

Секция «Методика преподавания иностранных языков и лингводидактика: ИКТ в преподавании иностранных языков»

**Обучение грамматике на основе электронных обучающих игр на ступени
основного общего образования**

Научный руководитель – Синичкина Анастасия Александровна

Галиева Адиля Рафиковна

Студент (бакалавр)

Набережночелнинский институт социально-педагогических технологий и ресурсов,
Филологический факультет, Кафедра романо-германских языков и методик их
преподавания, Набережные Челны, Россия

E-mail: adelka71000@mail.ru

В условиях внедрения нового Федерального государственного образовательного стандарта изменились требования к современному уроку, а также к применению новых форм, методов и приемов обучения английскому языку. Использование игр в образовательных целях считается эффективным способом повышения мотивации обучающихся к изучению английского языка и усвоения иноязычной грамматики.

В связи с тем, что довольно часто язык изложения грамматического материала носит традиционный характер, сухость и абстрактность, у обучающихся появляется эмоционально-отрицательное отношение к грамматике.

Наиболее эффективным приемом в формировании грамматического навыка на ступени основного общего образования являются электронные обучающие игры. Электронные обучающие игры выступают хорошей альтернативой традиционным грамматическим заданиям, используемым на уроке. Под электронной обучающей игрой понимается компьютерная программа, служащая для организации игрового процесса, основной целью которого является усвоение ребенком определенного образовательного материала.

Электронные обучающие игры нацелены на формирование знаний, умений и навыков, а также на развитие личности обучающихся. Особенность таких игр заключается в том, что они требуют многократного повторения грамматического материала.

Несмотря на большую заинтересованность, применение данных технологий на практике вызывает затруднения у многих учителей. Основной причиной этому служит загруженный временной график учителей, который не позволяет искать и интегрировать игры в их педагогическую работу [1].

В рамках исследования были подобраны 9 электронных обучающих игр для обучения грамматике в 6 классе в средней общеобразовательной школе с учетом следующих критериев:

- Соответствие теме и целям урока;
- Учет возрастных особенностей учащихся;
- Учет индивидуально-психологических особенностей учащихся;
- Удовлетворение требованиям содержания и адекватности материала, ранее приобретенным знаниям, умениям и навыкам;
- Соответствие этапу работы над грамматическим материалом;
- Ограничение во времени (младший школьный возраст - не более 3-5 минут, средние классы 10-15 минут, старшие классы - 20-25 минут).

На этапе ознакомления с грамматическим материалом целесообразно использовать грамматическую игру «Исчисляемые/неисчисляемые существительные» (Countable/Uncountable Nouns) [3], суть которой заключается в распознавании и правильном распределении по колонкам исчисляемых и неисчисляемых существительных. Данную игру можно применить

в качестве проблемного задания для того, чтобы активизировать восприятие нового материала и поставить учащихся в роль исследователей.

На этапе первичного закрепления можно использовать игру «Место назначения» (Destination [2]), которая направлена на распознавание предложений в повелительном наклонении. Основная задача игры - добраться до места назначения, следуя указанным инструкциям.

На этапе применения грамматического материала мы предлагаем использовать игру «Падающие облака: Конструкция to be going to» (Falling Clouds: Construction to be going to) [4], цель которой заключается в распознавании и употреблении в речи различных грамматических средств для выражения будущего времени: to be going to. В ходе игры необходимо составить из предложенных слов предложения, расставив их в правильном порядке.

При применении электронных обучающих игр на уроке английского языка необходимо соблюдать принцип постепенного перехода от простого к сложному и подбирать игры, соответствующие возрасту и общему развитию. В этом случае проявляется возможность реализации индивидуального подхода к обучению. Учет этапов работы над грамматическим материалом и возможность регулирования учебных задач по степени трудности и поощрению правильных решений при применении электронных обучающих игр позволяют улучшить качество усвоения грамматического материала.

Таким образом, использование электронных обучающих игр в процессе формирования грамматических навыков на уроке английского языка способствует повышению эффективности процесса обучения. Следовательно, применение этих игр повышает мотивацию к изучению английского языка.

Источники и литература

- 1) Schmitz B., Felicia P., Bignami F. Acceptance and use of game-based learning in vocational education and training: an international survey // 2015, № 5(4). p. 50-63.
- 2) BBC.co.uk: <http://www.bbc.co.uk/skillswise/game/en33inst-game-destination-impossible>
- 3) Englishclub.com: <https://www.englishclub.com/esl-games/grammar/nouns-un-count-sort-1.htm>
- 4) Gametolearnenglish.com: <https://www.gametolearnenglish.com/fast-phrases>