Образовательное частное учреждение
высшего образования
«МОСКОВСКАЯ МЕЖДУНАРОДНАЯ АКАДЕМИЯ»

ВАСИЛЬЕВА Екатерина Анатольевна

ВЫПУСКНАЯ КВАЛИФИКАЦИОННАЯ РАБОТА

на тему:

«Использование игр при обучении английскому языку в начальной школе»

по направлению подготовки – 44.04.01 – Педагогическое образование
направленность – Современные теории и технологии обучения иностранному языку

Научный руководитель: _____ Геворкян А.А.

Допущена к защите: _____ Лапин А.А.

Декан факультета

Москва, 2020

ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ ЧАСТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«МОСКОВСКАЯ МЕЖДУНАРОДНАЯ АКАДЕМИЯ»

«Утверждаю»
Декан факультета
Лапин А.А.

Факультет «Лингвистики и педагогики»
Направление: 44.04.01 «Педагогическое образование».
Направленность: «Современные теории и технологии обучения иностранному языку».

ЗАДАНИЕ
на выполнение выпускной квалификационной работы

Ф.И.О. студента: Васильева Екатерина Анатольевна
Тема ВКР: «Использование игр при обучении английскому языку в начальной школе».

Научный руководитель ВКР: к.пед.н. Геворкян А.А.

Цель работы – определение эффективности использования учебных игр в процессе обучения английскому языку в младшей школе.

Содержание работы

Введение

Глава 1. Теоретические аспекты обучения английскому языку в начальной школе посредством использования игр.

Глава 2. Роль игры на начальном этапе обучения иностранному языку.

Глава 3. Экспериментальное исследование использования педагогических игр на уроках английского языка в начальной школе.

Заключение

Список использованных источников

Научный руководитель ВКР _____ Геворкян А.А.

Задание получил _____ Васильева Е.А.

Содержание

Введение 4
Глава 1. Теоретические аспекты обучения английскому языку в начальной школе посредством использования игр 8
1.1. Требования ФГОС к уроку иностранного языка в начальной школе 8
1.2. Сущность игровых технологий 22
1.3. Специфика применения игр в процессе обучения младших школьников английскому языку 30
Выводы по главе 1 35
Глава 2. Роль игры на начальном этапе обучения иностранному языку 38
2.1. Анализ учебно-методической литературы по проблеме игрового обучения английскому языку 38
2.2. Функции игровой деятельности 42
2.3. Классификация игр 49
2.4 Использование игровых ситуаций на уроке 56
Выводы по главе 2 66
Глава 3. Экспериментальное исследование использования педагогических игр на уроках английского языка в начальной школе 68
3.1. Организация игр на уроках и методика исследования 68
3.2. Формирующий этап исследования 77
3.3. Анализ эффективности проведенной работы 92
Выводы по главе 3 99
Заключение 101
Список использованных источников 104
Приложения 111

Введение

В связи с экономическими и политическими изменениями в нашей стране и расширением международных связей повысилась роль изучения иностранных языков, особенно английского языка, который стал реальным средством взаимодействия между людьми, приобщения к иным культурам, средством для развития интеллектуальных способностей учащихся. И ученики, и их родители стали уделять больше внимания изучению иностранного языка в школе.

Обучение иностранному языку – длительный и трудоемкий процесс, главная трудность которого заключается в необходимости смены родного, естественного языка на иной, который строится по другим схемам и принципам. Облегчить этот процесс поможет правильное время начала обучения и использование современных педагогических инструментов.

По мнению психологов, наиболее благоприятный период для начала изучения иностранного языка – младший школьный возраст, в котором способность к усвоению языка наиболее высокая. Поэтому важно наиболее полно использовать этот период для формирования базовых навыков овладения иностранным языком.

Младшим школьникам интересно начинать изучать новый язык. Для них это загадочный и увлекательный урок, они с нетерпением ждут начала занятий. Учителю необходимо тщательно подготовиться к первым встречам с детьми, чтобы не обмануть их ожидания. В этом могут помочь игровые технологии и инновационные подходы к обучению, которые могут увлечь детей учебой, так как в этом возрасте дети переходят от ведущей игровой деятельности к учебной. Игра должна остаться в жизни ребенка, но уже в качестве учебного средства. Игровые технологии при преподавании английского языка относятся к активным формам обучения, потребность в которых возникла в современной школе.

