

# ПРИМЕНЕНИЕ ИНТЕРАКТИВНЫХ ЛЕКСИЧЕСКИХ ИГР ПРИ ОБУЧЕНИИ ДЕТЕЙ АНГЛИЙСКОМУ ЯЗЫКУ В ДОШКОЛЬНОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОРГАНИЗАЦИИ (ОПЫТ ЭКСПЕРИМЕНТА)

## THE USE OF INTERACTIVE LEXICAL GAMES IN TEACHING ENGLISH TO CHILDREN IN A PRESCHOOL EDUCATIONAL ORGANIZATION (EXPERIMENTAL EXPERIENCE)

**R. Plankina  
Yu. Yuzekaeva**

*Summary:* This article is devoted to the use of digital technologies in the process of teaching English to preschool children. Digitalization of the educational process plays an important role in increasing the language competence and motivation of young children to learn. Interactive lexical games contribute to a more effective assimilation of language material and help children develop basic social interaction skills.

*Keywords:* preschool education, early language learning, computer technology, game, interactive lexical games.

**Планкина Регина Маратовна**

кандидат филологических наук, доцент, ФГБОУ ВО  
«Казанский (Приволжский) федеральный университет»  
regina\_pl@mail.ru

**Юзекаева Юлия Разилевна**

ФГБОУ ВО «Казанский (Приволжский) федеральный  
университет»  
jrjulia@mail.ru

*Аннотация:* Данная статья посвящена вопросу использования цифровых технологий в процессе обучения детей дошкольного возраста английскому языку. Цифровизация образовательного процесса играет важную роль в повышении языковой компетентности и мотивации маленьких детей к обучению. Интерактивные лексические игры способствуют более эффективному усвоению языкового материала и помогают развить у детей базовые навыки социального взаимодействия.

*Ключевые слова:* дошкольное образование, раннее изучение языков, компьютерные технологии, игра, интерактивные лексические игры.

**XXI** век — это век быстрого развития передовых технологий, когда интернет и всевозможные гаджеты кардинально изменили образ мышления и взаимодействия людей друг с другом. Современное общество имеет свободный доступ практически к любому виду запрашиваемой информации. Цифровые технологии не просто тесно связаны с учебой или работой, а уже стали незаменимой частью повседневной жизни идущего в ногу со временем взрослого человека и ребенка.

На современном этапе развития педагогической науки активно создаются и успешно применяются множество новейших методов и подходов обучения, в том числе интерактивные. Для результативной работы квалифицированный преподаватель как дошкольной организации, так и высшей школы сегодня обязательно должен обладать дополнительными навыками работы с компьютерными технологиями и иметь возможность применять их на практике [4].

Известный российский психотерапевт Николай Николаевич Наричин считает, что в условиях современности «не учить ребенка обращаться с компьютером – то же самое, что не отдавать его в школу». По его мнению, чем раньше ребенок приобретет навыки владения компьютером, тем легче освоит сложные программы в буду-

щем [2]. Самый простой, но эффективный способ знакомства ребенка дошкольного возраста с миром цифровых технологий — это погружение в мир компьютерных игр.

Ребенок в возрасте 4-7 лет наиболее открыт миру и стремится узнать как можно больше новой информации. Это важный период, когда обучение занимает все больше времени и требует от дошкольника повышенной концентрации и мыслительной активности. Однако не стоит забывать, что у ребенка до 10 лет произвольное внимание преобладает над произвольным, он быстро утомляется и не способен длительное время заниматься одним и тем же видом деятельности, поэтому для сохранения энергии ученики обязательно должны переключаться на другой характер работы. Помочь избежать переутомления и разнообразить урок могут всевозможные игры.

Игры являются, пожалуй, самым распространенным форматом обучения детей как в домашних условиях, так и в дошкольных образовательных организациях. Действительно, переоценить роль игры в процессе воспитания и обучения ребенка невозможно. Этот вопрос поднимали в своих работах отечественные и зарубежные исследователи детской психологии и педагоги раннего развития всех поколений.

Наличие элементов игры в образовательном про-

цессе позволяет сделать его более увлекательным и способствует активации мыслительной деятельности детей. Использование игровых ситуаций в учебных целях полностью отвечает возрастным особенностям и потребностям дошкольников и помогает поддержать у них интерес к обучению.

