время учебной игры решаются важнейшие методические задачи начального иноязычного образования.

Л.С. Выготский отмечает, что игра для ребенка является первой школой мысли, так как учит разумному и сознательному поведению, подготавливает к будущей жизни. М.Ф. Стронин, автор учебного пособия «Обучающие игры на уроках английского языка», привязывает игру к ситуации как обязательному элементу при её организации. Как бы следуя мысли Л.С. Выготского, М.Ф. Стронин подчеркивает, что игру можно считать видом деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением.

Мысль о том, что игра – это важно и серьезно, неоднократно подчеркивал в своих трудах автор оригинального направления в педагогической психологии Д.Б. Эльконин. В своем труде «Психология игры» Д.Б. Эльконин указывает, что игра сама по себе оболочка, а содержанием ее должно быть обучение. При этом Д.Б. Эльконин выделяет четыре основные для обучающегося и для любого человека вообще функции игры: 1) средство развития мотивационно-потребностной сферы; 2) средство познания; 3) средство развития умственных действий; 4) средство развития произвольного поведения.

И.П. Галай исследовал вопросы игры и выделил несколько функций. Мы обратили внимание, в первую очередь, на коммуникативную функцию игровой деятельности. В данном случае мы находим, что И.П. Галай солидарен с Э. Берном, который, как мы

упоминали выше, видел в игре способ общения. И это очевидно, ведь, играя, обучающийся учится общаться на иностранном языке. Другая функция, функция самореализации в игре – указывает на успешность обучающегося в игре, а игротерапевтическая функция, в свою очередь, помогает преодолевать обучающемуся различные трудности посредством иноязычной игры. Диагностическая функция нацелена на выявление отклонений от нормативного поведения, на так называемое самопознание в процессе игры. Следует выделить и функцию коррекции, т.е. внесение позитивных изменений в структуру личностных показателей и социализации. Игра неразделима с желанием обучающегося познать неизведанное, так как она мотивирует его не только на освоение окружающего его мира, но и создает благодаря воображению ребенка новую, условную реальность.

Суммируя вышеупомянутое, следует констатировать, что психологическое понимание игры состоит в том, что игра – это вид деятельности, направленный на усвоение и создание собственного социального опыта. Более того, данный вид деятельности характеризуется свободой коммуникации и ориентиром в формировании предпосылок к игровой обучающей деятельности, а также целенаправлен на развитие определенных навыков, умений, на удовлетворение потребности в игровом удовольствии, увлечении и снятии психологического напряжения.

При рассмотрении понятия «игра» мы встретили различные сочетания с данным феноменом, а именно: 1) учебная игра; 2) дидактическая игра; 3) обучающая игра.

Как мы выяснили из методико-педагогических и психологических источников, учебная игра – это вид игры с определенными правилами, который используется в процессе обучения какому-либо предмету, включая иностранный язык. Отличительная особенность учебной игры усматривается в том, что она имеет обоснованно поставленную цель, соответствующую прогнозируемому результату иноязычного образования начальной ступени. В ходе учебной игры современный младший школьник создает и усваивает накопленный социальный опыт. Современные учебные игры вызывают положительный резонанс у обучающихся: развивают внимание, память, инициативность, любознательность, логику, воображение, наблюдательность, интерактивность, креативность, интеллект, др.

К примеру, известный зарубежный методист и преподаватель с многолетним стажем Дж. Стайнберг пишет, что учебная игра – это активный способ достичь многих образовательных целей, удобный способ повторить пройденное, закрепить пройденный материал, замотивировать учеников, поблагодарить их за сотрудничество, когда приходится заниматься менее приятными вещами. Е.Я. Григорьева считает игровые технологии основным способом повышения познавательной активности обучающихся [3].

И.А. Чепайкина комментирует понятие сочетания «дидактическая игра» как игру с

правилами, которая специально разрабатывается педагогической школой. По мнению автора, дидактическая игра нацелена на обучение и воспитание детей, что подчеркивает обучающую и воспитывающую функцию игры. В своей статье она обращает внимание на то, что игры, помимо решения конкретных методических задач в обучении детей, оказывают на современных школьников неоценимое развивающее влияние [4].