Существует множество видов игровой деятельности - дидактические, сюжетно-ролевые игры, развлекательно-познавательные игры, которые сочетают высокий уровень учебной мотивации и непринужденной атмосферы на уроке с эффективностью донесения учебного материала.

Методика преподавания иностранного языка с использованием игровой деятельности на начальном этапе обучения отражена в работах И.Н. Верещагиной и Л.А. Дьяченко, Д.Ш. Мустафаева, Д.Б. Эльконина и других преподавателей, психологов и методистов.

В то же время проблема организации учебного процесса с включениями элементов игровой деятельности еще не в достаточной степени изучена, что делает выбранную тему исследования крайне **актуальной**. **Цель** данного исследования: определение эффективности использования учебных игр в процессе обучения английскому языку в младшей школе.

Гипотеза: применение педагогических игр в процессе обучения английскому языку способствует повышению мотивации к обучению, лучшему усвоению учебного материала и уровню владения иностранным языком.

Задачи исследования:

− определение особенностей психического развития младших школьников;

− выявление особенностей преподавания иностранного языка детям младшего школьного возраста;

− определение содержания учебных игр, их структуры и разновидностей;

− практическое применение и анализ эффективности использования игр в учебном процессе.

Объект исследования: процесс использования учебных игр в процессе обучения английскому языку в младшей школе.

Предмет исследования: уровень усвоения учебного материала и владения английским языком.

Методы исследования: анализ литературных источников; методики психологической диагностики; экспериментальная проверка эффективности использования игр при обучении.

В теоретической части работы были использованы исследования в области детской психологии Д.Б. Эльконина, М.В. Савчинаи др.; исследования в области методики преподавания английского языка на начальном этапе С.Ю. Николаевой, С. Гунько, В.Л. Касьяновой и др.; исследования в области использования игр в учебном процессе Л.А. Дьяченко, М.В. Кларина, Д.Ш. Мустафаевой и др.; учебные и методические пособия по преподаванию английского языка в младшей школе.

Практическая значимость: С практической точки зрения работа может быть интересна содержащимися в ней методическими рекомендациями по применению игр для обучения английскому языку.

Теоретическая значимость: результаты исследования могут быть крайне полезными при дальнейшем теоретическом изучении тематики в рамках аспирантуры.

Работа состоит из введения, трех глав, заключения, библиографического списка и приложений.

Во введении определены цель работы, объект, предмет исследования, задачи исследования.

В главе 1 - Теоретические аспекты обучения английскому языку в начальной школе - посредством использования игр выделены требования ФГОС к уроку иностранного языка, рассмотрены особенности психического развития детей младшего школьного возраста, специфика преподавания английского языка на начальной стадии и базовые характеристики учебных игр как одного из инструментов обучения.

В главе 2 - Роль игры на начальном этапе обучения иностранному языку, произведен анализ УМК на предмет использования игровых технологий в обучении иностранному языку, рассмотрена классификация игр и приведены примеры использования игровых ситуаций на уроках.

В главе 3 -Организация игр в обучении иностранному языку младших школьников - описан опыт экспериментальной проверки эффективности использования учебных игр в процессе обучения английскому языку детей младшего школьного возраста.

В заключении приведены обобщенные выводы по всей работе. В приложениях собран использованный в исследовании материал.

Глава 1. Теоретические аспекты обучения английскому языку в начальной школе посредством использования игр

1.1. Требования ФГОС к уроку иностранного языка в начальной школе

Особое значение в процессе поиска эффективных методов преподавания иностранных языков получает форма организации познавательной деятельности учащихся на уроке. И.В. Харламов отмечает, что данное понятие в современной дидактике не имеет достаточно ясного определения сущности [45, стр. 15].

Рассмотрим отдельные определения:

– формы организации обучения (организационные формы) – это согласованная деятельность педагога и его учеников, осуществляющаяся в определенном режиме и порядке, целенаправленная, чётко организованная, содержательно насыщенная и методически оснащенная система воспитательного и познавательного общения, взаимодействия, отношений учителя и учащихся;

– форма обучения является внешней стороной организации процесса обучения, отражающей способ организации деятельности учащихся [10].

