

УДК 37.013

## Игровые методы в обучении английскому языку: основные принципы и анализ эффективности

Шуляк Кристина Александровна

Студент,

Тобольский педагогический институт им. Д.И. Менделеева,  
626150, Российская Федерация, Тобольск, ул. Знаменского, 58;  
e-mail: k.shulyak@icloud.com

### Аннотация

В работе изучается эффективность применения игровых технологий в изучении английского языка у обучающихся младшего школьного возраста. Цель: оценить эффективность применения игровых методов в изучении английского языка. Задачи: дать определение игры в целом. Рассмотреть основные дидактические принципы игровых методов; выделить варианты игр на уроках английского; выявить положительные и отрицательные аспекты применения игровых технологий в изучении английского языка. Статья посвящена исследованию применения игровых технологий на уроках языка английского языка, ценностях и преимуществах обучения при использовании данной учебной технологии, и ее принципов. Автор подчеркивает, что игра является одной из эффективных форм в методике преподавания иностранного (английского) языка. Представлена классификация игр. Отмечается, что игра как метод обучения может быть широко задействована в качестве одного их элементов на учебном занятии в процессе повторения или закрепления нового материала. Сформулированы практические рекомендации, которые могут найти свое применение в обучении иностранному (английскому) языку. Изучение языка – это непросто, а вот обучение еще более сложная задача. Не существует идеального метода, который бы был универсален для обучения кого бы то ни было. Однако, задача педагогов попытаться сделать процесс обучения таким, чтобы любой мог освоить материал. Игровые технологии – одно из эффективных средств, чтобы это сделать. Игры не только способствуют закреплению знаний, умений и навыков, но и положительно влияет на психическое развитие учеников, способствует их социализации.

### Для цитирования в научных исследованиях

Шуляк К.А. Игровые методы в обучении английскому языку: основные принципы и анализ эффективности // Педагогический журнал. 2024. Т. 14. № 4А. С. 226-232.

### Ключевые слова

Обучение, игровые методы, образование, обучающиеся, дети, принципы, эффективность, учебный процесс, английский язык, урок.

## Введение

Образование в современном мире – это процесс, который начинается с детства и продолжается на протяжении всей жизни человека. Педагогике, а в частности, ее дидактическим методам, приходится модернизировать свои подходы под современные реалии, чтобы облегчить процесс обучения для обучающихся. Также и тенденция гуманизации диктует свои требования [Алламуратова, 2020]. Теперь в процессе обучения чего-либо должны присутствовать элементы основной или ведущей деятельности обучающегося, так как в педагогике появились новые технологии и методики [Уланова, Сорокина, 2019; Шагбанова, 2021]. К ним относят игровые методы. В своей статье мы изучим эффективность применения игровых технологий в изучении английского языка у обучающихся младшего школьного возраста.

*Цель:* оценить эффективность применения игровых методов в изучении английского языка

*Задачи:*

- Дать определение игры в целом.
- Рассмотреть основные дидактические принципы игровых методов.
- Выделить варианты игр на уроках английского.
- Выявить положительные и отрицательные аспекты применения игровых технологий в изучении английского языка.

*Методы.* В младшем школьном возрасте игра является преобладающим видом деятельности у обучающихся. Игра – это один из видов деятельности человека в детском возрасте, который выполняет сразу ряд дидактических функций: развитие речи, развитие сенсорных способностей, развитие мышления, способствует социализации, поэтому игру необходимо включать в процесс обучения чему бы то ни было. Рассмотрим более подробно причины почему технология должна использоваться на уроке английского языка. Во-первых, педагогическая игра реализовывает обучающую функцию, то есть способствует усвоению, запоминанию и применению изучаемого материала. Во-вторых, игра реализовывает развивающую функцию. В-третьих, подобный вид деятельности естественен для ребенка младшего школьного возраста.

## Основная часть

Сахар Амир Бакш (Sahar Ameer Bakhsh) отмечает: «Для того, чтобы дети овладели английским языком, они должны погрузиться и услышать язык в детстве. Принято считать, что обучающиеся дошкольного и младшего школьного возраста лучше изучают язык, потому что у них больше времени на учебу и меньше обязанностей. Кроме того, они более обучаемы английскому, когда слышат язык в естественной для них обстановке некоторое время» [Sahar Ameer Bakhsh, 2016].

Игры для урока английского можно выделить такие:

*Грамматические игры.* Подобного рода игры направлены на усвоение и лучшее понимание структуры изучаемого языка.

*Лексические.* Игры с применением слов и паттернов языка, способствующих совершенствованию словарного запаса ученика.

*Фонетические.* Такие игровые методы на занятиях способствуют улучшению слухового восприятия языка, развитию произношения.

Чтобы успешно применить игровые методы в изучении английского языка существуют

различные концептуальные подходы к составлению и применению игровых технологий.

