

УДК 37.013

DOI: 10.34670/AR.2023.64.53.030

Проблематика использования дидактической игры в дошкольном образовании

Сидорова Карина Викторовна

Учитель иностранного языка,
детский сад комбинированного вида № 55 «Веснушка»,
693000, Российская Федерация, Южно-Сахалинск, ул. Амурская, 88;
e-mail: kwonkarina@gmail.com

Аннотация

В настоящее время педагоги стали чаще использовать дидактические игры при обучении детей иностранным языкам. Игры не только делают процесс познания интересным и увлекательным, но и способствуют активному усвоению новых знаний и навыков. Нейрофизиологи с помощью метода функциональной магнитно-резонансной томографии выяснили, что во время игры у человека отключаются отделы мозга, отвечающие за страх. Это происходит из-за того, что в области миндалевидного тела нейронные связи становятся менее активными. Играя, мы теряем страх и одновременно с этим, происходит усиление активности тех нейронных сетей, которые мы используем, стремясь справиться с новыми задачами и вызовами. Чем сложнее игра, тем больше таких периферических нейронных сетей будет задействовано одновременно. В статье рассматривается роль дидактической игры в качестве обучающего инструмента в иноязычном образовательном процессе дошкольников. На основе анализа новейших работ российских и зарубежных авторов по данной теме, обсуждаются положительные и отрицательные аспекты введения дидактических игр, а также даются практические рекомендации по использованию игр на занятиях по иностранному языку. В исследовании показано, что дидактические игры могут иметь свою проблематику при обучении детей иностранному языку. Однако с правильным подходом и адаптацией игры под потребности и способности детей эти проблемы могут быть преодолены, и игры станут полезным и эффективным методом обучения.

Для цитирования в научных исследованиях

Сидорова К.В. Проблематика использования дидактической игры в дошкольном образовании // Педагогический журнал. 2023. Т. 13. № 7А. С. 159-166. DOI: 10.34670/AR.2023.64.53.030

Ключевые слова

Дидактические игры, положительные и отрицательные аспекты, дошкольный возраст, стили обучения, визуальный, аудиальный, кинестетический.

Введение

В настоящее время педагоги стали чаще использовать дидактические игры при обучении детей иностранным языкам. Игры не только делают процесс познания интересным и увлекательным, но и способствуют активному усвоению новых знаний и навыков.

Нейрофизиологи с помощью метода функциональной магнитно-резонансной томографии выяснили, что во время игры у человека отключаются отделы мозга, отвечающие за страх. Это происходит из-за того, что в области миндалевидного тела нейронные связи становятся менее активными.

Играя, мы теряем страх и одновременно с этим, происходит усиление активности тех нейронных сетей, которые мы используем, стремясь справиться с новыми задачами и вызовами. Чем сложнее игра, тем больше таких периферических нейронных сетей будет задействовано одновременно.

Каждый раз, когда мы успешно преодолеваем трудности и осваиваем новые горизонты в игре, «центры поощрения» в среднем мозге начинают активно работать – они вызывают такие чувства как: восторг, радость и удовольствие [Хьютер, 2020].

Игра дает нам позитивное подкрепление в запоминании неизвестных ранее знаний. При многократном повторении игры ребенок неосознанно осваивает что-то новое.

Радость созидания и открытия присуща всем детям от рождения. Играя, дети каждый день узнают о мире больше, чем знали вчера. Они пробуют, совершают новые открытия о самих себе, о своих чувствах, о своем теле; познают свои мыслительные возможности. И все это выясняется в игре – бесцельно и бессознательно.

В детстве заложен огромный учебный потенциал. Чтобы этот потенциал раскрылся в полной мере, надо как можно дольше не отнимать у ребенка возможность с радостью совершать открытия. Дети должны играть как можно чаще в самые различные игры [там же].

Дидактическая игра как один из видов детской игры может подтолкнуть детей к изучению иностранного языка. Если игровой процесс связан с неизвестными фактами, то ученики с большим удовольствием вовлекаются в такую учебную деятельность.

