

ИГРОВАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ КАК СРЕДСТВО РАЗВИТИЯ УМЕНИЙ ИНОЯЗЫЧНОГО АУДИРОВАНИЯ У МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ



Аннотация

Целью данной статьи является изучение потенциала игровой деятельности в обучении младших школьников иноязычному аудированию. Проанализирована роль аудирования на иностранном языке в начальной школе и перечислены механизмы данного вида речевой деятельности. Приведен анализ теоретических основ игровой деятельности в начальной школе и предложены конкретные примеры реализации речемыслительных задач для развития необходимых механизмов аудирования. Доказывается, что применение современных интернет-ресурсов может помочь повысить интерес и мотивацию у учащихся начальной школы при обучении их иностранному языку.



Abstract

GAMING ACTIVITY IN ENHANCING YOUNG LEARNERS' FOREIGN LANGUAGE LISTENING SKILLS

This article aims to explore the potential of gaming activity in teaching younger schoolchildren foreign language listening. The role of listening in a foreign language is considered. Gaming activity is approached as a special activity with intrinsic motivation. The authors review the literature on gaming activity systematically and propose specific speech-thinking tasks for developing listening mechanisms. It's proved that the use of modern interactive computer-based technologies in teaching young schoolchildren foreign language listening can increase their interest and motivation in the learning process.



Ключевые слова

игровая деятельность, навыки и умения иноязычного аудирования, механизмы аудирования, младшие школьники, ИКТ



Keywords

game-based learning, listening skills in a foreign language, listening mechanisms, primary school learners, ICT

Иноязычное аудирование может быть сложной задачей для детей, особенно в начальной школе, когда они только начинают осваивать новый язык. В условиях начального образования школьники постепенно включаются в учебную деятельность, но их мотивация к игре не теряется — потребность в ней сохраняется. Игровая деятельность включает разнообразные формы взаимодействия, которые подразумевают соревновательность, сотрудничество и общение. В учебно-речевых ситуациях могут создаваться увлекательные сценарии, воспроизводиться элементы реального общения. Данные ситуации служат важным средством социализации и когнитивного развития обучающихся. В ходе игры они внимательнее слушают, активнее пытаются понимать иноязычную речь. Все это способствует развитию умения иноязычного аудирования у младших школьников.

Аудирование — сложный процесс, который включает в себя различные механизмы. Во время аудирования требуется активное участие слушателя для понимания, анализа и реагирования на получаемую информацию. Для восприятия смысла звучащей речи мозг человека выполняет несколько задач одновременно: воспринимать речь на слух; удерживать и сохранять поступающую информацию в памяти; проговаривать информацию про себя; прогнозировать высказывания с определенной степенью вероятности. В своем пособии для преподавателей РКИ А. Н. Щукин включает в этот перечень и *механизм осмысления* [10, с. 343–347]. Говоря об обучении детей аудированию, следует учитывать психофизиологические и психолингвистические особенности их восприятия, т.е. тесную взаимосвязь между речью и восприятием, памятью, вниманием, воображением и эмоциями, потому что эти важные когнитивные функции являются средством развития способности осознавать окружающий мир. В раннем возрасте восприятие не является изолированным, а служит иницирующим компонентом моторно-эмоциональной реакции; любое восприятие стимулирует последующее поведение [1, с. 69]. Следовательно, речевые способности младших школьников должны развиваться совместно с когнитивными, что является важнейшей задачей обучения иностранному языку в условиях начальной школы [7, с. 116].

Исследование М. Темплина, посвященное развитию речи у детей, выявило, что наиболее значительный прогресс речевого слуха наблюдается у учеников до восьми лет [13, с. 282]. Однако в начальной школе слуховое восприятие и слуховая память не развиваются должным образом. З. Н. Никитенко подчеркивает, что в ходе организации деятельности младших школьников по иноязычному аудированию необходимо обеспечить работу слухового, зрительного, осязательного и двигательного анализаторов [7, с. 147–148].

