

УДК 373.31

DOI: 10.34670/AR.2024.96.88.010

Интерактивное обучение: опыт использования игровых технологий в процессе преподавания английского языка в системе начального общего образования

Саглам Фируза Альбертовна

Кандидат педагогических наук,
доцент кафедры общей психологии,
практической психологии и педагогики,
Казанский инновационный университет им. В.Г. Тимирязова,
420111, Российская Федерация, Казань, ул. Московская, 42;
e-mail: firuzasaglam@mail.ru

Аннотация

В статье рассматривается вопрос эффективности использования игровых технологий в процессе обучения английскому языку на начальном этапе образования. Автор анализирует различные методы и формы интерактивного обучения, включая аудиовизуальные методы, интерактивные методы, и игровые подходы. Особое внимание уделяется применению этих методов для формирования лексической компетенции у младших школьников. На основе проведенных исследований и практического опыта автор делает вывод о положительном влиянии игровых технологий на процесс обучения английскому языку, подчеркивая их значимость для повышения мотивации и активности обучающихся. Работа представляет собой вклад в педагогическую практику и методику обучения иностранным языкам на начальном этапе образования. Важно отметить, что использование игровых технологий представляет собой дополнительный инструмент, который способствует созданию более динамичной обучающей среды. При этом необходимо обеспечить, чтобы все игровые элементы и задания были тесно связаны с учебными целями и не отвлекали студентов от выполнения учебных задач. В системе начального общего образования игровые технологии представляют собой эффективный метод обучения. Их использование позволяет сделать уроки интерактивными, что привлекает внимание учеников и стимулирует их познавательную активность. Кроме того, игровые технологии способствуют развитию социальных навыков, индивидуализируют обучение и помогают достигать поставленных целей.

Для цитирования в научных исследованиях

Саглам Ф.А. Интерактивное обучение: опыт использования игровых технологий в процессе преподавания английского языка в системе начального общего образования // Педагогический журнал. 2023. Т. 13. № 12А. С. 103-109. DOI: 10.34670/AR.2024.96.88.010

Ключевые слова

Младшие школьники, обучение младших школьников, игровые технологии, интерактивное взаимодействие, образовательные платформы, аудиовизуальные средства, английский язык в начальной школе.

Введение

В современной образовательной среде повышается значимость и эффективность интерактивного обучения, особенно в контексте преподавания английского языка в начальной школе. Использование игровых технологий становится ключевым компонентом образовательного процесса, способствующим увеличению результативности обучения и развитию обучающихся. Технологические инновации направлены на совершенствование обучающей среды, а также на развитие межпредметных навыков, необходимых для полноценного личностного роста и успешной адаптации учеников в современном мире.

Основная часть

В настоящее время, одной из главных задач педагога при организации учебного процесса является поиск эффективных методов обучения, которые бы соответствовали особенностям и интересам детей определенного возраста. Согласно исследованиям И.Н. Никифоровой, использование геймификации становится перспективным подходом в этом контексте, поскольку оно позволяет организовать учебный процесс, учитывая предпочтения младших школьников в отношении игр и игровой активности в целом. Таким образом, актуальным становится изучение возможностей геймификации в обучении английскому языку младших школьников [Никифорова, 2023].

Цель данного исследования заключается в теоретическом анализе возможностей использования игровых технологий в обучении английскому языку младших школьников и выявлении характерных особенностей организации таких процессов.

Как отмечают Л.М. Фатеева, М.В. Носкова [Фатеева, 2021], под игровыми технологиями следует понимать игровую активность, возникающую в контексте неигровых ситуаций и используемую для достижения определенного образовательного результата. Игровые технологии в образовании представляют собой применение игровых методик обучения с целью достижения образовательных целей и задач. Это включает в себя централизацию учебной деятельности обучающихся путем организации игрового взаимодействия, направленного на формирование теоретических знаний, метапредметных компетенций, умений и навыков.

Применение элементов игровых технологий в образовательной практике остается актуальным для различных возрастных групп, но особое внимание уделяется группе младших школьников, так как в их обучении игровые технологии позволяют создать эффективные условия для обучения на основе игры.

Согласно мнению Н.Ю. Саглам [Саглам, 2024], эффективность использования игровых технологий при работе с младшими школьниками на уроках английского языка объясняется высокой динамичностью игрового процесса, его ситуативным применением и возможностью непрерывного вовлечения детей в учебную деятельность. Это способствует концентрации внимания детей на игре и учебном материале, что делает игру эффективным образовательным инструментом.

Важность использования игровых технологий в обучении младших школьников подтверждается тем, что эти технологии могут быть применены в различных учебных предметах, учитывая их уникальные особенности. Разнообразие игровых форм позволяет использовать игровые технологии даже при изучении сложных тем и разделов. Например,

исследования, проведенные Н.Ю. Саглам, подтверждают, что аудиовизуальные методы способствуют эффективному формированию англоязычной лексической компетенции у младших школьников [Саглам, 2023].

