

Секция «Проблемы воспитания: ценности и смыслы, тренды сменяемости»

## Использование игровых технологий в работе педагога с дошкольниками

Научный руководитель – Гасанова Рената Рауфовна

*Чэнь Синюй*

*Студент (магистр)*

Московский государственный университет имени М.В.Ломоносова, Факультет педагогического образования, Москва, Россия

*E-mail: 1311403566@qq.com*

**Актуальность** С развитием дистанционного образования, использование игр в обучении детей дошкольного возраста приобрело широкое распространение. Игры оказываются наиболее подходящим способом для изучения иностранного языка не только в понимании теоретических и грамматических разделов предмета, но и на практике, в умении и развитии коммуникативной сферы. Использование игровых технологий максимально развивают естественный познавательный интерес дошкольников, они вовлекаются в процесс с позитивным отношением к обучению, развивают свои языковые навыки в практической игровой форме и, в конечном счёте, достигают целей языкового образования.

На собственном опыте, я как преподаватель китайского языка, обучая дошкольников второму иностранному языку - китайскому, обнаружила некоторые проблемы в проведении занятий с применением игр. Была замечена:

1. **Пассивность у детей.** Иногда учителя в одностороннем порядке сосредотачиваются на том, чтобы научить детей понимать и соблюдать правила игры в ущерб их детской непосредственности и инициативе. Т.е. преподаватели часто не задумываются о том, что у детей на этом этапе еще не сформировались систематические познания языка. Поэтому детям сложно проявить свою активность.

2. **Неспособность понять суть игры.** Некоторые педагоги не понимают сути игры в языковом обучении [Сибгатова, 2019]. Языковая игра - это прежде всего «игра», а не интеллектуальный тренинг. Игра должна отражать три основные характеристики игры: субъективность, не утилитарность и эмоциональную позитивность [Яковлева, 2016]. Необходимо отразить «языковую» сущность игры, сосредоточив внимание на интересе детей к фонологическим, семантическим и грамматическим элементам игры, на их восприятии и использовании.

3. **Однообразность игры и незаинтересованный характер.** Бесспорно, дизайн некоторых игр имеет тенденцию быть ориентированным на процесс и задачи с короткими отрезками времени и организованными только в фиксированном цикле и рамках обучения. Однако они сводят саму игру к простой односложной, однообразной манере игры, а не к заинтересованному образовательному процессу.

Критически оценивая возникшие проблемы, предлагаются следующие рекомендации:

1. **Дети должны быть субъектом игры.** Мы принимаем интересы детей как основу для веселого дизайна игровой деятельности и продолжаем привлекать энтузиазм детей к игре в учебной программе через разнообразные игровые формы для укрепления их субъектности.

2. **Учителям необходимо построение и применение сюжетной игровой ситуации.** К примеру, используя сюжет рассказа, чтобы заинтересовать, увлечь детей в игре и связать весь урок в единый образовательный контекст.

**3. Игровой процесс должен быть интерактивным и совместным.** Интерактивными должна проявляться и как между учителями и учениками, так и между учениками и учениками.

**4. Фокус внимания должен быть обращен на целостность языкового выражения и опыт (особенности) дошкольников.** Учителя должны быть в состоянии создать полноценный процесс языкового общения более гибким способом в организации игры, чтобы дети хотели и могли систематически желать обучаться, максимально развивать свои собственные навыки языкового выражения и понимания, а также получать положительный опыт и интерес к самовыражению.

### Источники и литература

- 1 Сибгатова В.Д. Современные игровые технологии в развитии речи дошкольников: советы из практики работы для начинающих педагогов дошкольного образования // Наука и образование сегодня. 2019. № 8 (43). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/sovremennyye-igrovye-tehnologii-v-razvitii-rechi-doshkolnikov-sovety-iz-praktiki-raboty-dlya-nachinayuschih-pedagogov-doshkolnogo> (дата обращения: 02.03.2023).
- 2 Яковлева Ж.М. Дошкольник и игра // Современная система образования: опыт прошлого, взгляд в будущее. 2016. № 5. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/doshkolnik-i-igra> (дата обращения: 02.03.2023).
- 3 [U+8463] [U+71D5]. [U+5E7C] [U+513F] [U+8BED] [U+8A00] [U+6559] [U+5B66] [U+6E38] [U+6200]. DOI:10.27170/d.cnki.gjsuu.2020.002541.
- 4 [U+51AF] [U+8D8A] [U+6668]. [U+4E2D] [U+73ED] [U+5E7C] [U+513F] [U+8BED] [U+8A00] [U+6E38]. DOI:10.27672/d.cnki.gcsfc.2021.000867.