

Практическое применение дидактических игр в процессе обучения младших школьников грамматике английского языка

Ключевые слова:

Для педагогической теории и практики проблема применения игровых технологий в образовательном процессе остается актуальной. Разработкой теории игры, её методологических основ, выяснением её социальной природы занимались следующие учёные: П.И. Пидкасистый, Ж.С. Хайдаров, Д.Б. Эльконин, Л.С. Выготский.

Ф. Шиллер [4, с.158-161] рассматривал игру как один из действенных факторов формирования мировоззрения человека. Шиллер считал, что человек в игре творит себя и мир, в котором живет, что человеком можно стать, только играя. Г. Спенсер [2, с.58-60] особое внимание обращал на упражняющую функцию игры. На значение игры как источника культуры обратил внимание нидерландский историк культуры Й. Хейзинга [3, с.354]. По его мнению, человеческая культура возникает и разворачивается в игре и как игра.

Технологический подход к обучению сегодня активно разрабатывается отечественной педагогикой: ему посвящены работы М.Е. Бершадского, В.И. Боголюбова, В.В. Гузеева, Т.А. Ильиной, М.В. Кларина, А.И. Космодемьянской, М.М. Левиной, З.А. Мальковой, В.Я. Пилиповского, А.Я.Савельева. Такие зарубежные авторы, как: Л. Андерсон, Дж. Блок и других уделяют ему внимание.

Исходя из этого, можно сказать, что технология игровых форм обучения нацелена на формирование осознания мотивов своего учения, своего поведения в игре и в жизни, то есть формирование целей и задач самостоятельной деятельности.

Следует заметить, что использование игровых приёмов обучения благоприятствует развитию и закреплению языковых понятий в памяти, созданию более стойких зрительно-слуховых образов, поддержанию интереса и активности обучающихся. Применение на уроках иностранного языка игровых ситуаций на начальном этапе обучения даёт возможность более целенаправленно осуществлять дифференцированный подход в обучении, а также создаёт положительную мотивацию к его изучению, стимулирует самостоятельную деятельность обучающихся, активизируя познавательные процессы у детей.

По мнению специалистов, игровые методы дают возможность изучать новый лексический и грамматический материал в ситуациях общения, повышая мотивацию к изучению языка [1, с.58-60]. Дело в том, что в игре активизируются мыслительные процессы, и возрастает мотивация к

изучению иностранного языка, что и формирует основные факторы, объясняющие стремление к изучению другого языка.

Обратимся к опыту обучения английскому языку в начальных классах школы.

В процессе рассмотрения проблемы формирования грамматических навыков на уроках английского языка нами была выдвинуто предположение о том, что игровые методы оказывают положительное влияние на обучающихся младшего звена, причём как в процессе усвоения нового, так и для отработки уже ранее изученного грамматического материала.

Главное, игры должны соответствовать уровню подготовки учеников и быть необходимыми для усвоения определённого грамматического или лексического материала. С помощью игры хорошо отрабатывается произношение, активизируется и лексический, и грамматический материал, развиваются навыки аудирования и говорения. Вовлекая детей в игру, можно снять психологическое утомление; мобилизовать умственные усилия учащихся, способствовать развитию у них организаторских способностей, навыков самодисциплины, создания обстановки радости на занятиях[1, с.71].

Исследовательская работа по применению игровых методов была проведена на базе МБОУ СОШ №63 имени героя Советского Союза Фёдора Толбухина МО г. Краснодар среди обучающихся 3 классов.

Прежде всего, нами была определена цель – формирование грамматических навыков посредством применения дидактических игр на уроках английского языка и выявление эффективности используемого метода.

Далее, нами поставлены следующие задачи:

- 1) провести диагностику исходного уровня сформированности грамматических навыков учащихся;
- 2) разработать комплекс упражнений на основе игровых приёмов с последующим применением на уроках английского языка.
- 3) выявить степень влияния дидактических игр на повышение уровня сформированности грамматических навыков в экспериментальном классе.