Процесс аудирования иноязычной речи может быть как интеллектуально, так и эмоционально сложным для детей. Младшие школьники находятся на ранних стадиях когнитивного и эмоционального развития. Понимание речи на иностранном языке требует более активной работы мозга и повышенного внимания по сравнению с восприятием сказанного на родном. У детей младшего возраста внимание, как правило, кратковременное; на них воздействует целый ряд отвлекающих факторов. Понимание разных аспектов, влияющих на внимание детей во время восприятия иноязычной речи, имеет решающее значение для проектирования и организации эффективного урока аудирования. В ходе иноязычной деятельности требуется больше времени на обработку новых языковых структур, правил грамматики и незнакомых слов. Особую значимость это приобретает на начальном этапе обучения, так как дети запоминают новую информацию на иностранном языке хуже, чем на родном. Примерно у 10–15 % учащихся этого возраста недостаточно развита оперативная память (ограниченный объем, бессистемность, низкая помехоустойчивость и др.) [10, с. 344].

Эмоциональная открытость младших школьников — естественный аспект процесса их развития. Дети всегда проявляют любопытство к различным ситуациям своей повседневной и школьной жизни и реагируют на них непредвзято, без предубеждений [7, с. 116]. Уровень тревожности учащихся низок. Повышенная уверенность в себе является необходимым условием для развития эмоционально-волевой сферы младших школьников. Кроме того, дети этого возраста хорошо и быстро запоминают то, что вызывает у них живой отклик и интерес. Эмоциональное развитие младших школьников тесно связано с их воображением, которое они часто используют, чтобы понять новую

информацию и выразить свои мысли и эмоции, когда у них может не хватать для этого словарного запаса.

В методической науке аудирование рассматривается как вид рецептивной речевой деятельности. Согласно теории А. А. Леонтьева, мотив находится вне сферы речевой деятельности и берет свое начало в других ее типах. А. А. Леонтьев писал: *«Обучать деятельности — это значит делать учение мотивированным»*. Ученый предполагал, что естественная, или внутренняя, мотивация к речевой деятельности в процессе овладения чужим языком все еще может быть сформирована, если учитель интегрирует контекст новой деятельности в речевую [8, с. 36].

Ведущая деятельность в детском возрасте — игровая. И. А. Зимняя отмечает, что если у детей нет естественной потребности изучать иностранный язык, то игра является психологическим оправданием для этого. По ее словам, в трехфазной структуре аудирования первая и необходимая фаза — побудительно-мотивационная, в которой *«ведущим и определяющим деятельность слушания является интеллектуально-познавательный мотив»* [8, с. 37; 4, с. 83]. Необходимо отметить тот факт, что мотивационная сторона аудирования во многом зависит от темы и действий других участников в ходе беседы (их манеры общения, умения привлечь внимание слушающего и др.). Предмет слушания — чужая мысль, поэтому восстановление, понимание этой мысли и составляет его цель, определяя мотив этого вида речевой деятельности [4, с. 83]. По мнению многих психологов, в том числе Л. С. Выготского, это происходит потому, что игра содержит мотив. Другими словами, игровой мотив содержится в самом процессе игры [1, с. 64].

Игровая деятельность является важным средством социального, эмоционального, физического и когнитивного развития детей, а также отражением их становления [5, с. 44]. З. Н. Никитенко считает, что использование игры необходимо *«как основа их психического развития, и как способ овладения устной речью, и, самое важное, как способ создания мотивации всех речевых и неречевых действий детей»* [8, с. 35–37]. Таким образом, в игровой деятельности младший школьник способен перейти от умственных действий на следующий уровень своего развития — «умственные действия с опорой на речь» [1, с. 331].

Для учащихся первого и второго классов игровая деятельность рассматривается как основа психического развития и способ их мотивации к иноязычной речи в учебной деятельности [8, с. 37], поэтому на пропедевтическом этапе важной задачей является формирование и становление основных компонентов учебно-познавательной деятельности на занятиях по овладению иноязычной речью в процессе игры. К третьему и четвертому классам происходит *«становление учебно-познавательной деятельности младшего школьника по овладению иноязычной речевой деятельностью и завершение формирования всех универсальных действий»* [8, с. 265]. Учащиеся становятся более готовыми к усвоению учебного материала, и их активность все чаще направляется на решение учебных задач, освоение новых знаний и навыков. Игровая деятельность еще актуальна, но она начинает подчиняться учебно-познавательной и становится инструментом для достижения образовательных целей, что отражает переход к более серьезному, структурированному восприятию учебного процесса [8, с. 264–265]. Другими словами, основные компоненты учебной деятельности формируются сначала через игровую деятельность. Это обеспечивается за счет снятия психологических трудностей, а затем — через интеграцию элементов игры в обучающие процессы (см. рис. 1) [1, с. 75–76].