Игра в образовательном процессе выполняет следующие основные функции:

1. Обучение: восприятие информации, развитие внимания, памяти и мышления учеников.
2. Воспитание: навыки сотрудничества и уважительного отношения к партнерам, обучение нормам и правилам речевого этикета в общении.
3. Развлечение: изложение и объяснение материала в игровой, непринужденной форме, возможность смены деятельности со строгой учебной на неформальную.
4. Коммуникативная функция: погружение в иноязычную среду, коллективная деятельность, направленная на обучение базовым навыкам социального взаимодействия.
5. Терапевтическая функция: снятия психоэмоционального и физического напряжения для более продуктивной деятельности.

Как правило, раннее обучение иностранному языку детей дошкольного возраста начинается с изучения новых лексических единиц и накопления активного словарного запаса. Именно на этой стадии обучения становится очевидной главная проблема: трудность в запоминании новых слов. Помочь решить эту проблему и расширить вокабуляр ребенка может активное использование на занятии лексических игр, возбуждающих у детей повышенный интерес и внимание. Для быстрого и эффективного достижения положительных результатов обучения, дошкольника нужно зацепить и увлечь. Именно такой эффект оказывают качественные современные виртуальные игры.

Внедрение интерактивных лексических игр помогает выполнить ряд методических задач:

- развить богатый словарный запас ребенка и психологическую готовность к коммуникации;
- свести к минимуму процент забытых слов;
- подготовить к ситуативной речи и корректному использованию изученного материала в контексте.

Интеграция правильно подобранных интерактивных игр в урок английского языка для детей дошкольного возраста позволяет разнообразить учебный процесс и вовлечь в занятие абсолютно всех учеников. Подобные уроки с коллективной работой для достижения общей цели не только повышают интерес, но и развивают в детях навыки социального взаимодействия друг с другом и способствуют сплочению группы.

Одно из преимуществ интерактивных игр заключается в том, что их можно использовать на всех этапах освоения темы: при знакомстве с новой лексикой, при отработке, а также для закрепления материала. Они помогают ознакомить учеников с новым тематическим разделом, обучить правильному употреблению изученных лексических единиц, вовлечь в спонтанную речевую ситуацию, побуждая активировать словарный запас, а также создать на уроке иноязычную среду максимально приближенную к естественной для отработки материала на практике.

На ранних этапах изучения английского языка закладываются навыки общения, формируется лексическая сторона речи и идет активное усвоение грамматических структур языка. Интерактивные лексические игры побуждают детей говорить на иностранном языке в непринужденной обстановке, воспроизводить готовые речевые клише, что способствует лучшему усвоению языкового материала.

Наиболее удобными девайсами для обучения посредством интерактивных игр являются ноутбук и компьютер, оказывающие благоприятное воздействие на развитие детей дошкольного возраста. Как отмечают психологи, регулярное взаимодействие с компьютером способствует формированию навыков мышления, улучшению памяти, внимания и реакции. «Компьютерные игры помогают детям научиться принимать самостоятельные решения, а также быстро переключаться с одного действия на другое. Хорошо влияет компьютер и на творческие способности детей. В этом случае все зависит от индивидуальных особенностей ребёнка: одни дети начинают быстрее изучать языки, а другие – замечательно рисовать» [3].

Однако крайне важно понимать, что компьютер служит лишь дополнением к образовательному процессу, а не заменяет живое общение с преподавателем. Педагог должен неукоснительно соблюдать санитарно-гигиенические нормы, согласно которым дети 3-7 лет должны находиться у экрана не более 15 минут в день. При этом компьютерные игровые занятия в дошкольных учреждениях рекомендуется проводить не чаще двух раз в неделю и обязательно завершать их гимнастикой для глаз. Даже при всех преимуществах компьютера несоблюдение режима работы с устройством влечет за собой различные психические и физические осложнения и расстройства, такие как:

- психическое перенапряжение;
- быстрая утомляемость;
- зависимость;
- трудности в общении со сверстниками;
- проблемы с осанкой;
- гиподинамия;
- искажение зрения [1, 5].

В ходе практики на базе АНО «Бала-Сити» г. Казани был проведен педагогический эксперимент. Поскольку нашей целевой аудиторией являются дети дошкольного возраста, мы разработали комплекс заданий для диагностики знаний учащихся по основным темам через тестирование и игровые задания. Констатирующий этап был проведен с целью определения общего уровня владения лексическим материалом на момент начала эксперимента. Прээкспериментальное тестирование проводилось по итогам основных ранее изученных тем: «Fruits and vegetables» (Фрукты и овощи), «Animals» (Животные), «Colours» (Цвета) и «Numbers» (Цифры).

Ниже приведены примеры некоторых заданий игровой формы, которые были применены на уроках в ходе первого этапа эксперимента.