По причине наличия разных трактовок этой категории форм обучения могут быть классифицированы по-разному. Это в целом формы обучения, формы организации текущей работы класса, формы учебной деятельности учащихся, индивидуальное обучение, классно-урочная форма и пр. [10].

С.А. Смирнов иМ.И. Махмутовакцентируют внимание на различиях терминах, которые включают слово «форма»: форма учебной деятельности учащихся; форма обучения как педагогическая технология; форма организации учебной деятельности в классе.

Проводя любое занятие, педагог должен включить все формы организации познавательной деятельно учащихся и определить исходя

изцелей и задач урока место и значение каждой из них. Это явно прослеживается в системе, включающей в себя три урока: урок ознакомления с новым материалом; урок применения знаний и умений; урок обобщения и систематизации знаний [24].

Одной из основных организационных форм обучения является урок.

М.Н. Скаткин урок определяет как педагогическое произведение, в связи с чем он должен быть целостным, внутренне взаимосвязанным, должен обладать единой логикой деятельности учителя и его учеников.

А.В. Шегаева отмечает, что урок является организованной системой, обусловленной общей целью, которая заранее планируется. Составление урока нужно начинать с определения цели, подразделяемой на задачи, которые выступают в форме средств, направленных на достижение определенного результата.

Вопрос структуры урока разрабатывался многими отечественными учеными, такими, как Ю.Б. Зотов, Г.Д. Кириллова, М.Н. Скаткин и др. Единая и постоянная схема для подготовки структуры урока до сих пор не определена. Однако все исследования сходятся на точке зрения, что в структуру современного урока должны входить:

− специфика усвоения учащимися учебного материала;

− закономерности и специфика процесса обучения;

− особенности взаимодействия учителя и учеников;

− специфика самостоятельной мыслительной деятельности учащихся.

Следующие этапы урока отражают перечисленные закономерности:

− актуализация знаний, умений и навыков;

− формирование новых понятий, умений и навыков у учащихся;

− формирование различных способов действий;

− в контексте проблемного подхода использование изученного материала [50].

Особая роль в создании и реализации эффективного урока отведена педагогу. Но со временем его позиция существенно изменилась. Раньше

учитель традиционно был безоговорочным образцом на уроке, а сегодня ситуация изменилась. Учащиеся сами могут определить способы решения проблемы урока, сравнить их с предложениями учителем и доказать собственную правоту. Учитель на уроке становится ведущим, направляющим партнёра [50].

Таким образом, современным уроком является урок, предполагающий систематическое сотрудничество учителя и его учеников, которые в процессе учебной деятельности решают учебные задачи, определяют новые способы работы.

Одним из важных условий проведения урока является рациональный выбор его типа и соблюдения основных элементов его структуры.

Работы многих исследователей посвящены вопросу типологии уроков. Однако, данная проблема была и на сегодняшний день представляет собой спорной вопрос в современной педагогике.

Далее предлагаем рассмотреть некоторые подходы к видам современных уроков:

1) относительно реализуемой дидактической цели;

2) относительно цели проведения уроков, их содержания и способов проведения;

3) относительно основных этапов процесса обучения [50].

О. Текучов в основу классификации уроков положил их цель и содержание, поэтому по данной классификации он выделяет следующие типы уроков: урок сообщения новых знаний; урок закрепления изученного материала; урок контроля знаний, умений и навыков.

Особое место в его концепции отведено урокам повторения, которые представляют собой разновидность урока закрепления изученного материала [41, стр. 114-129].

В отечественной педагогической науке принято считать, что самой удобной типологией уроков, является типология, в основе которой лежит

дидактическая цель и место урока в общей системе уроков (Б. Есипов, М. Махмутов, В. Онищук) [19]:

1. Уроки усвоения новых знаний.
2. Уроки формирования умений и навыков.
3. Уроки применения знаний, умений и навыков.
4. Уроки обобщения и систематизации знаний.
5. Уроки проверки и коррекции знаний, умений и навыков.
6. Комбинированные уроки.

Каждый из перечисленных типов уроков обладает соответствующей структурой – последовательностью составных элементов, объединенных в систему при помощи конкретных взаимосвязей.