Работы Н.Ю. Саглам также указывают на широкие возможности применения игровых технологий в организации профориентационных процессов в области лингводидактики [Саглам, 2024].

В исследовании Б.Д. Элькановой отмечается, что игровые технологии обладают высоким потенциалом для поддержки когнитивного развития младших школьников, а также для формирования условий, способствующих развитию логического мышления и организации занятий по развитию речи [Эльканова, 2023]. Автор также отмечает, что игровые технологии могут эффективно взаимодействовать с другими методиками обучения и успешно сочетаться с использованием цифровых ресурсов, что делает их важным инструментом для предоставления учебного материала.

Однако, чтобы полностью раскрыть потенциал игровых технологий в обучении, педагогу необходимо учитывать множество условий, определять четкие цели и разрабатывать разнообразные способы использования различных игровых инструментов. М.Э. Шарычева рассматривает особенности использования интерактивных методов в обучении младших школьников [Шарычева, 2022]. Анализ данного подхода важен для понимания современных тенденций в образовании и обобщает информацию о различных методах обучения и их эффективности. В этом контексте рассмотрим следующие примеры игровых технологий, которые оказываются достаточно эффективными.

При создании игрового сюжета в учебном процессе по английскому языку, акцент делается на постановке игровых целей и задач, что способствует развитию языковых навыков и обогащению словарного запаса обучающихся. Продвижение по заданиям отражает не только прогресс в самом сюжете, но и уровень усвоения языкового материала.

Использование технологии укрупнения дидактических единиц в уроках английского языка помогает структурировать учебный материал, что способствует более глубокому и эффективному его усвоению обучающимися. Это также открывает возможности для перехода к более сложным языковым конструкциям и темам.

Введение балльной системы оценивания учебных заданий по английскому языку с учетом индивидуальных особенностей учеников способствует мотивации к обучению и развитию самостоятельности в учебной деятельности.

Использование системы поощрительных значков и бейджиков на уроках английского языка стимулирует детей к активному участию в уроках и достижению лучших результатов в изучении языка.

Визуализация учебной деятельности на уроках английского языка с помощью мультимедийных презентаций и других визуальных средств облегчает понимание и запоминание нового материала, а также делает уроки более интересными и привлекательными для обучающихся.

Включение элементов соревновательности в учебную деятельность младших школьников на уроках английского языка способствует активизации обучающихся, формированию командного духа и развитию языковых навыков в игровой форме.

Все эти аспекты демонстрируют, что использование игровых технологий в обучении может

проявляться как через прямые игровые формы, так и при включении определенных инструментов или компонентов игровой активности. Это открывает широкие возможности для вариативной реализации игровых технологий в образовательном процессе, позволяя создавать условия для эффективного обучения.

Таким образом, в результате анализа становится ясно, что игровые технологии в обучении младших школьников предоставляют следующие возможности:

- содействие эффективному усвоению учебного материала;
- повышение мотивации к учению, заинтересованности, концентрации на учебных задачах и другие аспекты;
- стимулирование активности путем включения в игровые ситуации и игровой контекст;
- использование как непосредственных игровых форм, так и отдельных средств или элементов игровой деятельности для достижения учебных целей;
- обеспечение возможности для межличностного взаимодействия между детьми;
- потенциал для воспитательной работы;
- гибкость внедрения в образовательный процесс;
- развитие когнитивных способностей и многое другое.

Анализ, проведенный в исследовании Н.Ю. Саглам, подчеркивает высокие перспективы использования игровых технологий в обучении младших школьников в инклюзивной образовательной среде. Однако для успешного внедрения их в образовательную практику необходима комплексная подготовка педагога: начиная от постановки целей и разработки деятельности, заканчивая созданием методического обеспечения для игровых сценариев [Саглам, 2023].

На современном этапе общественного развития наблюдается смещение акцентов с промышленной направленности на информационное развитие. В настоящее время умение эффективно работать с информационными ресурсами признается важным навыком, который определяет направление развития всего общества. Перманентное внедрение новейших технологических разработок в различные области по всему миру становится все более распространенным явлением, что подчеркивает необходимость быстрой адаптации к динамичным изменениям.

С.Н. Фортыгина подчеркивает актуальность применения образовательных онлайн-платформ в начальной школе [Фортыгина, 2019].

Образовательная сфера немислима без применения инновационных медиаресурсов, которые способствуют более эффективному обучению. Одним из таких инструментов являются образовательные платформы, доступные в форме веб-сервисов и предлагающие интерактивные образовательные материалы. Основная цель использования таких платформ заключается в персонализации образовательного процесса, стимуляции учебной мотивации и содействии саморазвитию обучающихся в разнообразных областях знаний.