Николе Зиглер (Nicole Ziegler) выделял такие условия: «1) Основное внимание уделяется смыслу: учащиеся сосредоточены на содержании, в том числе смысловом и практическом значении, а не форме. 2) Задание должно обеспечивать коммуникативную цель, стимулируя потребность учащихся сообщить информацию, решить проблему или высказать мнение. Использование учащимися, в данном случае, языка должно являться необходимостью для достижения желаемого результата и не обязательно являться целью. 3) Метод должен быть ориентирован на учащегося, требуя от него применения языковых ресурсов. 4) Задания аутентичны и применимы для реального мира, основаны на реальных процессах использования языка и объединяют форму и функцию. 5) Также предоставляются возможности для рефлексивного обучения. Это дает учащимся возможность рассматривать процесс и результат» [Ziegler, 2016].

Еще следует учитывать, что детям свойственно много двигаться, поэтому в игры можно включить физическую активность. Например, подобный метод игр с общей физической реакцией для обучения второму языку использовал зарубежный профессор Джеймс Ашер (James Asher).

Уроки TPR (total physical response) организованы вокруг грамматики и, в частности, вокруг глагола. Инструкторы выдают команды, основанные на глаголах и лексике, которые будут изучены на этом уроке. Однако основное внимание на уроках уделяется значению, что отличает TPR от других грамматических методов.

Учащиеся отвечают на эти команды физическими действиями. Первоначально студенты изучают значение команд, которые они слышат, путем прямого наблюдения. После того, как они узнают значение слов в этих командах, учитель выдает команды, которые используют новые комбинации слов, которые выучили ученики [Шагбанова, 2023].

Сахар Амир Бакш (Sahar Ameer Bakhsh) отмечает: «Существует несколько подходов и методов, которые могут быть использованы для обучения английской лексике детей младшего возраста. Использование реальных объектов, которые дети могли бы визуализировать позже, хороший способ выучить новые слова. Они должны слушать свое учение, используя это слово, и повторять его также. Другой – прямой метод, когда нет перевода и использование родного языка запрещено. Полные предложения на изучаемом языке – это единственное, что используется в классе. Еще один – общий физический отклик (TPR), который часто используется учителями, потому что дети гиперактивны и долго не могут сосредоточиться. Однако использование этого метода, включающего игры и разнообразные виды деятельности, позволит юным учащимся очень быстро освоить словарный запас языка» [Sahar Ameer Bakhsh, 2016].

## Результаты

Итак, можно выделить основные принципы игры, применяемой при изучении английского языка:

*Ориентирование на учащегося.* Игра должна подходить ученика по уровню знания и владения языком, возрасту, физическим и интеллектуальным способностям.

В игре должно происходить взаимодействие и общение между учащимися на изучаемом языке.

*Давать проявление физической активности детей.*

Автор отобрала несколько игры подходящих к данным принципам, которые можно было бы включить в урок.

*«Все меняется».*

Игроки встают в круг, один игрок находится в середине. У каждого игрока в круге есть флэш-карта с картинкой или словом. Игрок в середине называет элемент на картинке на английском. Два игрока, держащие эти карты, должны поменяться местами так, чтобы человек в середине не занял одно из своих мест в круге. Когда человеку в середине удастся занять место в круге, другой игрок сдает свою карту и делает ход в середине. В любой момент вы можете крикнуть «Все меняться!», и это означает, что все должны поменяться местами. Используйте, если вы видите, что кто-то застрял посередине.

*«Гонки».*

Объедините детей в команды. Поставьте по одному стулу от каждой команды перед классом, чтобы на стульях сидел по одному ученику от каждой команды. Назовите действие, и дети на стульях должны выполнить это действие до конца урока и вернуться на свое место. Когда дети доберутся до своих мест, они могут сказать: «Я могу прыгать», или что бы это ни было. В качестве альтернативы вы можете попросить детей повторять «Я прыгаю» снова и снова по мере выполнения действия, останавливаясь только тогда, когда они достигнут своих мест. Вы можете получить баллы за то, что хорошо говорите по-английски, а также за то, что заняли первое место. Однако следите за тем, чтобы дети не поранили себя, пытаясь участвовать в гонках. Если вы сомневаетесь, не играйте в игру как в гонку. С детьми от 4 до 6 лет избегайте любых соревнований в любом случае – все дети добиваются успеха, просто выполняя действие. Используйте это, чтобы практиковать любой язык. Если вы уже научили многим действиям, попросите учеников повторять любую заданную фразу непрерывно.