Познавательные интересы повышают мотивацию в ходе учебной деятельности. Ее результатом считаются самоизменения, направленные на саморазвитие и становление личностных качеств. Для достижения этой цели необходимо правильно

определить отношение ребенка к себе, его позицию как человека, совершенствующего самого себя и осуществляющего общественно значимую деятельность [12, с. 243–246]. Обучение и развитие носят конструктивный характер. Это означает, что детям необходимо взаимодействовать с окружением, чтобы осмыслить свой мир. Для младших школьников, начинающих осваивать иностранный язык, главной является устная речь – прямое общение и взаимодействие с учителем и другими учениками [8, с. 37]. Форсирование учебной деятельности учащимися с помощью игры не является бесполезной тратой времени [8, с. 268]. Необходимо создавать условия для постепенного и поэтапного перехода от игровой к учебно-познавательной деятельности с целью освоения ее основных компонентов и формирования универсальных учебных действий. Этого можно добиться, учитывая зоны актуального и ближайшего развития. А. А. Леонтьев указывал: *«то, что сегодня ребенок умеет делать в сотрудничестве и под руководством, завтра он становится способен выполнять самостоятельно»* [6, с. 63; 8, с. 34–37].

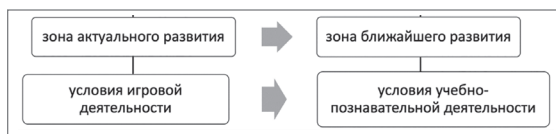


Рис. 1

Условия формирования компонентов учебной деятельности

Цифровизация иноязычного образования, задействование разнообразных образовательных информационных ресурсов и онлайн-приложений определенным образом влияет на подходы к использованию игровой деятельности и игры как компонента обучения. В отечественную методику обучения иностранному языку пришел термин «геймификация», который не полностью идентифицируется с понятием игры. Ученые утверждают, что геймификация не имеет имитационного характера деятельности, представляя собой *«интегрированное в процесс обучения пространство игровых технологий и игрового дизайна, способствующее качественному изменению способа организации учебного процесса и повышению уровня мотивации, вовлеченности учащихся, активизации их внимания и концентрации при решении коммуникативных задач»* [2, с. 86–87]. Ее описывают как комплекс ориентированных на пользователя игровых элементов в неигровом контексте [2, с. 87]. Геймификация отличается от игры тем, что реальность остается, а не превращается в игру, и введение игровых приемов связано с этой реальностью.

В рамках данной статьи рассматривается лишь игровая деятельность с использованием возможностей ИКТ согласно требованиям СанПиН, которые говорят о том, что непрерывно использовать экран в ходе занятий с учащимися начальных классов можно только 10 минут [14]. Современные игровые приемы для развития механизмов аудирования могут быть реализованы с помощью таких компьютерных программ, как *VoiceThread*, *Genially Education*, *Wordwall*, *Miro board*, *Scratch.mit.edu*, приложений дополненной реальности, искусственного интеллекта и голосовых помощников. Они могут быть использованы на различных этапах процесса обучения (например, изучения, осмысления, применения нового материала, а также контроля или обобщения). В ходе игры дети решают речемыслительные задачи, тем самым изучая и усваивая основные способы решения обширного спектра проблем [11, с. 246].

Приведем примеры речемыслительных задач *для развития восприятия речи на слух*.

Игра **«Какой звук часто слышим?»** рекомендуется для учащихся второго и третьего классов. Учитель: «Представьте себе, что вы – супергерои,

обладающие уникальным слухом. Ваша задача — послушать стих или песню на английском языке и выявить, какие звуки или слова звучат чаще всего». Учитель воспроизводит короткую песню или читает стихотворение, в которых часто повторяются одни и те же слова. Приведем пример такой песни: *«Tim has a fish. A fish. It's in a dish. A dish. A big fish sits in a dish. Kitten eats the fish. Tim has no more fish. No more fish in a dish. Who eats Tim's fish? His fish»* (ответы: *fish, dish* — с кратким гласным звуком [ɪ] и согласным [ʃ]). Примерный аудиоматериал можно скачать на сайте *KizPhonics*¹.