В то же время, дидактические игры могут иметь ряд недостатков и осложняют процесс обучения.

Актуальность данного исследования заключается в том, чтобы проанализировать существующие проблемы при введении дидактических игр в структуру занятий по иностранному языку, а также минимизировать негативные последствия и усовершенствовать инструментарий дидактической игры, являющейся частью обучающего процесса.

Методы исследования

Для реализации поставленных задач были применены следующие методы исследования:

- ознакомление с материалами, основанными на практическом применении дидактических игр на занятиях иностранным языком;
- анализ новейших публикаций, посвященных проблеме применения игровых инструментов в обучении языку;
- поиск наиболее эффективных приемов использования дидактических игр на занятиях с дошкольниками;
- формирование выводов по проблематике, а также поиск положительных аспектов

применения дидактических игр в иноязычном пространстве.

Обзор исследований

Теоретическим подкреплением данного исследования послужил научный труд немецкого нейробиолога Геральда Хютера в соавторстве с писателем Кристофом Квархом. В книге «Спасите игру! Ведь жизнь – это не просто функция» рассматривается роль игр в жизни человека и их влияние на здоровье и развитие. Авторы анализируют различные аспекты игр – польза для коммуникации, обучения, творчества и влияние на мозг и поведение.

Одно из главных утверждений книги – игры являются важным компонентом нашей жизни и имеют значительное значение для физического и психического здоровья. Хютер приводит в пример ряд научных исследований, которые подтверждают, что игры способствуют развитию мозга, улучшают память и внимание, а также развивают навыки решения проблем.

Наряду с положительными аспектами, Хютер подчеркивает, что игра – рознь. Нельзя полностью «инструментализировать» игры и использовать их только в образовательных целях. Конкурсы и конкурентное мышление в игре могут привести к тому, что товарищ – это прежде всего соперник, и смысл игры будет состоять в том, чтобы утвердиться за счет другого.

Детям необходима также и свободная игра – без оценок, конкурсов и выигрышей, игра ради игры. Только в этом случае удастся взрастить креативную, не загнанную в шаблоны личность.

Были дополнительно проанализированы работы российских ученых: Давидчук А.Н., Селиховой Л.Г., Сенициной Ю.Н., Араловой Д.А., Вишняковой Е.А., Касаткиной Е.А., Зыковой С.Ю., Захаровой Е.А. и зарубежных ученых: Гусейновой Н.М., Aliyeva Shahla Gasim, Annia Rosales-Romero, Adus Nassif-Samon, Iris Pelaes-Chaveco, Valeria Sumonte Rojas, Lidia Fuentealba Fuentealba и Ranjeeva Ranjan, Sochetra Hang.

Результаты исследования

Практическое применение дидактических игр отразилось в работах Давидчук А.Н. и Селиховой Л.Г., авторы раскрывают понятие дидактической игры. Смысл игры в том, что для взрослых она – средство развития детей, а для детей – способ разнообразить деятельность и несет больше развлекательно-самостоятельный характер. Задачи обучения, развития и воспитания не выступают в качестве учебных, их решение является побочным продуктом игровой деятельности, направленное на достижение результатов игры. Развивающий эффект игры повышается, если она возникает без принуждения и по инициативе самих детей [Давидчук, Селихова, 2022].

В статье Сенициной Ю.Н. и Араловой Д.А. рассматривается структура дидактической игры, она делится на основные и дополнительные компоненты. К основным компонентам относятся: дидактическая задача, игровые действия, игровые правила, результат и дидактический материал. К дополнительным компонентам относят: сюжет и роль.

Сеницина Ю.Н. и Аралова Д.А. пришли к выводу, что в зависимости от типа личности ребенка необходимо выбирать подходящий метод вовлечения в дидактическую игру [Сеницина, Аралова, 2020].