*«Счастливая семья».*

Для этой игры вам понадобятся наборы карточек с членами семьи. Каждая группа перемешивает и раздает один набор семейств. Игроки должны следить за тем, чтобы не показывать свои карты другим, а дети в возрасте от 4 до 6 лет обычно не могут этого делать, но это не имеет особого значения. По очереди каждый игрок просит любого другого игрока назвать на английском члена одной из семей. Если у игрока, которого спрашивают, есть член семьи, он или она должны передать его. Если у него или у нее его нет, это конец хода, и следующий игрок в круге просит члена семьи. Идея состоит в том, чтобы быть первым, кто соберет всю семью, используя вопросы и фразы:

«Have you got Mr Smith? / Mrs, Miss, Master Have you got daddy Smith? / mummy, brother, sister Have you got father Alien? / mother, son, daughter Do you have? I would like Mr Smith please. Please give me Mrs Smith. Can I have? Please could I have?»

## Обсуждение

Игры, безусловно, хороший метод для обучения английскому языку детей. Они делают занятие увлекательными и стимулируют мотивацию учащихся. Однако, на наш взгляд, он не самостоятельный. Игровые технологии можно использовать, как один из компонентов урока по повторению или закреплению нового материала, но не для его изучения. Это связано с тем фактом, что дети быстро теряют концентрацию из-за гиперактивности и могут сорвать урок, заигравшись.

## Заключение

Изучение языка – это непросто, а вот обучение – еще более сложная задача [Галиос, Шагбанова, 2008]. Не существует идеального метода, который бы был универсален для обучения кого бы то ни было. Однако задача педагогов – попытаться сделать процесс обучения таким, чтобы любой мог освоить материал. Игровые технологии – одно из эффективных средств, чтобы это сделать. Игры не только способствуют закреплению знаний, умений и навыков, но и положительно влияет на психическое развитие учеников, способствует их социализации.

## Библиография

1. Алламуратова Г.Ж. Дистанционное обучение (система MOODLE) как одна из технологий современного образовательного процесса // Педагогическое образование в условиях трансформационных процессов: пространство самореализации личности. Минск, 2020. С. 81-88.
2. Галиос Д.А., Шагбанова Х.С. Иностранный язык как средство развития коммуникативных способностей специалистов нефтегазовой отрасли // Гуманитарные проблемы современности. Тюмень, 2009. С. 372-375.
3. Уланова К.Л., Сорокина С.Г. Особенности применения кейс-технологии в процессе развития профессиональной коммуникативной компетенции студентов неязыковых специальностей // Современное педагогическое образование. 2019. № 3. С. 152-156.
4. Шагбанова Х.С. Изучение устойчивых выражений путем сравнения фразеологических единиц русского и английского языков // Филология: научные исследования. 2023. № 6. С. 37-46.
5. Шагбанова Х.С. Языковая компетентность в онлайн-пространстве в XXI веке // Педагогический журнал. 2021. Т. 11. № 5-1. С. 466-471.
6. Алексейчева Е.Ю. Новые тренды в управлении образовательными системами // Цифровая гуманитаристика: человек в «прозрачном» обществе: Коллективная монография. М.: Книгодел, 2021. С. 68-97.
7. Алексейчева Е.Ю., Ананишнев В.М., Ермоленко Г.А., Жукоцкая А.В., Казенина А.А., Кожевников С.Б., Нехорошева Е.В., Осмоловская С.М., Сахарова М.В., Скородумова О.Б., Хасянов А.Ж., Хилханов Д.Л., Хилханова Э.В., Черненькая С.В. Цифровая гуманитаристика: человек в «прозрачном» обществе. Коллективная монография. Москва, 2021.
8. Алексейчева Е.Ю. Этика distant-образования. В сборнике: Актуальные проблемы образования. материалы методологического семинара. Сер. "Библиотека Мастерской оргдеятельностных технологий МГПУ" Ярославль, 2020. С. 78-84.
9. Sahar Ameer Bakhsh. Using Games as a Tool in Teaching Vocabulary to Young Learners // English Language Teaching. 2016. Vol. 9. № 7. P. 120-128.
10. Ziegler N. Taking technology to task: Technology-mediated TBLT, performance, and production // Annual Review of Applied Linguistics. 2016. № 36. P. 136-163.

## Game technologies of teaching English language: basic principles and effectiveness analysis

**Kristina A. Shulyak**

Student,

Tobolsk Pedagogical Institute named after D.I. Mendeleev,  
626150, 58, Znamenskogo str., Tobolsk, Russian Federation;  
e-mail: k.shulyak@icloud.com

Kristina A. Shulyak

## Abstract

The paper studies the effectiveness of using gaming technologies in learning English among primary school students. Purpose: to evaluate the effectiveness of using game methods in learning English. Objectives: define the game as a whole. Consider the basic didactic principles of gaming methods; highlight game options in English lessons; identify positive and negative aspects of the use of gaming technologies in learning English. The article is devoted to the study of the use of gaming technologies in English language lessons, the values and benefits of learning when using this educational technology, and its principles. The author emphasizes that the game is one of the effective forms in the methodology of teaching a foreign (English) language. A classification of games is presented. It is noted that the game as a teaching method can be widely used as one of the elements in a training session in the process of repeating or consolidating new material. Practical recommendations are formulated that can be used in teaching a foreign (English) language. Learning a language is not easy, but teaching is even more difficult. There is no perfect method that would be universal for teaching anyone. However, the task of teachers is to try to make the learning process such that anyone can master the material. Gaming technology is one of the effective means to do this. Games not only help consolidate knowledge, skills and abilities, but also have a positive effect on the mental development of students and promote their socialization.