¹ <https://www.kizphonics.com/phonics-phoneme-songs/>

Игра **«Давайте найдем бинокль»** рекомендуется для учащихся второго и третьего классов. Учитель: «Давайте воспользуемся нашим специальным биноклем, найдем двойную гласную о вокруг нас и проверим, какой звук она дает». Учитель медленно зачитывает вслух список слов, в которых присутствует о. Услышав звук [u], дети изображают две буквы о, поднося руки к глазам, как будто смотрят в бинокль. В списке могут быть такие слова, как: *cook, coke, buck, book, god, good, lock, look, wood, wow, foot, fun*. Во второй раз учитель повторяет список, прося детей представить себя жирафами, которые пытаются дотянуться до самых высоких листьев, вытянуть свои длинные шеи и помахать тремя пальцами, когда они услышат долгий звук [u:]. Примеры: *roof, room, soon, goose, cool, boot, food, moon*.

Игра **«Большие пальцы вверх! Большие пальцы вниз!»** рекомендуется для учащихся второго и третьего классов. Учитель просит учеников положить руки перед собой и поднять вверх большие пальцы. Левая рука у учеников выглядит как буква *b*, а правая — как *d*. Чтобы помочь детям различать звуко-буквенные соответствия между *b* и *d*, учитель воспроизводит пару слов и просит детей поднять большой палец левой руки, когда они слышат звук [b], и большой палец правой руки — при звуке [d]. Например: *bat, dog, bee, bear, deer, doll, door, desk, baby, donut, bike, bun, buy...* Учителя могут сочетать обе эти согласные, используя такие слова, как *bed, bad, bid, deb, bud, drab, band, bond, bend, brand, blond, blend*, чтобы учащиеся могли слышать и показывать одновременно две руки. На более сложном уровне дети учатся различать четыре согласных звука: [b], [d], [p], [kw].

Игра **«Как помочь гадкому утенку стать прекрасным лебедем?»** рекомендуется для учащихся второго класса. Учитель может начать так: «Из-за странной формы и цвета перьев прекрасного лебедя путают с гадким утенком и прогоняют, поэтому он чувствует себя очень одиноким. Помогите гадкому утенку вернуться в лебединую стаю». Для этого учащимся нужно послушать и назвать то слово, которое отличается от остальных. Примером такого ряда слов могут быть следующие: *duck, luck, sock, truck* (ответ — *sock*).

Игра **«Поймайте звук»** рекомендуется для учащихся второго класса. Учитель может предложить такое задание: «По дороге в школу заяц гулял по лесу и вдыхал насыщенный аромат ярких цветов, в итоге начал чихать». Учитель предлагает ряд слов: *cheese, chick, chair, cheap, child, catch, lunch* — и просит учащихся хлопнуть в ладоши, если они услышат слово со звуком [tʃ]. Другой вариант задания: «Сегодня мы изучаем секретный язык пчел, они летают и издают жужжащие звуки. Хлопните в ладоши, если услышите слово со звуком [z]». Примеры: *zoo, zebra, zig zag, zipper, zoom, zero, zone*. Третий вариант задания: «Соня сыта по горло всем этим шумом вокруг, поэтому хочет сказать "Sh"». Детям предлагается хлопнуть в ладоши, если они услышат слово со звуком [ʃ]. Примеры: *shop, ship, shark, shell, shorts, shower, shadow, shoes, shrimp, shirt*.

Рифмованная игра в бинго рекомендуется для учащихся третьего класса. Учитель раздает всем ученикам по карточке бинго, а после произносит ряд слов. Учащиеся слушают слова и проверяют свои карточки. Если на карточке ученика есть произнесенное слово, он закрывает соответствующую ячейку. Учащийся, который первым закроет пять клеток в одном ряду и крикнет «Бинго», выигрывает. Для выполнения данного задания онлайн можно использовать *Bingo Baker*².