Вишнякова Е.А. отмечает, что обучение при помощи игрового процесса – решает проблемы, связанные с выработкой интереса и стимула к получению новых знаний, и раскрывает собственный потенциал ребенка. Отличительное достоинство игрового процесса – не нужно

иметь сверхзнаний для выполнения заданий, чаще всего, игры посильны большинству детей. Атмосфера увлеченности и радости от процесса, чувство равенства, преодоление стеснительности, все это положительно влияет на личность обучающегося [Вишнякова, 2021].

Были изучены также работы иностранных исследователей: Annia Rosales-Romero, Adus Nassif-Samon, Iris Pelaes-Chavesco, относящиеся к способам обучения детей по трем категориям восприятия информации: визуалы, аудиалы и кинестетики. Эти стили обучения можно найти в модели обучения студентов «ВАК» Нила Флеминга (Fleming & Vaume, 2006).

«ВАК» или ВАК — это аббревиатура, обозначающая три типа стилей обучения: Визуальный, Аудиальный и Кинестетический. Модель ВАК признает, что у учащихся разные подходы к обработке информации, называемые «предпочтительными режимами обучения». Основные идеи этой модели:

- Предпочитаемые детьми способы обучения оказывают существенное влияние на их поведение и обучение.
- Предпочитаемые детьми способы обучения должны сочетаться с соответствующими стратегиями обучения.
- Информацию необходимо донести до детей тем способом их восприятия, к которому они больше всего восприимчивы. Такая стратегия приведет к повышению уровня понимания, мотивации и осознания своих психических потребностей.

Таким образом, исследователи пришли к выводу, что, если давать детям обрабатывать информацию в этих трех режимах, эффективность обучения повысится в разы [Rosales-Romero, 2022].

Valeria Sumonte Rojas, Lidia Fuentealba Fuentealba и Ranjeeva Ranjan в статье *Game-Based Didactic Resources as a Strategy in Foreign Language Pedagogy (Стратегия дидактических игр в обучении иностранному языку)* пишут о том, что оба вида дидактических игр – как в цифровом, так и нецифровом виде дают хорошие результаты в обучении иностранному языку. Нецифровые, бумажные игры оказались более эффективны в обучении. «Геймификация» процесса обучения иностранным языкам положительно влияет на усвояемость лексического блока [Sumonte Rojas, 2021].

Sochetra Hang в статье *Using Games to teach Young Children English Language (Использование игры при обучении детей английскому языку)* приходит к выводу, что дети, в отличие от взрослых более непосредственны и полны энтузиазма в покорении новых вершин знаний и умений. Они без предубеждений и психологических установок преодолевают трудности в освоении новых компетенций. Генетически заложено так, что дети – это самомотивированные ученики, у которых есть способность бессознательно осваивать новый язык или навык. Даже если они не до конца понимают, как устроен тот или иной механизм, они все равно пробуют.

Если сравнивать механизмы обучения взрослых и детей иностранному языку, то выясняется, что малыши быстрее теряют интерес к монотонным упражнениям, у них также пропадает стимул к обучению, если задание слишком сложное. Далее, автор добавляет, что учителю важно знать своих учеников, их возрастные особенности для того, чтобы найти самый лучший способ преподавания [Sochetra Hang, 2017].

Возвращаясь к принципам отбора дидактических игр, Гусейнова Н.М. отмечает, что при подготовке к занятиям, необходимо проверить дидактические игры на доступность: провести учет возрастных особенностей, а также учесть объем разыгрываемого материала в соответствии с изученным ранее. Кроме того, игра не должна быть легкой, в противном случае, у учеников может пропасть познавательный интерес [Гусейнова, 2020].

Таким образом, многие авторы, упомянутые выше, подчеркивают важность индивидуального подхода к обучению.

Заключение

В ходе анализа научных работ были сформулированы преимущества и недостатки использования дидактических игр при изучении иностранного языка. К положительным аспектам игры относят:

Детям трудно удержать внимание и интерес при выполнении стандартных упражнений, а дидактическая игра приносит эффект новизны. В отличие от упражнений, в игру можно играть много раз. Такой подход к обучению воспринимается легко и весело, что позволяет возвращаться к играм чаще.