Анализ трудов таких исследователей, как А.М. Дюкарева. А.И. Макарова, К.В. Сергеенкова, М.Н. Скаткин, В.А. Сластенин, И.Ф. Харламов и др., позволил нам сделать вывод, что урок должен соответствовать организационным, психологическим, этическим, дидактическим и санитарно-гигиеническим требованиям, которые тесно связаны между собой и дополняют друг друга.

Требования к организации предполагают четкое определение цели и задач урока, его рациональную структуру, дисциплину и пр.

Дидактические требования предполагают наличие оптимального содержания, рациональных методов, соблюдения принципов обучения иностранному языку.

Психологические требования нацелены на мотивацию учебной деятельности, на формирование у учащихся положительного отношения к обучению.

Этические требования отражают одну из сторон педагогической морали – характер взаимоотношений учителя и учащихся на уроке (требовательность, принципиальность, справедливость, тактичность). Если отношения между ними не согласуются с существующими нормами морали, если они являются формальными, теряют обе стороны, а затем – общество.

Важной составляющей педагогического такта является соотношение требовательности и уважения к личности ученика. Уважение несовместимо с унижением личности, человеческого достоинства ученика. Требовательность является одним из проявлений уважения учителя к ученику. Нетребовательный учитель – это безразличный к ученикам и результатам своего труда человек.

Важное этическое значение имеет оценка педагогом учебной деятельности учащихся. Необъективность оценки травмирует психику ученика, вызывая негативное отношение к учебе, чувство несправедливости, необъективности оценки деятельности.

Мощный этический заряд включают в себя умение учителя управлять своими эмоциями, любовь к предмету, который он преподает, творческий подход к деятельности, добросовестность в работе, увлеченность.

Санитарно-гигиенические требования акцентируют внимание учителя на ответственности не только за глубокие и фундаментальные знания детей, но и за их психофизиологическое состояние.

Значительная часть санитарно-гигиенических требований к процессу обучения должна выполняться без непосредственного участия учителя (обеспечение соответствующей площади, кубатуры классных помещений, освещения класса, рациональный расписание уроков, благоприятный школьный режим и др.). Любое нарушение норм школьной гигиены учитель не должен оставить без внимания.

В течение урока он должен следить за уровнем утомляемости учеников. Сам процесс усталости имеет две фазы: подвижной неусидчивости и заторможенности. Если ученик начинает отвлекаться от работы, заниматься посторонними делами, потягаться, разговаривать – это признак первой фазы усталости. Вялость, апатия, зевота, рассеянность свидетельствуют о возникновении заторможенности. Чтобы избежать второй фазы усталости, необходимо сделать кратковременный отдых или изменить вид деятельности учащихся.

Учеников утомляет однообразие, нетворческая работа. Физиологи выяснили, что у 90% детей усталость во время учебной деятельности возникает не от недостатка энергии, а от ее избытка. Они больше устают на неинтересных уроках, чем на уроках, наполненных напряженным, интересным содержанием. Именно поэтому учитель должен умело использовать интонационные средства языка, чередовать различные методы обучения, использовать игру, создавать ситуации занятости и эмоционального переживания. Гигиена умственного труда предлагает умелое сочетание логических рассуждений с научными образами, постоянный переход от простого материала к более сложному, что обеспечивает нормальное функционирование коры головного мозга, отдаляет проявления усталости.

На уроках иностранного языка необходимо пользоваться методами, стимулирующими учеников к творческой, продуктивной работе и вызывающие желаниеактивно принимать участие в уроке, общаться и выражать свои мысли на изучаемом языке. Этим требованиям соответствуют интерактивные методы обучения.

Интерактивная форма обучения соотносится с коммуникативно-деятельностным подходом к изучению иностранного языка, который доминирует в практике современной школы. Согласно концепции обучения иностранным языкам, предполагается социальное взаимодействие учащихся, способность одного из собеседников принимать роль другого партнера по общению и соответственно интерпретировать ситуацию, определяя свои действия. В практике обучения иностранным языкам интерактивное обучение можно ассоциировать с развитием критического мышления как конструктивной интеллектуальной деятельности школьников при организации и осуществления речевого взаимодействия [34, стр. 29].