Для сравнительного анализа в выявлении эффективности применения дидактических игр и их практической помощи в улучшении усвоения грамматического материала сравнения были выбраны 3А и 3Д классы. В обоих классах изначально использовались дидактические игры, представленные в учебнике «Spotlight»/«Английский в фокусе», но в ходе экспериментальной работы для учащихся класса 3А использовались дополнительные игры, взятые автором из других пособий и разработанные самостоятельно.

Всего было проведено 4 урока английского языка с активным применением дидактических игр, направленных на формирование грамматических навыков, после чего учащимся был предложен тест, состоящий из 12 вопросов. В каждом вопросе нужно было выбрать букву правильного ответа.

Представим фрагмент этого теста.

- | | |
|--|-----------------------------|
| 1. Alice has got hamster. | 2. Dick has got three |
| a) an | a) cat |
| b)a | b)cats |
| 3. They have a cat. cat is white. | 4. ducks are nice. |
| a)The | a)Nick |
| b)A | b)Nick 's |

В процессе выполнения теста проверялось усвоение следующих грамматических явлений:

неопределенный артикль (the indefinite article),
притяжательный падеж существительных,
временная группа Present Simple.

Результаты проведенного теста оказались следующими. В экспериментальном 3А классе трое обучающихся из 15-ти выполнили задания полностью – 100% (29%), еще четверо – 70% (21%), трое – 64% (19%), четверо – 53% (16%), и трое учеников – 50% (15%) заданий. Процент выполнявших обучающихся указан в скобках.

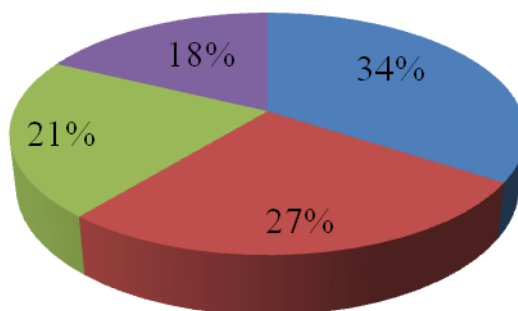
В процентном соотношении средний показатель сформированности грамматических навыков обучающихся равен 71%, что представлено в круговой диаграмме.



В контрольном 3Д пятеро обучающихся из 15-ти выполнили 100% (27%) заданий, еще пятеро – 78%(34%), трое – 62%(21%), и еще два – 52% (18%). В процентном соотношении средний исходный уровень сформированности грамматических навыков обучающихся равен 86%.

Исходный уровень сформированности грамматических навыков в 3 "Д" классе

■ 5 уч-ся выполнили 100% ■ 5 уч-ся выполнили 78%
■ 3 уч-ся выполнили 62% ■ 2 уч-ся выполнили 52%



Исходя из полученных данных и анализа трудностей, которые испытывали обучающиеся при выполнении представленных заданий, была спланирована дальнейшая работа для экспериментального 3А класса, предполагающая применение дидактических игр для формирования новых грамматических навыков и закрепления уже сформированных.

Работа проводилась на основе применения методов тестирования с целью вторичной диагностика уровня сформированности грамматических навыков и анализа полученных данных.

Представим *первое* занятие, на котором происходит закрепление темы **«Неопределенный артикль a/an»**. Ученики смотрят на доску, к которой прикреплены карточки с артиклями a и an. Далее, учитель показывает карточки с именами существительными в единственном числе (*apple, rabbit, toy, egg, doll, elephant, tea set and etc.*). Дети делятся на 2 команды, и каждый участник выбирает себе карточку с предметом. За 30 секунд каждая команда должна распределить слова и прикрепить их к карточкам с артиклями **a** или **an** (соответственно).

