

УДК 372.881.111.1

ИЗУЧЕНИЕ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА ЧЕРЕЗ КОМПЬЮТЕРНУЮ ИГРУ ДЛЯ ДОШКОЛЬНИКОВ

Золотавина Яна Александровна

Иркутская область, г. Братск, МБОУ «Лицей № 2», 11 класс

Научный руководитель: Архипова Татьяна Юрьевна, г. Братск, МБОУ «Лицей № 2», учитель информатики;

научный консультант: Марьясова Елена Петровна, г. Иркутск, ст. преподаватель кафедры иностранных языков и философии ИНЦ СО РАН

Приступая к разработке проекта, в первую очередь, мы руководствовались тем фактом, что обучение детей дошкольного возраста иностранному языку позволяет раскрыть их языковые способности: «образуются две картины мира, ребенок учится сопоставлять два- языка, ... мышление становится многоуровневым, ребенок учится быть толерантным» [1]. Не менее важно и то, что овладение вторым языком в раннем возрасте происходит нерасчленённо, то есть, по условиям естественного функционирования. Это значит, что изучение языка должно быть вплетено в качестве компонента в деятельность. Ведущей деятельностью дошкольников является игра. По словам Л.С. Выготского: «Игра – источник развития и создает зону ближайшего развития. По существу, через игровую деятельность и движется ребенок. Только в этом смысле игра может быть названа деятельностью ведущей, т.е. определяющей развитие ребенка» [2].

Психологи утверждают, что дошкольное детство – возраст благоприятный для развития памяти: хорошо и быстро запоминается то, что вызывает эмоции и оставляет впечатление. Для детей важны образность, яркость, звучность и ритмичность. Также формируется произвольная память. Это происходит в случаях, когда присутствует конкретная задача, а для запоминания используются волевые усилия.

Учитывая все вышеизложенные факты, мы определили, что основным средством обучения детей дошкольного возраста будет цифровая игра, которая сегодня популярна, и прогнозирование эффективности оставляет надежды именно на нее.

Для создания «образа» игры нами использовалась программа, разработанная Н. В. Охотиной [3], гарантирующая результативное изучение языка и вовлечение дошкольников в обучение с интересом:

первый этап – подготовительный (фонетический). Основной целью данного этапа является приобретение знаний и навыков правильного английского произношения букв и слов, а также начало развития способностей слышать и понимать речь носителей языка. В нашей игре использованы короткие стишки и рифмовки на английском языке;

второй этап – лексический, на котором происходит повторение ранее изученного и знакомство с новой лексикой через самостоятельные диалоги с героями или квесты (рис. 1);

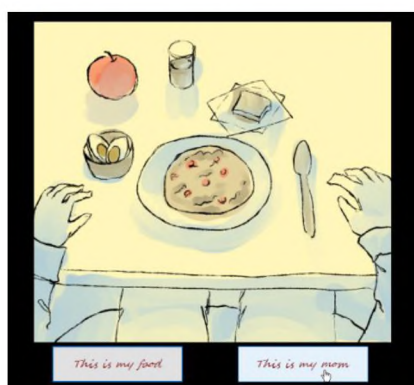


Рис. 1. Пример диалогового окна в игре (второй этап)

третий этап – диалоговый для закрепления новых лексических единиц, оформление их в речевые структуры в зависимости от тематики. Важно, чтобы были образцы для подражания, повторения за персонажами игры;

четвертый – заключительный этап предусматривает повторение и активную практику. Задания усложняются, а значит, по правилам игры, участник получает меньше права на ошибку.

Игра, которую мы создали, рассчитана на дошкольников 6-7 лет. Период освоения содержания языкового материала – 1 год с периодичностью занятий 2, 3 раза в неделю по 20 минут. Игра написана на языке программирования Visual Basic. Иллюстративный материал создан автором проекта. В содержание отобраны наиболее, на наш взгляд, актуальные темы: «Семья», «Прогулка», «Школа».

По ходу игры ребенок изучает новые слова и ситуации их применения через текстовые сообщения от героев. У ребенка развиваются лексические навыки, осуществляется постепенный переход на речевые умения. Это главная особенность сюжета игры, на траекторию развития которого влияет выбор варианта ответов, скорость и успешность продвижения играющего по этапам.

Игра сопровождается дополнительным материалом (рис.2) в виде карточек (картинка-слово-произношение) с алфавитом, цифрами, цветами.

Между каждой главой сюжета на экран с игровым полем выводится приглашение ребенку выполнить физические упражнения для релаксации и снятия напряжения после занятия. Установки звучат на английском языке. Используются короткие стихи, песни.

Успешное завершение игры-обучения определяется следующим:

- ребенок описывает картинку (выбор картинки – произвольный, по желанию играющего);
 - отвечает на вопросы в наглядной ситуации, рассказывает о себе и своей семье;
 - задает вопросы об имени, возрасте, занятиях другого человека;
 - просит есть, пить, благодарит, извиняется, поздравляет с днем рождения и другими важными праздниками;
- знает несколько коротких стихов, потешек, песен на английском языке.

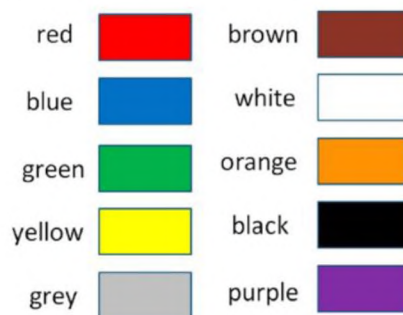


Рис. 2. Карточка с цветами (картинка-слово-произношение)

Созданную игру нельзя назвать законченной версией, однако она заслуживает внимания, так как имеет несколько потенциальных сторон: познавательная деятельность строится на игре, которая может быть установлена как приложение на любое устройство; обучающая программа включает элементы не только лексики, но и грамматики английского языка; диалоги и тексты не допускают использование родного языка; присутствует элемент интересности в картинках; бонусом является встроенный словарь; игра может быть использована как основное средство для самостоятельной деятельности, так и в качестве дополнительного на занятии педагога-специалиста.

Данный продукт имеет возможность доработки в направлении сбережения здоровья ребенка, например, временное ограничение работы. Также рассматривается вариант доработки процесса самого обучения: дополнение контрольными тестами, функцией повторить разделы ранее пройденного сюжета, чтобы пользователь смог закрепить усвоенную информацию, функцией запоминания ответов для проверки прогресса обучения педагогом.

Список литературы:

1. Спиридонова А.В. Обучение детей раннего возраста иностранному языку в процессе дополнительного образования: дисс. ... канд. пед. наук. Челябинск, 2010. 201 с.
2. Выготский Л.С. Психология развития ребенка. М: Смысл; Эксмо, 2004. 512 с.
4. Охотина Н.В. Играя, мы учим английский язык // Вестник Марийского государственного университета. Йошкар-Ола, 2016. Вып. 10. № 2 (22). С. 28-31.