Интерактивное обучение– одно из направлений активного взаимодействия, когда ученик вступает в диалог с учителем или другими

детьми, активно участвует в познавательном процессе, в выполнении творческих заданий. Источником активности ученика являются:

– его мотивы и потребности;

– учебная среда, в которой он находится;

– личность учителя;

– уровень знаний учащихся как партнеров в общении;

– средства деятельности;

– формы речевого и социального взаимодействия, используемые в обучении.

Современный урок иностранного языка должен иметь речевую направленность. Отсюда задача учителя видится не в простом репродуцировании иноязычного материала, а в стимулировании активности учеников, привлечении их к решению коммуникативных задач, применении приемов обучения, которые дают возможность каждому ученику участвовать в речевой деятельности, а также развивают у них речевую инициативу [31]. У учащихся в процессе освоения нового средства общения происходит формирование правильного понимания языка как социального явления, у детей происходит развитие интеллектуальных, речевых и эмоциональных особенностей, а также личностных качеств: общечеловеческих ценностных ориентаций, интересов, воли и т.д.

Отметим, что английский язык – один из самых распространенных языков мира. Во всем мире существует более 350 000 000 людей, для которых английский язык является иностранным, но они знают его и активно им пользуются.

В контексте данной работы прежде, чем определить место игры в обучении детей английскому языку, считаем необходимым рассмотреть современные требования к преподаванию английского языка в начальной школе.

Требования к уровню владения иностранным языком установлены ФГОС. Разработка стандартов для средней общеобразовательной школы на

основе учетавозрастных психологических особенностей обучающихся – ФГОС начального общего образования (1-4 классы), ФГОС основного общего образования (5-9 классы) и ФГОС среднего (полного) общего образования (10-11 классы) [1].

Г.Р. Ломакина, основываясь на требованиях, установленных ФГОС по изучению английского языка в школе, приводит их в таблице 1.

Таблица 1.

Результаты обучения предмету «Иностранный язык» в СОШ на ступени начального, среднего и общего образования [23]

Начальное общее образование	**Среднее общее образование**	**Общее (полное) образование**
1) приобретение начальных навыков коммуникации, как в устной, так и в письменной форме, с носителями иностранного языка; усвоение и использование на практике правил как речевого, так и неречевого поведения; 2) освоение начальных лингвистических представлений; 3) сформированность дружелюбного отношения и	1) формирование толерантного и дружелюбного отношения к представителям других культур, их традициям, формирование личного отношения в восприятии мира, развитие национального самосознания; 2) формирование и развитие иноязычной коммуникативной компетенции; увеличение лексического запаса; 3) достижение	1) достижение коммуникативной иноязычной компетенции; 2) владение знаниями о социокультурной специфике страны/стран изучаемого языка и умение адекватно данной специфике строить собственное речевое и неречевое поведение; 3) достижение порогового уровня владения иностранным языком; 4) сформированность

толерантности к носителям другого языка на основе знакомства [1].	допорогового уровня иноязычной коммуникативной компетенции; 4) подготовка основы для формирования интереса к улучшению своего уровня владения изучаемым иностранным языком [1].	умения использовать иностранный язык в качестве средства получения необходимой информации [1].

Как видно из таблицы, изучение английского языка в начальной школе составляет основательный фундамент для дальнейшего изучения данного предмета в основной и старшей школе.

Также необходимо отметить, что вышеприведенная таблица дает нам возможность наглядно продемонстрировать то, насколько акцент в обучении в средней общеобразовательной школе сместился, особенно в сфере иноязычного образования. В центре внимания процесса обучения должен быть обучающийся, а учитель – посредник, который помогает ребенку наслаждаться изучением иностранного языка.

Изучение лексических единиц, грамматических явлений и пр. является фундаментом овладения иностранным языком в будущем как целостной системой. Одна из основных целей обучения иностранному языку - формирование коммуникативной компетентности учащихся. Педагог должен научить школьников разговаривать, осуществлять коммуникативную деятельность на необходимом уровне. Начальная школа является фундаментом для изучения иностранного языка [1].

Далее предлагаем рассмотреть особенности организации урока иностранного языка в начальной школе.