Образовательная платформа предназначена для создания учебного ресурса с использованием информационно-коммуникационных технологий и обеспечения взаимодействия между участниками образовательного процесса на интерактивном уровне. Работа с такими платформами позволяет достичь нескольких целей:

- поддерживать интерес обучающихся к учебному процессу;
- внушать обучающимся потребность в непрерывном обучении;

- способствовать развитию планового мышления;
- развивать умение анализировать и классифицировать информационный поток.

Развивающиеся технологии и постоянное обновление информационных ресурсов становятся основой непрерывного образования, которое перестает быть просто требованием, превращаясь в неотъемлемую потребность. В наше время приобретение навыков адаптации к изменениям в обществе становится ключевым, и, следовательно, важно быстро осваивать новые знания, активно использовать возможности развития своего мышления.

Как подчеркивает Н.Ю. Саглам, для младших школьников, проявляющих яркий интерес к изучению иностранных языков, использование аудиовизуальных средств является эффективным методом для полного освоения навыков перевода текстов [Саглам, 2024].

Заключение

Важно отметить, что использование игровых технологий представляет собой дополнительный инструмент, который способствует созданию более динамичной обучающей среды. При этом необходимо обеспечить, чтобы все игровые элементы и задания были тесно связаны с учебными целями и не отвлекали студентов от выполнения учебных задач.

В системе начального общего образования игровые технологии представляют собой эффективный метод обучения. Их использование позволяет сделать уроки интерактивными, что привлекает внимание учеников и стимулирует их познавательную активность. Кроме того, игровые технологии способствуют развитию социальных навыков, индивидуализируют обучение и помогают достигать поставленных целей.

Библиография

1. Никифорова И.Н. Использование методов геймификации в процессе обучения английскому языку // Современное образование: традиции и инновации. 2023. № 3. С. 83-86.
2. Саглам Н.Ю. Аудиовизуальные методы в формировании англоязычной лексической компетенции младших школьников // Современные вызовы психологии и педагогики. Казань: Познание, 2023. С. 211-212.
3. Саглам Н.Ю. Аудиовизуальные технологии на уроках английского языка в инклюзивном образовательном пространстве // Преемственная система инклюзивного образования: современные вызовы. Казань: Познание, 2023. С. 163-167.
4. Саглам Н.Ю. Интерактивные методы в преподавании английского языка в системе начального общего образования // Актуальные вопросы науки 2024. Пенза: Наука и Просвещение, 2024. С. 130-132.
5. Саглам Н.Ю. Методы активного взаимодействия при обучении английскому языку в начальной школе // Педагогика, образование, инновации. Пенза: Наука и Просвещение, 2024. С. 38-40.
6. Саглам Н.Ю. Формирование англоязычной компетенции младших школьников на основе применения аудиовизуальных технологий // Наука и инновации: актуальные вопросы теории и практики. Пенза: Наука и Просвещение, 2024. С. 157-159.
7. Фатеева Л.М. Обучение лексике английского языка младших школьников посредством технологии «Larbook» // Профессионал года 2021. Петрозаводск: Новая Наука, 2021. С. 39-45.
8. Фортигина С.Н. Об актуальности применения образовательных онлайн-платформ в начальной школе // Информационные технологии. Проблемы и решения. 2019. № 1 (6). С. 204-208.
9. Шарычева М.Э. Особенности применения интерактивных методов в процессе обучения младших школьников // Проблемы современного педагогического образования. 2022. № 75-1. С. 256-259.
10. Эльканова Б.Д. Специфика обучения иностранному языку в младших классах // Антропологический аспект начального образования в условиях трансформационных процессов (к 200-летию К.Д. Ушинского). Киров, 2023. С. 121-123.

Interactive learning: experience of using game technologies in the process of teaching English in the system of primary general education

Firuz A. Saglam

PhD in Pedagogy,
Associate Professor of the Department of General Psychology,
Practical Psychology and Pedagogy,
Kazan Innovative University named after V.G. Timiryasov,
420111, 42, Moskovskaya str., Kazan, Russian Federation;
e-mail: firuzasaglam@mail.ru

Abstract

The article deals with the issue of the effectiveness of using game technologies in the process of teaching English at the primary stage of education. The author analyzes various methods and forms of interactive teaching, including audiovisual methods, interactive methods, and game approaches. Particular attention is paid to the application of these methods for the formation of lexical competence in junior schoolchildren. On the basis of the conducted research and practical experience, the author concludes about the positive influence of game technologies on the process of teaching English, emphasizing their significance for increasing the motivation and activity of students. The work is a contribution to pedagogical practice and methodology of teaching foreign languages at the primary stage of education. It is important to note that the use of gaming technology is an additional tool that helps create a more dynamic learning environment. At the same time, it is necessary to ensure that all game elements and tasks are closely related to educational goals and do not distract students from completing educational tasks. In the system of primary general education, gaming technologies are an effective teaching method. Their use allows you to make lessons interactive, which attracts the attention of students and stimulates their cognitive activity. In addition, gaming technologies promote the development of social skills, personalize learning and help achieve goals.