## For citation

Shulyak K.A. (2024) Igrovye metody v obuchenii angliiskomu yazyku: osnovnye printsipy i analiz effektivnosti [Game technologies of teaching English language: basic principles and effectiveness analysis]. *Pedagogicheskii zhurnal* [Pedagogical Journal], 14 (4A), pp. 226-232.

## Keywords

Learning, gaming methods, game, education, students, children, principles, efficiency, learning process, English.

## References

1. Allamuratova G.Zh. (2020) Distantionnoe obuchenie (sistema MOODLE) kak odna iz tekhnologii sovremennogo obrazovatel'nogo protsessa [Distance learning (MOODLE system) as one of the technologies of the modern educational process]. In: *Pedagogicheskoe obrazovanie v usloviyakh transformatsionnykh protsessov: prostranstvo samorealizatsii lichnosti* [Pedagogical education in the conditions of transformation processes: the space of personal self-realization]. Minsk.
2. Galios D.A., Shagbanova Kh.S. (2009) Inostrannyi yazyk kak sredstvo razvitiya kommunikativnykh sposobnostei spetsialistov neftegazovoi otrasli [Foreign language as a means of developing the communication skills of specialists in the oil and gas industry]. In: *Gumanitarnye problemy sovremennosti* [Humanitarian problems of our time]. Tyumen.
3. Sahar Ameer Bakhsh (2016) Using Games as a Tool in Teaching Vocabulary to Young Learners. *English Language Teaching*, 9, 7, pp. 120-128.
4. Shagbanova Kh.S. (2023) Izuchenie ustoichivyykh vyrazhenii putem sravneniya frazeologicheskikh edinit russkogo i angliiskogo yazykov [Studying set expressions by comparing phraseological units of the Russian and English languages]. *Filologiya: nauchnye issledovaniya* [Philology: scientific research], 6, pp. 37-46.
5. Shagbanova Kh.S. (2021) Yazykovaya kompetentnost' v onlain-prostranstve v XXI veke [Language competence of the XXI century in online space]. *Pedagogicheskii zhurnal* [Pedagogical Journal], 11 (5A), pp. 466-471.
6. Ulanova K.L., Sorokina S.G. (2019) Osobennosti primeneniya keis-tekhnologii v protsesse razvitiya professional'noi kommunikativnoi kompetentsii studentov neyazykovykh spetsial'nostei [Features of the use of case technology in the process of developing professional communicative competence of students of non-linguistic specialties]. *Sovremennoe pedagogicheskoe obrazovanie* [Modern pedagogical education], 3, pp. 152-156.
7. Ziegler N. (2016) Taking technology to task: Technology-mediated TBLT, performance, and production. *Annual Review of Applied Linguistics*, 36, pp. 136-163.

- 
8. Alekseicheva E.Yu. (2021) Novye trendy v upravlenii obrazovatel'nymi sistemami [New trends in the management of educational systems] Cifrovaya gumanitaristika: chelovek v «prozrachnom» obshchestve: Kollektivnaya monografiya. M.: Knigodel [Digital humanities: a person in a "transparent" society: Collective monograph. M.: Knigodel], pp. 68-97.
  9. Alekseicheva E.Yu., Ananishnev V.M., Ermolenko G.A., Zhukotskaya A.V., Kazenina A.A., Kozhevnikov S.B., Nekhorosheva E.V., Osmolovskaya S.M., Sakharova M.V., Skorodumova O.B., Khasyanov A.J., Hilkanov D.L., Hilkanova E.V., Chernenkaya S.V. (2021) Cifrovaya gumanitaristika: chelovek v «prozrachnom» obshchestve. Kollektivnaya monografiya. Moskva [Digital humanities: a person in a "transparent" society. A collective monograph. Moscow]
  10. Alekseicheva E.Yu. (2020) Etika distant-obrazovaniya [Ethics of distant education] V sbornike: Aktual'nye problemy obrazovaniya. materialy metodologicheskogo seminara. Ser. "Biblioteka Masterskoj orgdeyatel'nostnyh tekhnologij MGPU" YAroslavl' [In the collection: Current problems of education. materials of the methodological seminar. Ser. "Library of the Workshop of organizational and activity technologies of the Moscow State Pedagogical University" Yaroslavl] pp. 78-84.