При подготовке к уроку учитель должен учитывать эти особенности, реализуемые в технологиях, которые предусматривают различные упражнения:

а) семантизация лексики; демонстрация предметов; семантизация текстов; языковая догадка;

б) имитационные упражнения (на основе повторений по образцу);

в) подстановочные упражнения;

г) трансформационные упражнения [27].

Например, при изучении алфавита следует показать букву и рисунок детям, предложить найти «потерянную» букву на рисунке, выделить букву среди других, найти букву -«сестренку», разрисовать букву (задание для визуалов), спеть букву; проговорить букву от имени разных персонажей; прослушать песню (для аудиалов), «оживить» букву; показать ее жестами, телом, поиграть в игру «Мухобойка» (для кинестетиков).

Учителю важно поддерживать обучающегося, поощрять за успехи, поддерживать позитивное отношение к иностранному языку. В первом классе происходит вербальное оценивание (словесное и с помощью поощрительных материалов, например: звезды, «смайлики» или надписи: «Welldone!», «Perfect!»). Учитель должен помнить, что оценить надо каждого обучающегося. Поэтому следует продумать, как необходимо отметить детей, работающих лучше, не обидев тех, у кого пока не получилось.

Учителю следует помнить также, что у ребенка 6-летнего возраста только формируются учебные умения и навыки, ему сложно ориентироваться в порядке выполнения задач. Инструкции учителя должны быть четкими, без долгих объяснений, подкрепленными демонстрацией того, что именно необходимо сделать обучающимся. Необходимо учить детей пользоваться учебником [21].

Считаем необходимыми следующие условия: нужно сделать изучение английского языка приятным, интересным и веселым; на уроках необходимо использовать игровые упражнения и задания, петь песни, учить стихи; нужно

во время занятий использовать английский язык как язык общения; педагог должен больше разговаривать с детьми на английском.

Обучающимся надо слушать язык, который они изучают (нужно говорить, где находятся вещи, комментировать свои действия, давать инструкции о том, что надо сделать, описывать рисунки или предметы, которые дети видят).

Среди наиболее распространенных методов обучения детей английскому языку можно назвать «TPR» (TotalPhysicalResponse), метод Джеймса Ашера, или «метод полной физической реакции». По этому методу, учитель предлагает детям молча выполнять приказы или просьбы так же, как маленькие дети в реальной жизни учатся разговаривать. Обучающийся слушает и выполняет то, что говорит учитель [56]. Речь педагога должна быть четкой и естественной по интонации. Если надо, свои указания можно показать жестами или же выполнить соответствующие действия. Когда обучающиеся научатся понимать команды правильно, кто-то из них (по желанию) может давать указания вместо учителя.

Метод Дж. Ашерав своей основе имеет утверждение, что повышению мотивации к обучению значительно способствует отсутствие стрессовых ситуаций.

Основными принципами метода Джеймса Ашера являются:

1) говорению должно предшествовать понимание изучаемого иностранного языка;

2) понимание эффективно развиваетсяпосредством выполнения различных указаний;

3) заставлять учащихся говорить не нужно, поскольку благодаря указаниям и физическим действиям, сопровождающим выполнениеуказаний,готовность к говорению развивается спонтанно.

Во время выполнения упражнений по этому методу можно вводить новую лексику и речевые образцы и активизировать их понимание, проводить физкультминутку или организовать другой вид деятельности.

По утверждению ГовардаГарднера, у человека заложена способность восприятия информации следующими способами:

1) лингвистический (языковой) – через слово;

2) математический – через цифры, формулы и логику;

3) пространственно-визуальный – через зрение и пространство;

4) кинетически-тактильный – через движения и прикосновения;

5) музыкальный – через слух;

6) экстравертный – направлен на окружающий мир;

7) интравертный – направлен на себя;

8) натуралистический – через природу [12, стр. 32-34].

Учитывая мнение Г. Гарднера, мы можем сделать вывод, что учащиеся начальной школы воспринимают информацию через слово, однако одного слова мало, необходимо еще и действие. В контексте внедрения ФГОС НОО на уроке английского языка в начальной школе должен использоваться деятельностный подход, учащиеся должны принимать в нем активное участие.

Игра представляет собой особую деятельность, которая расцветает в детские годы и сопровождает человека на протяжении всей его жизни. В условиях реализации ФГОС обучение детей производится в игре. Игра – основное содержание жизни ребенка, его деятельность, которая глубоко затрагивает чувства, активизирует ум и волю, повышает жизнедеятельность организма, способствует физическому развитию.

