

**УДК 372.881.1**

**Гаджиев А.И.**

**Студент**

**4 курс, Факультет иностранных языков**

**Дагестанский государственный университет**

**Россия, г. Махачкала**

**Научный руководитель:**

**Рабданов Г.М.**

**Старший преподаватель кафедры английского языка ДГУ**

**ТЕХНОЛОГИИ ОБУЧЕНИЯ УЧАЩИХСЯ МЛАДШЕГО  
ШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА АНГЛИЙСКОМУ ЯЗЫКУ**

**Аннотация.** В статье раскрывается актуальность использования современных технологий в обучении учащихся младшего школьного возраста английскому языку. Проанализированы особенности применения игровых, проектных и мультимедийно-интерактивных технологий на уроках английского языка в младших классах. Выделяются и описываются характерные особенности методической структуры ролевой игры.

**Ключевые слова.** *Технологии обучения детей, младшеклассник, игры, ролевая игра, мультимедиа, образовательные возможности.*

**Gadzhiev A.I**

**4 year student**

**Dagestan State University**

**Research manager: Rabadanov G.M.**

**Senior teacher of the Department of English at DSU**

## Technologies for teaching English to primary school students

**Annotation.** The article reveals the relevance of using modern technologies in teaching English to primary school students. The article analyzes the features of using game, project and multimedia interactive technologies in English lessons in Junior classes. The characteristic features of the methodological structure of the role-playing game are highlighted and described.

**Keyword.** *Technologies for children's education, primary school student, games, role play, multimedia, educational opportunities.*

На начальной стадии обучения детей иностранному языку одна из важных проблем учителя становится сделать этот предмет увлекательным и желанным. В начальной школе дети очень темпераментны и мобильны, их внимание обладает бессознательностью и непостоянностью. Необходимо принимать во внимание психологические особенности детей этого возраста в процессе обучения. Как правило, младшие школьники концентрируют свое внимание на то, что порождает у них непринужденный интерес. А игра, безусловно, служит главным видом деятельности ребенка дошкольного и младшего школьного возраста.

Игровые технологии представляют собой одну из непревзойденных форм обучения, которая предоставляет возможность проделать занимательную и интересную не только работу детей на творческом и поисковом уровне, но и каждодневные шаги по овладению английским языком. Еще одним положительным аспектом игры является то, что она помогает применению знаний в непривычной обстановке, а именно материал, который усваивают дети, проходит своеобразную практику, вводит разнообразие и интерес в учебный процесс.

Все устройство педагогического процесса должна в полной мере помогать повышению производительности обучения, формированию и улучшению

познавательного процесса(интереса) у учащихся, побуждению творческой активности и активности у детей.

Роль игры в уроках искусственного интеллекта очень важна. Если детям интересно, если они заучивают тот или иной материал во время игры, если они вовлечены в игровую деятельность, и при этом их интерес к ИИ возрастает, то цель учителя можно считать достигнутой. Благодаря играм увеличивается качество и результативность обучения, а также стабильность и легкость овладения учебным материалом [Бурдина 1996: 52].

Игра на уроке должна соответствовать определенным требованиям:

1. Необходимо комбинировать с программным материалом;
2. Решите по крайней мере одну из трех задач: воспитательную, воспитательную, развивающую;
3. Не переключайтесь от учебного процесса в целом;
4. Не быть долго во времени (а то учитель перестает владеть учебным процессом);
5. Быть понятным для детей (опираясь на их психологические особенности, возраста и интересов);
6. Не будьте обременительны для учителя, не требуйте специального оборудования;
7. Активизировать процесс обучения.

Использование игр позволяет коммуникативно-деятельному характеру обучения, психологической направленности занятий на развитие речемыслительной деятельности учащихся средствами изучаемого языка, оптимизации интеллектуальной деятельности учащихся в учебном процессе, усложнению процесса обучения, интенсификации и развитию групповых форм работы. Несомненно, что развитие речевых умений и навыков должно происходить в условиях, максимально приближенных к тем, которые могут

возникнуть в естественном общении, а сам процесс обучения должен строиться на решении системы коммуникативных задач через языковой материал [Богомолова 1977: 192].

Преимущество игры над другими средствами обучения содержится в том, что она способна обеспечить не только индивидуальную, но и парную, групповую и коллективную формы работы на занятиях, что предоставляет каждому школьнику максимально плодотворно использовать учебное время.

Игра дает вам возможность разобраться в конкретных жизненных ситуациях, проигрывая их неоднократно в своем вымышленном мире. Дает психологическую стабильность. Снижает уровень тревожности. Вырабатывает активное отношение к жизни и целеустремленность в реализации поставленной цели.

Исходя из этого, можно сказать, что технология игровых методов обучения направлена на то, чтобы научить студентов осознавать мотивы своего обучения, свое поведение в мире и в жизни, то есть формировать Цели и программы собственной самостоятельной деятельности и предвидеть ее непосредственные результаты [Выготский 1966: 62].

