

## ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ ПРИ ОБУЧЕНИИ МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ АНГЛИЙСКОМУ ЯЗЫКУ

ОСОКИНА Татьяна Михайловна

старший преподаватель

ЖУКОВЕЦ Татьяна Викторовна

студент

Государственный социально-гуманитарный университет

г. Коломна, Россия

*Статья посвящена исследованию влияния игровых технологий на обучение младших школьников английскому языку. Описывается сущность игровых методов, выделяются их функции и виды. Особое внимание уделяется изучению воздействия игровых методов на познавательную активность и мотивацию.*

**Ключевые слова:** игровые технологии, обучение, английский язык, младшие школьники, познавательная активность, мотивация.

Уроки в современных школах строятся на самостоятельном добывании детьми знаний, осуществляемом под руководством и наблюдением учителя. Это отвечает требованию Федерального государственного образовательного стандарта (далее ФГОС) о субъект-субъектном характере взаимоотношений между педагогом и учащимися. Активная позиция школьников в процессе учебной деятельности требует включения в уроки эффективных методов и приемов обучения, отвечающих интересам детей. Это обуславливает актуальность использования игровых технологий для обучения младших школьников английскому языку.

Игровые технологии – это совокупность приёмов организации целостного образовательного процесса, включающая в себя разные педагогические игры. Их использование вносит в уроки английского языка развлекательный элемент и мотивирует детей изучать иностранный язык в увлекательной для них форме.

Отличительными чертами игровой учебной деятельности являются её двуплановость, свобода, неопределенность, символичность, следование определенным правилам и нацеленность на получение участниками удовольствия [1, с. 8].

Использование на уроках английского языка в начальной школе игровых технологий является гарантом включения в образовательный процесс всех учащихся. Каждый ребенок получает возможность высказаться, проявить себя, внести свой вклад в общее дело [4].

Игровая учебная деятельность выполняет

ряд важнейших функций: развлекательная, коммуникативная, терапевтическая, саморализации, социализации. Игры помогают детям осваивать новый учебный материал в атмосфере дружбы, творчества и успеха.

Игровые технологии классифицированы учителями английского языка на две категории: 1) аспектные (нацелены на развитие определенного языкового аспекта: лексики, фонетики, грамматики, синтаксиса, стилистики); 2) коммуникативные (нацелены на формирование компетенций во всех видах речевой деятельности, включают в себя: подвижные, ролевые, сюжетные, предметные, интеллектуальные, соревновательные) [2].

Для изучения эффективности использования на уроках английского языка в начальной школе игровых технологий нами было организовано и проведено эмпирическое исследование. Мы предположили, что включение игровых технологий в образовательный процесс будет оказывать положительное влияние на уровень познавательной активности младших школьников и их мотивацию к изучению английского языка.

Эмпирической базой исследования стало МБОУ «Луховицкая СОШ №1». Выборку составили 15 учащихся (возраст 8-9 лет) 1-й языковой подгруппы 2 «В» класса. Этапы исследования: констатирующий, формирующий, контрольный.

Целью констатирующего этапа было выявление уровня внутренней мотивации учебной деятельности учащихся, направленности и

отношения у изучаемому предмету «Английский язык», а также определение уровня познавательной активности школьников по данной учебной дисциплине. Для диагностики нами были использованы методики: 1) тест-опросник «Развитие интеллектуальных способностей школьника» (Л. Ф. Тихомирова) [5]; 2) анкета «Познавательная активность младшего школьника» (А. А. Горчинская) [3].

Формирующий этап исследования был нацелен на повышение познавательной активности и мотивации учащихся к изучению английского языка. Нами была проведена серия экспериментальных уроков английского языка с включением игровых технологий: «Bees», «Guess, who it is», «The lost letter», «Stand up or sit down», «Мемо».

Результаты показывают, что учащихся с низкой мотивацией к изучению английского языка и познавательной активностью стало в разы меньше. Часть школьников со средним уровнем данных показателей перешла на высокий.

Отмечается значительное повышение мотивации и познавательной активности учащихся. У детей возросла увлеченность изучением предмета, появилось стремление глубже понять суть исследуемых явлений, также на уроках они стали чаще задавать интересующие их вопросы.

Результаты эмпирического исследования подтвердили эффективность использования игровых технологий на уроках английского языка в начальной школе. Сравнительный анализ полученных на констатирующем и контрольном этапах данных доказал, что включение данных методик в учебный процесс способствует повышению познавательной активности детей и их мотивации к изучению английского языка. Игровые технологии позволили сделать учеников активными участниками образовательного процесса и развить у них ключевые компетенции, что является подтверждением значимости применения данных технологий в процессе обучения детей английскому языку.

## ЛИТЕРАТУРА

1. *Емельянова, Т. В.* Игровые технологии в образовании / Т. В. Емельянова, Г. А. Медяник. – 1 изд. – Тольятти : ТГУ, 2015. – 88 с.
2. *Жуланова, Е. С.* Теоретические основы использования игровых методов обучения в учебном процессе [Электронный ресурс] // Nsportal.ru – URL: <https://nsportal.ru/npo-spo/obrazovanie-i-pedagogika/library/2019/12/23/teoreticheskie-osnovy-ispolzovaniya-igrovyyh> (дата обращения: 26.01.2025).
3. *Митропова, К. А.* Познавательная активность младшего школьника [Электронный ресурс] // Nsportal.ru – URL: <https://nsportal.ru/nachalnaya-shkola/raznoe/2022/01/30/poznavatel'naya-aktivnost-mladshego-shkol'nika> (дата обращения: 02.03.2026).
4. *Очельдиева, Э. Ш.* Классификация игровых технологий [Электронный ресурс] // Современный урок. – URL: <https://www.1urok.ru/categories/2/articles/73121> (дата обращения: 02.03.2026).
5. *Тихомирова, Л. Ф.* Развитие интеллектуальных способностей школьника : Попул. Пособие для родителей и педагогов / Л. Ф. Тихомирова. – Ярославль : Акад. развития, 1996. – 237 с.

## **GAME TECHNOLOGIES IN TEACHING ENGLISH TO YOUNGER STUDENTS**

**OSOKINA Tatiana Mikhailovna**

Senior Lecturer

**ZHUKOVETS Tatiana Viktorovna**

Student

State Social and Humanitarian University

Kolomna, Russia

*The article is devoted to the study of the influence of game technologies on teaching English to younger students. It describes the essence of gaming methods, highlights their functions and types. Special attention is paid to the study of the impact of gaming methods on cognitive activity and motivation.*

**Keywords:** game technologies, education, English language, primary school students, cognitive activity, motivation.