Дидактическая игра как ведущий метод современной школы, заостряющей внимание на мотивации и интенсификации учебного процесса, используется, по мнению А.Х. Гакаевой, в качестве: 1) технологии для освоения понятия, темы или раздела; 2) урока или его части (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля); 3) технологии внеклассной работы (коллективные творческие дела) [5].

Е.Ф. Козина предлагает рассматривать обучающую игру по пяти основным составляющим: 1) дидактическая задача; 2) игровая задача; 3) правила игры; 4) игровые действия; 5) результат (подведение итогов) [6].

Дидактическая задача – это цель обучения, которую научно обосновывает учитель и для которой он методически выверяет формулировку.

Игровая задача, по мнению Е.Ф. Козиной, представляет собой задачу, которая ставится перед детьми для того, чтобы заинтересовать их и мотивировать на дальнейшую работу на уроке. Так, например, методически выверенная формулировка дидактической задачи: *активизация ранее изученной лексики*, подается детям в виде игровой: *выяснить, какая команда знает больше слов по теме и может правильно их написать* [6].

Эффективность приобретения знаний, умений и навыков зависит от увлекательности поставленных задач в дидактической игре. Занимательность игры для детей обуславливается разнообразием игровых действий и операций. Так, в ходе игры, учащиеся с интересом «играют» разные роли, сами создают задания для других команд, дают ответы на загадки и т.д. Таким образом, игровые действия направляются на решение дидактической задачи и используются для реализации замысла игры.

Вышеуказанные трактовки учебной, дидактической и обучающей игр разделяют многие ученые. В результате исследования мы пришли к выводу, что понятия *учебная, дидактическая и обучающая* игра являются взаимозаменяемыми феноменами. Однако мы считаем, что сочетание «учебная игра» наибольшим образом подходит в качестве интенсифицирующего средства для реализации иноязычного образования младших школьников. Обосновывая этот вопрос, мы берем во внимание возрастную категорию, для которой предмет «иностранный язык» включен в качестве обязательного в учебный план начальной школы с 2004 года. На изучение иностранного языка Министерством образования выделено 210 часов.

Заключение

Проведенное исследование позволило нам вывести собственное определение учебной игры, а именно: учебная игра – это мотивированная учебно-обучающая деятельность учителя – координатора всех действий и операций, и детей в пределах игрового пространства и времени, которая имеет четко обозначенную цель, задачи, собственное назначение и правила. Учебная игра учит обучающихся учиться, поскольку создает комфортные условия для успешного иноязычного общения и взаимодействия.

Рассмотрев существующие классификации учебной игры (Н.К. Ахметов, А.Р. Нурахметова, С.Л. Новоселова, М.Ф. Стронин, И.Л. Шолпо и др.), мы отметили восемь специфических показателей данного явления, по которым учебные игры можно распределить по группам (таблица), а именно, исходя из 1) формы проведения игры; 2) инициативы субъектов игры; 3) видов деятельности обучающихся; 4) характера педагогического процесса; 5) специфики игровой методики; 6) межпредметной области; 7) наличия/отсутствия реквизита в игре; 8) внутренних признаков игры.

Классификация учебных игр

| Параметр отбора | Вид игры |
|-----------------------------------|---|
| Форма проведения учебной игры | 1) настольная (Bingo, Scrabble и т.д.); 2) ролевая (Shopping, At the dentist и т.д.); 3) игра-соревнование («КВН», «Поле чудес» и т.д.); 4) викторина (Quiz, Quest и т.д.); 5) игровая языковая олимпиада |
| Инициатива субъектов учебной игры | 1) самостоятельная игра (сюжетная, эксперимент и т.д.); 2) обучающая игра (подвижная, учебная, дидактическая, интеллектуальная, театрально-постановочная и т.д.); 3) народная (Just a minute! и т.д.) |
| Вид деятельности в учебной игре | 1) физическая (физкультминутка); 2) интеллектуальная; 3) трудовая (ИЗО, лепка и др.); 4) социальная и т.д. |
| Характер педагогического процесса | 1) обучающая (лексическая, грамматическая и т.д.); 2) познавательная; 3) творческая; 4) коммуникативная и т.д. |
| Специфика игровой методики | 1) предметная; 2) сюжетная; 3) ролевая; 4) деловая; 5) имитационная; 6) драматизация и т.д. |
| Межпредметная область | 1) географическая («Переводчик»); 2) музыкальная (Music Bingo); 3) театральная; |