В детской игровой деятельности существуют абсолютно реальные социальные отношения, которые развиваются между игроками [Занько 1992: 125].

Существует 2 основных типа игр:

- соревновательные-игры, в которых игроки или команды соревнуются за то, чтобы первыми достичь цели;
- кооперативные-игры, в которых игроки и команды идут вместе к общей цели [Гаврилова 2008: 7].

Игра является диагностическим инструментом для преподавателя, который помогает установить самые сложные моменты, степень овладения материалом, а, следовательно, принять все меры для их устранения.

Коммуникативные игры основаны на различных технологиях, таких как заполнение пробелов, угадывание, поиск, сопоставление, обмен, накопление или сбор, комбинации и карточные игры, задачи и загадки, ролевые игры и воспроизведение.

Коммуникативная игра содействует высокоинтенсивной языковой практике, сформирует контакт, на основе которого язык изучается более сознательно [Хайдаров 1996: 272].

Ролевая игра - это одновременно и речевая, и игровая, и образовательная деятельность. С точки зрения педагога, ролевая игра может исследоваться как форма педагогического диалогического общения. Для преподавателя целью игры является развитие и совершенствование речевых навыков и умений учащихся.

Ролевая игра имеет большие возможности для обучения:

- ролевую игру можно расценивать как наиболее точную модель общения, поскольку она имитирует реальность в конкретных чертах и в ней, как и в жизни, соединяются речевые и неречевые действия партнеров;

- ролевая игра имеет большие возможности для мотивационного и стимулирующего плана;

- ролевая игра предполагает повышение личной вовлеченности во все происходящее;

- ролевая игра способствует расширению ассоциативной базы при усвоении языкового материала;

- ролевая игра способствует формированию образовательного сотрудничества и партнерства.

Исследование проводилось с целью раскрыть превосходство и недостатки применения ролевых игр в обучении иностранному языку в младших классах.

Преимущества применения ролевых игр:

1) максимальная активность школьников. Все дети участвуют в игре, непосредственно взаимодействуя друг с другом, что помогает возникновению благоприятного климата в межличностных отношениях между детьми и преподавателями: коллективной творческой деятельности;

2) речевые партнеры определяются в игре не только по просьбе преподавателя, но и добровольно;

3) школьники могут поменяться ролями, что предоставляет им возможность более тщательно использовать языковой материал, улучшать свои навыки и умения в общении на родном языке;

4) на уроке присутствует атмосфера заинтересованности и дисциплины: умственная и физическая активность; сосредоточенность и интерес.

Недостатки применения ролевых игр:

1) до сих пор нет разработанных комплексов упражнений, которые бы четко определяли:

- цель этих игр.

- их количество и качество;

2) игра применяется в целом как развлекательный момент на уроке.

Вышеупомянутое акцентирует внимание на трудности и универсальности проблемы которая рассматривается, ее актуальность.

В следствии осуществленного анализа мы можем подытожить, что:

- применение игровых технологий на уроках иностранного языка, особенно ролевых игр, является главным методом побуждения мотивации учебной и когнитивной деятельности учащихся;

- подтверждена методологическая значимость применения ролевых игр на уроках иностранного языка, которая содержится в том, что участие в игре

вырабатывает у ребенка ряд психических новообразований. Это воображение и сознание, позволяющие ему переносить свойства одних вещей на другие; формирование характера человеческих отношений, придающих определенный смысл тому или иному действию индивида.

- методические и методические выводы были подтверждены на практических занятиях в период педагогической практики. Таким образом, мы доказали на практике эффективность использования игровых технологий на уроках иностранного языка для стимулирования мотивации учебно-познавательной деятельности школьников.

#### **Использованные источники:**

1. Богомолова, Н. Н. Ситуационно-ролевая игра как активный метод социально-психологической подготовки / Н. Н. Богомолова // Теоретические и методологические проблемы социальной психологии. – М.: Изд-во Моск. Ун-та. – 1977. – С. 192-193.
2. Бурдина, М. И. Игры на уроках английского языка на начальной и средней ступенях обучения / М. И. Бурдина // ИЯШ. – 1996. - №3. – С. 50-55.
3. Выготский, Л. С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка / Л. С. Выготский // Вопросы психологии. – 1966. - №6. – С. 61-64.
4. Гаврилова, О. В. Ролевая игра в обучении иностранных языков / О. В. Гаврилова // English, 2008. - № 1. – р. 7-8.
5. Занько, С. Т. Игра и учение. / С. Т. Занько, Ю. С. Тюников, С. М. Тюнникова. – М.: « Логос», 1992, ч. 1. – 125 с.
6. Хайдаров, Ж. С., Пидкасистый П. И. Технология игры в обучении и развитии / В. М. Филатов, П. И. Пидкасистый – М., 1996. – 272 с.