² <https://bingobaker.com/view/5364418>

Далее приведем примеры речемыслительных задач для *развития слухового внимания и запоминания*.

Игра «**Попугайчики**» рекомендуется для учащихся третьего класса. Учитель может начать так: «Представьте себе, что вы попугаи и можете вторить мне». Он хлопает в ладоши или отбивает короткую последовательность, например: «*Mike rides a bike and flies a kite, kite flies so high up in the sky...*». Учащийся, который сидит слева от учителя, старается точно повторить данную последовательность. Учитель контролирует, а другие учащиеся повторяют ее по очереди. Усложненным вариантом является игра типа «**Снежный ком**». Учитель просит учеников не только повторить то, что сказал предыдущий участник, а добавить информацию, чтобы построить более длинные и осмысленные предложения. Например: «P1: *"The apple is red"*; P2: *"The apple is red and the grass is green"*; P3: *"The apple is red, the grass is green and the sun is yellow"...*»

Игра «**Чего не хватает?**» рекомендуется для учащихся второго класса. Ученики садятся в круг и пытаются запомнить предметы на подносе (*pen, pencil, book, cup, apple, fork, scissors, car toy, etc.*). После учитель забирает один из предметов так, чтобы они этого не заметили. Учитель может попросить их закрыть глаза, а после определить, какого предмета не хватает. Еще одна версия этой игры называется «**Что забыла Красная Шапочка?**». Учитель может начать так: «Бабушка заболела, а мама велела Красной Шапочке принести ей *apples, pears, bananas, lemon, milk, orange juice*. Девочка принесла бабушке только *apples, pears, bananas, lemon, orange juice*. Назовите, что она забыла» (ответ — *milk*).

Для организации выполнения задания «**Попугайчики**» учителю следует обратить внимание на рекомендации профессора З. Н. Никитенко о том, что условием формирования и развития иноязычной речи детей младшего возраста является самостоятельное выражение смысла в процессе решения речемыслительных задач, а не через простую имитацию, которая играет лишь вспомогательную роль [7, с. 118; 8, с. 43–44]. Игра сама по себе является деятельностью, а деятельность имеет три стороны: мотивационную, целевую и исполнительную. Деятельность рождается из потребности, реализуется в достижении поставленной цели через набор определенных действий, операций, поэтому необходимо выяснить, возникает ли у учащихся естественная потребность в общении на иностранном языке. Важно создать условия для генерализации центрального процесса овладения речью в онтогенезе [6, с. 15].

Приведем примеры речемыслительных задач для *развития способности антиципации*.

Игра «**Что в коробке?**» рекомендуется для учащихся четвертого класса. Учитель тайно прячет какой-нибудь предмет в коробке или сумке. Это может быть что-то, связанное с темой урока. Учитель просит одного ученика опустить руку в коробку, чтобы ощупать и описать предмет, например: «*It's used for writing*», «*It's used for drawing*», «*You can use a rubber if you make a mistake when using it*» (ответ — «*It's a pencil*»); «*It's straight*», «*It's used for measuring things*»,

«You use it to draw straight lines» (ответ – «*It's a ruler*»). Чтобы активизировать мышление учащихся и побудить их описывать какие-либо предметы, им разрешается задавать вопросы типа «*Is it soft or hard? Is it round or square? What is it made of?*». Затем они достают предмет из коробки, чтобы узнать, угадали они или нет. Ученики по очереди запускают руку в коробку и описывают предмет. Более простая версия этой игры – загадка «**Кто я такой?**». Пример: «*I have lots of legs, I like to eat leaves, one day I will turn in o butterfly*» (ответ – «*I am a caterpillar*»). Возможна также загадка «**Где я нахожусь?**». Пример: «*There are so many books. I take books home to read. When I have finished reading, I bring them back to swap*» (ответ – «*I am at the library*»). Эту игру можно провести с использованием онлайн-платформы *Genially*³.