Оттачивается навык работы в паре или группе, когда необходимо ждать своей очереди и уступать другому. Отрабатывается социальное взаимодействие детей друг с другом под наблюдением педагога.

Дидактические игры помогают анализировать ситуацию и искать пути решения проблемы. Игра улучшает настроение и положительные впечатления у участников процесса. Дидактические игры позволяют развивать не только навыки говорения и понимания на слух, но и общие когнитивные способности ребенка, такие как внимание, память, мышление, логическое и аналитическое мышление.

Преимущество дидактических игр состоит в том, что они позволяют применить знания и навыки, полученные в ходе обучения на практике. Играя в языковые игры, дети используют новые иностранные слова в реальных ситуациях, а не просто запоминают фразы наизусть.

Дидактические игры развивают коммуникативные навыки у детей. Через игры они учатся выражать свои мысли на иностранном языке, учатся слушать и понимать речь собеседника. Это очень важно для формирования навыков общения, так как общение является одной из целей изучения языка.

Нельзя не упомянуть и о некоторых недостатках дидактической игры:

- У участников может снизиться самооценка при частых неудачах в игре [Зыкова, 2022].
- Повторение материала. Одной из основных целей дидактических игр является повторение и закрепление уже изученной лексики и грамматических правил. Повторение может оказаться слишком монотонным и утомительным для детей, особенно если игра неинтересна или недостаточно разнообразна.
- Несоответствие уровней. Для эффективного обучения детей разного возраста и уровня знаний необходимо разработать игры, которые будут соответствовать их способностям. Излишне сложные игры могут вызвать фрустрацию и отвлечь внимание, а слишком простые – не будут способствовать развитию языковых навыков.
- Потребность в подробном объяснении правил: Дидактические игры могут требовать детального объяснения правил, которые иногда могут быть сложными для понимания маленькими детьми. Это может привести к затруднениям в усвоении и понимании задания, и, как следствие, к недостаточному прогрессу в обучении.
- Ограничения в использовании. Дидактические игры обычно требуют особых материалов или приспособлений. Если учебное заведение не обеспечивает необходимые ресурсы, это может стать проблемой в проведении игр и ограничить доступ детей к этому методу обучения.

В качестве заключения были выявлены следующие практические рекомендации для педагогов при введении дидактических игр в образовательную деятельность:

- Необходимо обеспечить свободное и добровольное участие детей в игре, без принуждения и порицания за отказ. Создать такие условия, при которых ребенок заинтересуется игровым процессом.
- Игру нужно планировать, направлять каждого из участников, помогать, при необходимости сдерживать, без подавления, обеспечивать каждому возможность проявления инициативы.
- Игры не должны быть слишком назидательными, их содержание не должно быть навязчиво воспитательным и не должно содержать слишком много информации [Мередова, 2016].

Перед началом игры учитель должен убедиться, что все участники знакомы с лексикой, которую они будут отрабатывать в процессе. Если языковой материал для игры не был знаком ранее детям, то необходимо познакомить и закрепить лексику до игры [Захарова, 2022].

Легковозбудимым, подвижным детям можно предложить настольные игры, такие как: лото, мозаика, кубики и другие. Детей с замедленной реакцией лучше вовлекать в игры, в которых требуется быстрее решение проблемы: «кто назовет быстрее», «добавь слово», «ответь быстрее». Дошкольников старших групп необходимо как можно чаще вовлекать в настольные дидактические игры, направленные на обобщение классификации объектов, во время которых они будут отрабатывать навыки как говорения, так и мыслительные навыки («собери картинки», «найди пару», «веселое домино», «волшебная стрела»).

Для снятия стресса и усталости можно использовать подвижные игры с мячом («съедобное/несъедобное», «кинь мяч и скажи слово»), другие игры: «яблоки на полу», «танец мышей», «покажи часть тела» и т.д. Такие игры удерживают внимание, а также помогают повторить изученный материал в веселой, расслабленной форме [Isakulova, www].