Федеральный государственный образовательный стандарт (ФГОС) − это один из ключевых элементовпроцесса модернизации в современнойсистеме образования. В результате изменений, произошедших в образовательной системе в последнее время,произошло и переосмысление методов и технологий, используемых в обучении иностранным языкам. Поэтому процесс обучения английскому языку в школе должен строиться в соответствиис требованиями ФГОС.

Основу ФГОС составляет системно-деятельностный подход, базовое положение которого заключается вположении о том, что в системе образования развитие личности обеспечивает, прежде всего, формирование универсальных учебных действий (УУД) у учащихся. УУД составляют основу образовательно-воспитательного процесса. Поэтомуименно активные методы обучения становится приоритетными, посколькуони помогают развитию умения анализировать, рассуждать, планировать, комбинировать, создавать новое.

Согласно требованиям ФГОС, самыми актуальными сегодня являются следующие инновационные педагогические технологии [14]:

− групповые технологии;

− информационно-коммуникационная технология;

− кейс-технология;

− модульная технология;

− технологии уровневой дифференциации;

− технология интегрированного обучения; педагогика сотрудничества;

− технология мастерских;

− технология проблемного обучения; игровые технологии;

− технология развития критического мышления; проектная технология; технология развивающего обучения;

− традиционные технологии (классно-урочная система).

Опишем некоторые из перечисленных выше современных педагогических технологий, используемых на уроках английского языка.

Технология критического мышления. Критическое мышлениепомогает критически относиться к различным утверждениям, не принимать утверждения на веру без доказательств, но в то же время оставаться открытым для новых идей и методов. Критическое мышление - необходимое условие свободы выбора и ответственности за свои решения. Таким образом, критическое мышление является синонимом качественного мышления.

Основа «технологии критического мышления» является моделью трех этапов организации учебного процесса:

Этап вызова из памяти предполагает «вызов», актуализацию имеющихся знаний и представлений о то, что изучается, формирование личного интереса, определение задач рассмотрения определенной темы.

Стадия осмысления (или реализации смысла) предполагает систематизацию новой информации. У учащегося появляется возможность задуматься о природе изучаемого предмета. Онсоотносит старую и новую информациюи учится задавать вопросы. На этой стадии формируется собственная позиция.

На этапе размышления (рефлексии) происходит закрепление новых знаний и активная перестройка собственных первоначальных мнений для включения в них новых понятий.

«Технология критического мышления» дает возможность учащимся освоить разные способы интегрирования информации, учиться развивать собственное мнение, основанное на осмыслении опыта, идей и представлений, строить умозаключения и цепи доказательств, выражать свои мысли ясно, правильно и уверенно [14].

Проектная технология заключается в стимулировании интереса учащихся к определенным жизненным проблемам, которые предполагают владение конкретными знаниями посредством проектной деятельности, предусматривающей решение одной либо ряда проблем, показать специфику практического использования полученных знаний [20].

А.А. Койноваподчеркивает, что в организации процесса изучения английского языка используются разные виды проектов:

1 Конструктивно-практические, к примеру, дневники наблюдений, придумывание игр и их описание.

2. Игровые, к примеру, разыгрывание ролевых игр, драматизация либо сочинение пьесы. Этот вид проекта подразумевает принятие участниками

определенных ролей, продиктованных видом проекта и спецификой решаемой проблемы. В таком проекте очень высока доля творчества.

3. Информационные, которые изначально направлены на сбор информации об объекте.

4. Исследовательские проекты с хорошо продуманной структурой, обозначенными целями, обоснованной актуальностью предмета исследования, определением источников информации, проработанными методами, результатами.

5. Проекты по типу социологического исследования, к примеру, Королевские традиции Великобритании».

7. Сценарные проекты, к примеру, «Моя профессия», «Вечер английского языка и культуры», театральные постановки.

8. Творческие проекты, к примеру, литературное сочинение (рассказ, сказка, рассказ), перевод произведения на русский язык.

9. Ситуационный анализ (case-study) [20].

Всем этим требованиям отвечает игровой метод обучения. Поэтому считаем целесообразным использовать именно игровые технологии на уроках иностранного языка в начальной школе.