| | |
|---|---|
| | 4) трудовая; 5) спортивная и т.д. |
| Наличие/отсутствие реквизита в учебной игре | 1) игра без предметов («Испорченный телефон» и др.); 2) игра с предметами (Hot potato); 3) настольная игра; 4) компьютерная игра (интерактивные презентации) |
| Внутренние признаки учебной игры | 1) физическая; 2) интеллектуально-творческая; 3) социальная; 4) комплексная (коллективно-творческая деятельность) |

По нашему мнению, представленная классификация учебных игр может стать гидом для учителя и поможет подобрать ему необходимый вид игры, который будет отвечать условиям, возрастным особенностям обучающихся и их уровню владения языком с целью обеспечения наибольшей эффективности усвоения учебных иноязычных материалов.

В исследовании нашего вопроса возникает также проблема того, как формировать предпосылки и потребности в иноязычной деятельности посредством учебной игры у младших школьников. Анализ научно-методических работ Н.К. Ахметова, А.Р. Нурахметовой, О.А. Моисеенко, Н.Р. Юлдашевой показывает, что именно правильно организованная учебная иноязычная игра гарантирует формирование основных предпосылок и потребностей у обучающихся, их желание участвовать в игровом общении, взаимодействовать между собой, используя иностранный язык [7-9].

Выводы

Как результат, мы пришли к выводу о том, что для формирования предпосылок и потребностей к учебной игровой деятельности у учащихся учителю необходимо: 1) корректно отбирать изучаемый иноязычный материал для конкретной ситуации; 2) учить учащихся технологиям владения общими способами выполнения практических или познавательных задач; 3) развить у обучающихся умение самостоятельно находить способы решения поставленных перед ними в конкретной ситуации задач; 4) постепенно формировать у обучающихся умение контролировать способы выполнения своих действий; 5) обеспечивать естественную мотивацию и развивать необходимые для успешного обучения в начальной школе личностные качества обучающихся. Важным заданием формирования основных предпосылок и потребностей у обучающихся мы рассматриваем также 6) соблюдение преемственности игровой и собственно учебной деятельности в начальном иноязычном образовании детей, которая заключается в смене содержания деятельности при сохранении естественного для детей игрового процесса.

Список литературы

1. Хейзинга И. Homo ludens. М., 1992. С.41.
2. Негневицкая Е.И. Игра в обучении иностранному языку школьников разного возраста. М.: Просвещение, 1987. 265 с.
3. Григорьева Е.Я. Игровые технологии как путь повышения познавательной активности учащихся // Язык и действительность: материалы международной научной конференции. М.: Издательство «Спутник+», 2017. С. 64-71.
4. Чепайкина И.А. Дидактическая игра как средство развития самоконтроля у детей старшего дошкольного возраста // Инновационные проекты и программы в образовании. 2013. № 4. С. 42-44.
5. Гакаева А.Х. Роль игры и игровых технологий в повышении познавательной активности учащихся младшей школы // Актуальные вопросы современной педагогики: материалы VII международной научной конференции (Самара, август 2015 г.). Самара: ООО "Издательство АСГАРД", 2015. С. 3-6.
6. Козина Е.Ф. Методика преподавания естествознания. Практикум: учебное пособие для академического бакалавриата. 2-е изд., испр. и доп. М.: Издательство Юрайт, 2018. 256 с.
7. Ахметов Н.К., Нурахметова А.Р. Технология создания учебных игр // Сибирский педагогический журнал. 2013. № 6. С. 65-69.
8. Моисеенко О.А. Раннее иноязычное образование: опыт и перспективы. Монография. М.: Издательство «Перо», 2016. 93 с.
9. Юлдашева Н.Р. Активизация познавательной деятельности учащихся через игровые технологии // Педагогический опыт: теория, методика, практика: материалы X международной научно-практической конференции (Чебоксары, 22 января 2017 г.). В 2 т. Т. 1 / редкол.: О.Н. Широков [и др.] 2017. Чебоксары: ЦНС «Интерактив плюс», 2017. № 1 (10). С. 288-291.