На *втором* занятии, при объяснении новой темы «Притяжательный падеж» была использована презентация, включающая такую дидактическую игру: на слайде изображены герои, которым нужно подобрать одежду. Учитель задает вопросы: «*Whose dress is it?*», «*Whose T-shirt is it?*». Ребята распределяют одежду, которая подходит персонажам и отвечают на вопросы учителя: «*Jenny's dress*», «*Tom's T-shirt*».

Во время *третьего и четвертого* занятий изучалась тема Present Simple. Использовался макет часов, набор картинок со следующими словами: swim, play, cook, help grandma, do sport, do homework. Картинки с изображением действий раздавались каждому ребёнку. На часах указывалось время, и задавался вопрос: «*What do you usually do at two o'clock?*» Каждый ребенок отвечал на заданный вопрос, глядя на свою картинку.

Проводя исследование, мы решали следующие задачи:

1) сравнение данных, полученных в ходе проведения итогового и первичного диагностирования;

2) выявление прогресса в усвоении грамматического материала учащимися;

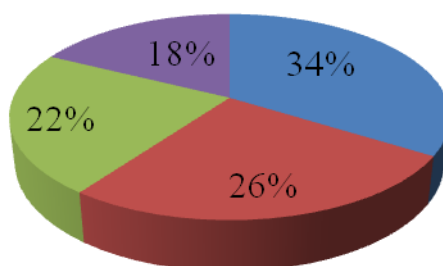
3) установление целесообразности применения дидактических игр на занятиях.

Результаты проведенного теста показали следующее. В экспериментальном 3А классе четверо обучающихся из 15-ти выполнили 100% заданий (34%), пятеро – 77% (26%), еще четверо – 66% (22%) и только двое учеников выполнили 52% (18%) заданий. В процентном соотношении средний показатель сформированности грамматических навыков у учащихся стал равен **76%**. Процент выполнявших обучающихся указан в скобках.

Представим сравнительный анализ исходного уровня сформированности грамматических навыков в виде диаграммы до проведения экспериментальных уроков и после в 3А классе.

**Уровень сформированности
грамматических навыков в 3 "А" классе
после проведения эксперимента**

■ 4 уч-ся выполнили 100% ■ 5 уч-ся выполнили 77%
■ 4 уч-ся выполнили 66% ■ 2 уч-ся выполнили 52%



В 3Д уровень сформированности грамматических навыков остался прежним, поскольку дети работали по учебнику, без выполнения дополнительных игровых упражнений.

Таким образом, можно говорить о том, что уровень знаний грамматики повысился учащихся 3А. Результаты нашей опытно-исследовательской работы свидетельствуют об эффективности использования дидактических игр как одной из возможностей совершенствования грамматических навыков на английском языке у детей младшего школьного возраста на начальном этапе обучения.

В связи с вышеизложенным мы утверждаем, что внедрение дидактических игр на уроках английского языка способствует успешному

усвоению, расширению и закреплению грамматики английского языка у школьников.

Мы рекомендуем учителям английского языка на начальном этапе обучения активно использовать дидактические игры для формирования грамматических навыков английского языка, что закладывает основу успешного овладения самим языком, вовлекает всех учащихся в работу и повышает их интерес к предмету «Иностранный язык».

Литература

1. Педагогические таинства дидактических игр: Учебно-методическое пособие / В.М. Букатов.- Изд. 4-е, испр. и дополн.- М., 2024.- 154 с.
2. Спенсер Г. Основания психологии. Перевод со 2-го англ. изд. Т. 1 - 2. СПб.: Издание И.И. Билибина, 2023. - 703 с.
3. Хейзинга, Й. *Homo ludens*. Опыт определения игрового элемента культуры, 2021. - 416 с.
4. Шиллер И. Письма об эстетическом воспитании человека // Шиллер И. Собрание сочинений. В 7 т. Т. 5: Статьи по эстетике. М. :СПб, 2022. - 408 с.