### 1. «Be careful»

Детям демонстрируются различные фигурки или флеш-карточки изученных ранее фруктов и овощей, при этом педагог громко называет каждый предмет вслух, например: «This is an apple», «This is a cucumber». Некоторые предметы намеренно называются неверно, ребенок в свою очередь должен распознать ловушку и хлопнуть в ладоши или подпрыгнуть. Первый, кто заметил ошибку, должен исправить фразу, например: «This is not a cucumber, but this is a banana».

### 2. «What is superfluous and why?»

На доске вывешивается несколько рядов картинок, в каждом из которых 4 иллюстрации: 3 изображения животных и 1 предмет из другой темы. Например, на доске такая последовательность: лиса, собака, помидор, корова. Ученикам необходимо найти «лишнее» слово и объяснить почему оно отличается от остальных и к какой категории относится. Например: «Tomato is not an animal, but this is a vegetable». Если ребенок затрудняется дать развернутое объяснение, можно задать наводящие вопросы или попросить помочь другого участника.

### 3. «Lotto»

Играет вся группа учеников, а роль водящего выполняет педагог. Каждый участник получает по одной большой прямоугольной карточке со сторонами 2x5. В зависимости от темы занятия квадраты закрашены в определенный цвет (красный, розовый, оранжевый,

желтый, зеленый, синий, фиолетовый, белый, серый и черный) или на них напечатаны цифры от 1 до 10. Таким образом, в игре нет победителя, так как карточки отличаются лишь расположением изображений внутри. Ведущий по очереди достает из мешка карточки и, не показывая их участникам, четко называет цифру или цвет, изображённые на ней. Дети внимательно слушают и закрывают фишками нужную картинку.

Помимо описанных выше заданий для первичной диагностики уровня знаний на уроках нами были использованы различные ребусы, стишки, песни, рифмовки, а также настольные и подвижные игры.

Результаты тестирования всех детей были нами зафиксированы, оценены и проанализированы. Как показали полученные данные, на прээкспериментальном этапе нашего исследования дети имеют средний и низкий уровни владения лексическими единицами. Самые плохие результаты дети показали в тестировании по теме «Animals» (61%), а с заданиями по теме «Numbers» справились лучше всего (90%). Среднее арифметическое результатов по темам «Fruits and vegetables» и «Colours» составило 74% и 82% соответственно.

Полученные данные свидетельствуют о недостаточности использования на занятиях только тех игровых заданий, которые предложены в учебнике к каждому модулю. Для эффективного усвоения изученного вокабуляра необходимо дополнительно стимулировать детей к активации словарного запаса и использованию пройденного материала в спонтанной речи посредством разнообразных интерактивных игр. Компьютерные игры призваны повысить уровень сформированности лексического навыка у дошкольников, ускорить процесс обучения и повысить усвояемость материала. Красочные изображения, анимация и возможность самостоятельной работы на компьютере способствуют росту интереса учащихся к английскому языку и мотивируют их к дальнейшему обучению.

Занятия по английскому языку с применением интерактивных лексических игр помогают разнообразить урок, сделать его более живым, интересным и современным. Сочетание традиционных и цифровых методов обучения на уроке положительно сказывается на общей успеваемости учеников, доказывая, что интерактивные лексические игры действительно являются эффективным средством развития лексического навыка у детей дошкольного возраста.

#### ЛИТЕРАТУРА

1. Галушко И.Г., Галушко А.В., Новоглядова В.В. Безопасное влияние компьютера на ребенка // Научно-методический электронный журнал «Концепт». – 2018. – № 9 (сентябрь). – 0,4 п. л. – URL: <http://e-koncept.ru/2018/182027.htm> (дата обращения: 25.04.2024) (accessed: 25.04.2024).

2. Нарицын Н.Н. О «вреде компьютеров» [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.naritsyn.ru> (дата обращения: 28.04.2024) (accessed: 28.04.2024).
  3. Рассада С.А., Фрезе О.В. Теория и практика обучения иностранному языку посредством мультимедийных ресурсов // Наука о человеке: гуманитарные исследования. – 2020. –Т. 14. № 2. С. 84–88.
  4. Петрова Е.И. Дети и компьютер // Философские проблемы информационных технологий и киберпространства. – 2012. – № 1.
  5. Памятка Санитарно-гигиенические аспекты работы дошкольных образовательных учреждений (ДОУ) [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://computer.imccenter.ru/doshkol-niki-i-komp-yuter-sanpin/> (дата обращения: 05.05.2024) (accessed: 05.05.2024).
- 

© Планкина Регина Маратовна (regina\_pl@mail.ru), Юзекаева Юлия Разилевна (jrjulia@mail.ru).

Журнал «Современная наука: актуальные проблемы теории и практики»