Таким образом, дидактические игры могут иметь свою проблематику при обучении детей иностранному языку. Однако с правильным подходом и адаптацией игры под потребности и способности детей эти проблемы могут быть преодолены, и игры станут полезным и эффективным методом обучения.

Библиография

1. Вишнякова Е.А. Игра как дидактическое средство обучения иноязычному говорению // Научный Альманах. 2021. № 9-1 (83). С. 37-40.
2. Гусейнова Н.М. Дидактические игры и принципы их отбора при обучении иностранным языкам // Мир науки, культуры, образования. 2020. № 1 (80). С. 198-200.
3. Давидчук А.Н., Селихова Л.Г. Истоки. Дидактическая игра – средство развития дошкольников 3-7 лет. М.: Сфера, 2022. 60 с.
4. Захарова Е.А. Применение игровых технологий в процессе иноязычного образования // КАНТ. 2022. № 2 (43). С. 271-275.
5. Зыкова С.Ю. Дидактическая игра как средство обучения иностранному языку в детском дошкольном учреждении // Конкурс молодых ученых. Пенза: Наука и просвещение, 2022. С. 111-115.
6. Касаткина Е.И. Дидактические игры для детей раннего возраста. М.: Цветной мир, 2018. 30 с.
7. Мередова Г.Дж. Дидактические игры как средство обучения иностранному языку // Новая Наука. Проблемы и перспективы. 2016. № 121 (2). С. 84-86.
8. Синицина Ю.Н., Аралова Д.А. Эффективность преподавания английского языка при помощи дидактических игр // Вестник Краснодарского Государственного Института Культуры. 2020. № 2 (23). URL: [https://s.esrae.ru/vestnikkguki/pdf/2020/2\(23\)/441.pdf](https://s.esrae.ru/vestnikkguki/pdf/2020/2(23)/441.pdf)
9. Хютер Г., Кварх Х. Спасите игру! Ведь жизнь – это не просто функция. М.: Ресурс, 2020. 133 с.

10. Hang S. Using Games to teach Young Children English Language // Vrige Universiteit Brussel Psychology & Educational Sciences. 2017. P. 3-4.
11. Isakulova B.Kh. Didactic Games as the means learning preschool children learn English. URL: <https://www.pedagoglar.uz/index.php/01/article/download/3805/2254>
12. Rosales-Romero A. et al. Didactic Games for English Language Teaching according to the learning styles of the students // Revista Cientifica Multidisciplinaria. 2022. Vol. 7. No. 4. P. 38-49.
13. Sumonte Rojas V. et al. Game-Based Didactic Resources as a Strategy in Foreign Language Pedagogy // International Journal of Learning, Teaching and Educational Research. 2021. Vol. 20. No. 12. P. 195-211.

The problems of using didactic game in preschool education

Karina V. Sidorova

Teacher of Foreign Language,
Combined Type Kindergarten No. 55 “Vesnushka”,
693000, 88, Amurskaya str., Yuzhno-Sakhalinsk, Russian Federation;
e-mail: kwonkarina@gmail.com

Abstract

Currently, teachers have begun to use didactic games more often when teaching children foreign languages. Games not only make the learning process interesting and exciting, but also contribute to the active acquisition of new knowledge and skills. Neurophysiologists, using the method of functional magnetic resonance imaging, have found that during a game, the parts of the brain responsible for fear are switched off in a person. This occurs because neural connections in the amygdala region become less active. While playing, we lose fear and at the same time, there is an increase in the activity of those neural networks that we use, trying to cope with new tasks and challenges. The more complex the game, the more of these peripheral neural networks will be activated simultaneously. The article examines the role of didactic games as a teaching tool in the foreign language educational process of preschoolers. Based on an analysis of the latest works by Russian and foreign authors on this topic, the positive and negative aspects of the introduction of didactic games are discussed, and practical recommendations are given for the use of games in foreign language classes. The study shows that didactic games can have their own problems when teaching a foreign language. However, with the right approach and adaptation of the game to the needs and abilities of children, these problems can be overcome, and games will become a useful and effective method of learning.