³ <https://shorturl.at/7UeDQ>

Подготовка и организация игровой деятельности на занятиях по иноязычному аудированию требует от педагога высокого профессионализма и большого опыта. При проведении игры важно не только создать возможность многократного повторения речевого образца, но и условия, в которых школьники будут чувствовать себя в безопасности, комфортно, будут ощущать свободу и смогут самовыразиться, познать себя и других. Следовательно, педагогу необходимо рассматривать каждого ребенка как личность в отношениях сотрудничества с другими, способную проявить свое «я».

Роль педагога заключается в организации занятия, объяснении материала, поддержании положительной учебной мотивации. Объяснение учебного материала в ходе игры должно быть ясным, четким, эмоционально выразительным, достаточно громким и максимально наглядным [9, с. 30–31]. Организация и осуществление игровой деятельности для обучения иноязычному аудированию состоит из нескольких этапов [3, с. 39; 9, с. 30–32]. Опишем их.

- 1) **Этап подготовки:** разработка дидактического, методического и технического аспектов игры. Подготовка включает: определение целей урока; изучение и отбор учебного материала; диагностику готовности младших школьников к игре, выявление уровня их активности; выбор игры и организацию игровой деятельности в соответствии с психологическими, возрастными особенностями учащихся и учебно-воспитательными целями урока; составление плана проведения: определение правил и регламента игры; овладение необходимыми методами, приемами, средствами, позволяющими успешно организовать игру.
- 2) **Этап знакомства с игрой (введение):** ознакомление учеников с темой; формирование команд, распределение ролей; краткий инструктаж: предъявление сценария и объяснение правил игры; определение задач и обеспечение необходимыми материалами.
- 3) **Этап проведения игры:** работа над выполнением задания, индивидуальное или коллективное поощрение; обсуждение вариантов решения задания и выбор оптимального решения; взаимодействие и конкуренция между игроками; участие педагога в качестве консультанта или арбитра; решение полученного задания и выполнение игровых ролей.
- 4) **Постигровой этап:** контроль знаний и их коррекция; рефлексия участников игры, определение победителей.
- 5) **Этап анализа:** анализ содержательной и процессуальной сторон игровой деятельности, оценка и анализ результатов; разработка рекомендаций с корректировкой.

Авторам удалось апробировать все описанные выше задания, посвященные решению речемыслительных задач, в процессе обучения иноязычному аудированию учеников первых и вторых классов, посещающих детский центр

«Вундеркиндом Азия Европа» г. Москвы (51 ученик). На заключительном этапе урока обучающихся опросили о том, нравятся ли им данные задания, и получили следующие результаты (в %) (см. рис. 2).

Большинству учеников нравится играть во время аудирования, особенно решать те задания, которые вызывают любопытство (номер 9, 10), мотивируют

к открытиям (3, 8) или требуют физического движения (2, 4). «Бинго» занимает третье место среди предложенных заданий (94,12 %), потому что в этой игре есть четкие цели (цель рассматривается нами как конечный результат, который определяет эмоциональное отношение ребенка к деятельности [1, с. 76]) и она подразумевает соревнование. Наоборот, игровые задания, которые отличаются монотонностью, частым повторением (номер 6, 7), или те, что требуют запоминания большого количества информации (номер 9), часто не нравятся младшим школьникам. В ходе игровой деятельности учащиеся получают положительное впечатление от того, что они слышат и делают. Вопросы, полученные нами от учащихся («Включает ли сегодняшний урок игры?», «В какую игру мы будем играть сегодня?», «Будем ли мы играть в начале или в конце урока?»), демонстрируют, что они заинтересованы и готовы заниматься данной деятельностью на уроках аудирования.

Обучение на основе игровой деятельности может быть эффективным способом совершенствования умений иноязычного аудирования у младших школьников. Игровая деятельность способствует лучшему усвоению изучаемого материала и развивает необходимые умения, способности, а также качества личности, делает процесс обучения более увлекательным и интерактивным (особенно с использованием ИКТ-технологий), повышая интерес и познавательную активность учащихся на уроке. Преподаватели должны учитывать возможность использования соответствующих игровых приемов на уроке иностранного языка с целью развития у учащихся способности воспринимать и понимать иноязычную речь на слух.