For citation

Saglam F.A. (2023) Interaktivnoe obuchenie: opyt ispol'zovaniya igrovykh tekhnologii v protsesse prepodavaniya angliiskogo yazyka v sisteme nachal'nogo obshchego obrazovaniya [Interactive learning: experience of using game technologies in the process of teaching English in the system of primary general education]. *Pedagogicheskii zhurnal* [Pedagogical Journal], 13 (12A), pp. 103-109. DOI: 10.34670/AR.2024.96.88.010

Keywords

Elementary school students, teaching elementary school students, game technologies, interactive interaction, educational platforms, audiovisual means, English in elementary school.

References

1. El'kanova B.D. (2023) Spetsifika obucheniya inostrannomu yazyku v mladshikh klassakh [Specifics of teaching a foreign language in junior grades]. In: *Antropologicheskii aspekt nachal'nogo obrazovaniya v usloviyakh transformatsionnykh*

-
- protsestov (k 200-letiyu K.D. Ushinskogo)* [Anthropological aspect of primary education in the conditions of transformation processes (to the 200th anniversary of K.D. Ushinsky)]. Kirov.
2. Fateeva L.M. (2021) Obuchenie leksike angliiskogo yazyka mladshikh shkol'nikov posredstvom tekhnologii «Lapbook» [Teaching English vocabulary to junior schoolchildren using the Lapbook technology]. In: *Professional goda 2021* [Professional of the Year 2021]. Petrozavodsk: Novaya Nauka Publ.
 3. Fortygina S.N. (2019) Ob aktual'nosti primeneniya obrazovatel'nykh onlain-platform v nachal'noi shkole [On the relevance of using educational online platforms in primary schools]. *Informatsionnye tekhnologii. Problemy i resheniya* [Information technologies. Problems and solutions], 1 (6), pp. 204-208.
 4. Nikiforova I.N. (2023) Ispol'zovanie metodov geimifikatsii v protsesse obucheniya angliiskomu yazyku [Using gamification methods in the process of teaching English]. *Sovremennoe obrazovanie: traditsii i innovatsii* [Modern education: traditions and innovations], 3, pp. 83-86.
 5. Saglam N.Yu. (2023) Audiovizual'nye metody v formirovanii angloyazychnoi leksicheskoi kompetentsii mladshikh shkol'nikov [Audiovisual methods in the formation of English-language lexical competence of junior schoolchildren]. In: *Sovremennye vyzovy psikhologii i pedagogiki* [Modern challenges of psychology and pedagogy]. Kazan: Poznanie Publ.
 6. Saglam N.Yu. (2023) Audiovizual'nye tekhnologii na urokakh angliiskogo yazyka v inklyuzivnom obrazovatel'nom prostranstve [Audiovisual technologies in English lessons in an inclusive educational space]. In: *Preemstvennaya sistema inklyuzivnogo obrazovaniya: sovremennye vyzovy* [Successive system of inclusive education: modern challenges]. Kazan: Poznanie Publ.
 7. Saglam N.Yu. (2024) Formirovanie angloyazychnoi kompetentsii mladshikh shkol'nikov na osnove primeneniya audiovizual'nykh tekhnologii [Formation of English-language competence of junior schoolchildren based on the use of audiovisual technologies]. In: *Nauka i innovatsii: aktual'nye voprosy teorii i praktiki* [Science and Innovation: Current Issues of Theory and Practice]. Penza: Nauka i Prosveshchenie Publ.
 8. Saglam N.Yu. (2024) Interaktivnye metody v prepodavanii angliiskogo yazyka v sisteme nachal'nogo obshchego obrazovaniya [Interactive methods in teaching English in the system of primary general education]. In: *Aktual'nye voprosy nauki 2024* [Current issues of science 2024]. Penza: Nauka i Prosveshchenie Publ.
 9. Saglam N.Yu. (2024) Metody aktivnogo vzaimodeistviya pri obuchenii angliiskomu yazyku v nachal'noi shkole [Methods of active interaction in teaching English in primary school]. In: *Pedagogika, obrazovanie, innovatsii* [Pedagogy, education, innovation]. Penza: Nauka i Prosveshchenie Publ.
 10. Sharycheva M.E. (2022) Osobennosti primeneniya interaktivnykh metodov v protsesse obucheniya mladshikh shkol'nikov [Features of the use of interactive methods in the process of teaching junior schoolchildren]. *Problemy sovremennogo pedagogicheskogo obrazovaniya* [Problems of modern pedagogical education], 75-1, pp. 256-259.