For citation

Sidorova K.V. (2023) Problematika ispol'zovaniya didakticheskoi igry v doshkol'nom obrazovanii [The problems of using didactic game in preschool education]. *Pedagogicheskii zhurnal* [Pedagogical Journal], 13 (7A), pp. 159-166. DOI: 10.34670/AR.2023.64.53.030

Keywords

Didactic games, positive and negative aspects, preschool age, learning styles, visual, audial and kinesthetic.

References

1. Davidchuk A.N, Selikhova L.G. (2022) *Istoki. Didakticheskaya igra – sredstvo razvitiya doshkol'nikov 3-7 let* [Origins. A didactic game is a means of development for preschoolers aged 3-7 years]. Moscow: Sfera Publ.
2. Guseinova N.M. (2020) *Didakticheskie igry i printsipy ikh otbora pri obuchenii inostrannym yazykam* [Didactic games and principles of their selection when teaching foreign languages]. *Mir nauki, kul'tury, obrazovaniya* [World of science, culture, education], 1 (80), pp. 198-200.
3. Hang S. (2017) Using Games to teach Young Children English Language. In: *Vrije Universiteit Brussel Psychology & Educational Sciences*.
4. Hüther G., Quarch C. (2020) *Spasite igru! Ved' zhizn' – eto ne prosto funktsiya* [Rettet das Spiel! Weil leben mehr als funktionieren ist]. Moscow: Resurs Publ.
5. Isakulova B.Kh. *Didactic Games as the means learning preschool children learn English*. Available at: <https://www.pedagoglar.uz/index.php/01/article/download/3805/2254> [Accessed 06/06/2023]
6. Kasatkina E.I. (2018) *Didakticheskie igry dlya detei rannego vozrasta* [Didactic games for young children]. Moscow: Tsvetnoi mir Publ.
7. Meredova G.Dzh. (2016) *Didakticheskie igry kak sredstvo obucheniya inostrannomu yazyku* [Didactic games as a means of teaching a foreign language]. *Novaya Nauka. Problemy i perspektivy* [New Science. Problems and prospects], 121 (2), pp. 84-86.
8. Rosales-Romero A. et al. (2022) *Didactic Games for English Language Teaching according to the learning styles of the students*. *Revista Científica Multidisciplinaria*, 7, 4, pp. 38-49.
9. Sinitsina Yu.N., Aralova D.A. (2020) *Effektivnost' prepodavaniya angliiskogo yazyka pri pomoshchi didakticheskikh igr* [The effectiveness of teaching English using didactic games]. *Vestnik Krasnodarskogo Gosudarstvennogo Instituta Kul'tury* [Bulletin of the Krasnodar State Institute of Culture], 2 (23). Available at: [https://s.esrae.ru/vestnikguki/pdf/2020/2\(23\)/441.pdf](https://s.esrae.ru/vestnikguki/pdf/2020/2(23)/441.pdf) [Accessed 06/06/2023]
10. Sumonte Rojas V. et al. (2021) *Game-Based Didactic Resources as a Strategy in Foreign Language Pedagogy*. *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, 12, pp. 195-211.
11. Vishnyakova E.A. (2021) *Igra kak didakticheskoe sredstvo obucheniya inoyazychnomu govoreniyu* [Game as a didactic means of teaching foreign language speaking]. *Nauchnyi Al'manakh* [Scientific Almanac], 9-1 (83), pp. 37-40.
12. Zakharova E.A. (2022) *Primenenie igrovyykh tekhnologii v protsesse inoyazychnogo obrazovaniya* [Application of gaming technologies in the process of foreign language education]. *KANT*, 2 (43), pp. 271-275.
13. Zykova S.Yu. (2022) *Didakticheskaya igra kak sredstvo obucheniya inostrannomu yazyku v detskom doshkol'nom uchrezhdenii* [Didactic game as a means of teaching a foreign language in a preschool institution]. In: *Konkurs molodykh uchenykh* [Competition of young scientists]. Penza: Nauka i prosveshchenie Publ.