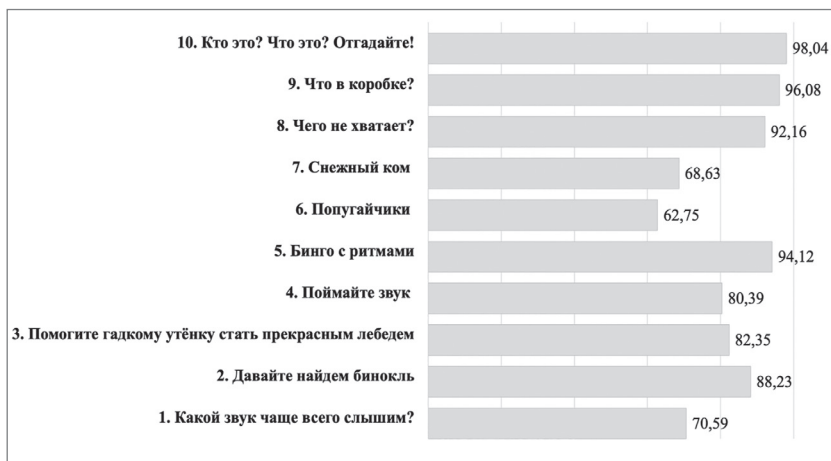


Рис. 2

Десять наиболее интересных игр на аудирование

1. **Выготский Л. С.** Игра и ее роль в психическом развитии ребенка // Вопросы психологии. – 1966. – № 6. – С. 62–77.
2. **Гераскевич Н. В., Нурғалиева В. Ю.** Геймификация процесса развития языковой компетенции в иноязычном школьном образовании // Вестник Сургутского государственного педагогического университета. – 2023. – № 1 (82). – С. 86–94.
3. **Емельянова Т. В., Медяник Г. А.** Игровые технологии в образовании. —Тольятти: Издательство ТГУ, 2015. – 87 с.
4. **Зимняя И. А.** Лингвopsихология речевой деятельности. – М.: Московский психологосоциальный институт, Воронеж: НПО «МОДЭК», 2001. – 432 с.
5. **Короткова М. А., Харитоновна И. В.** Игра как способ формирования социокультурной компетенции обучающихся: (на материале французских пословиц и поговорок) // Иностр. языки в школе. – 2023. – № 10. – С. 41–47.



Литература

6. Леонтьев А. А. Язык, речь, речевая деятельность. – М.: Просвещение, 1969. – 214 с.
7. Никитенко З. Н. Личностно-развивающее иноязычное образование в начальной школе (монография). – М.: Прометей, 2019. – 356 с.
8. Никитенко З. Н. Методика овладения иностранным языком на начальной ступени школьного образования. – М.: Прометей, 2013. – 288 с.
9. Сергеева И. С., Гайнуллова Ф. С. Игровые технологии в образовании дошкольников и младших школьников. —М.: КНОРУС, 2016. – 112 с.
10. Шукин А. Н. Обучение речевому общению на русском языке как иностранном: Учебно-методическое пособие для преподавателей русского языка как иностранного. – М.: Русский язык. Курсы, 2015. – 784 с.
11. Эльконин Д. Б. Психология игры. – М.: Гуманит. изд. центр ВЛАДОС, 1999. – 360 с.
12. Эльконин Д. Б. Психология обучения младшего школьника // Избранные психологические труды. – М.: Педагогика, 1989. – С. 220–258.
13. Templin M. C. Speech development in the young child: 3. The development of certain language skills in children // Journal of Speech and Hearing Disorders. – 1952. – № 17 (3). – С. 280–285.
14. «Школьные» СанПиН – 2023: актуальные требования к помещениям, организации образовательного процесса и учебникам. – URL: <https://www.garant.ru/article/1479461/?ysclid=lyd01mv05x441440551> (дата обращения: 08.07.2024).



**Сведения
об авторах**

Чыонг Тхи Хао, аспирантка второго курса кафедры лингводидактики и современных технологий иноязычного образования Московского педагогического государственного университета.

E-mail: haotruongmpgu1004@gmail.com

Горобинская Надежда Владимировна, канд. пед. наук, доцент кафедры лингводидактики и современных технологий иноязычного образования Московского педагогического государственного университета.

E-mail: nv.gorobinskaya@mpgu.su