1.2. Сущность игровых технологий

Еще в начале XX века возникла идея технологизации процесса обучения. Ученые-авангардисты связывали стремлениесделать процесс образование более эффективным именно с образовательными технологиями.

Во второй половине XX в. возникли технологии нового вида – социальные технологии, что было обусловлено интенсивнымразвитием социума, возникновением потребности в воспитании активных и креативных людей в связи с увеличением и глобализацией социальных контактов. Социальные технологии, предметомкоторых являются разные социокультурные процессы, имеют отличие от производственных процессов.

Опыт последних двух десятков лет показывает, что процесс обучениях младших классах, являющийсяэтапом приобретения учащимися базовых знаний, требует технологизациидля того, что достичь таких характеристик образовательного процесса,как управляемость и эффективность.

Отметим, что потребность в обновлениии учебного процесса совсем не означает полный отказ от применения в обучении традиционных методов, являющихся результативнымив решениизадач педагогики.

Однако существует различие между сущностью методики и технологии. В идеальном варианте технология обладает жестко выстроенной системой предписаний (условий, требований и этапов), гарантированно ведущих к качественному освоению учебного материала, т.е. инструментальностью. Технология также характеризуется устойчивостью результатов и отсутствием многих «если» (если талантливый учитель, если талантливые ученики, хорошие родители...).

Методика предполагает вариативность способов теоретических положений, их разнообразие, что не обеспечивает гарантий в достижении результата обучения. Таким образом, даже идеальная методика не будет обладать инструментальностью.

Под инструментальностью подразумевается продуманная алгоритмизация конкретных действий от постановки цели до анализа результатов [49].

Точностьпланирования технологии, наглядность ее этапов и процесса в целом обеспечивается за счет построения педагогом последовательных шагов, совместных с обучающимися для достижения образовательной цели.

В российской педагогике технологический подход понимается не как противостояние традиционному подходу. Технологический подход развивался на основе традиционного, переняв все лучшее, что наработала традиционная теория и практикапедагогической науки. Именно взаимодействие различных идей и теорий превратили набор приемов в контексте педагогической технологии, разработанные такими

прагматическими психологами, как Д. Дьюи, С. Холл, Ф. Фейлор, Ф. Гильберт, в педагогическую технологию.

Возникновение педагогической технологии было осознано и осмысленнообществом иучёным миромтаким выдающимся событием, что ЮНЕСКО было дано ей следующее определение: педагогическая технология является не просто использованием ТСО либо компьютера; педагогическаятехнология является выявлением принципов и разработкой приемов, способствующих оптимизации процесса образования через анализ факторов, которые повышают эффективность образования, через конструирование и применение приемов и материалов, а также посредством оценки применяемых методов.

Таким образом, понятие технологии сегодня относится ко всем предметам в школе и высших учебных заведениях. Новая система образования входит в мировое пространство именно с помощью технологий. В переводе с греческого «технология» значит «совокупность способов переработки материалов, изготовления изделий и процессы, которые сопровождают эти виды работ». Это понятие состоит из двух слов - «техно» и «логия». «Техно» - это «мастерство», а «логия» − «учение», «слово». Итак, исходя из этого, «технология» − «учение о мастерстве».

Можно отметить, что термин «педагогическая технология», точнее «технология в образовании», упоминается еще в 1920-е гг. в СССР. А.С. Макаренко впервые употребил его в контексте своей педагогической деятельности. Сейчас в педагогическойтерминологииважное местозанимание термин «педагогическая технология».

Образовательная технология является жестко выстроенной системой совместной деятельности того, кто обучает, и того, кого обучают,котораязаключается в проектировании (планировании), организации, ориентированиии корректировании образовательного процесса для создания условий, способствующих достижениюопределенного результата обучения.

Под образовательной технологией понимается совокупность учебных действий, последовательностью осуществления которых обеспечивается достижение гарантированного результата,реализацияобразовательных целей и задач [49].

Технология, как правило, реализуется в интерактивном режиме – в диалоговых формах образовательной деятельности учащихся. Поэтому важно освоение основ корпоративной культуры (в паре, группе). Технология всегда решает проблему, а потому главный принцип ее содержания и его реализации – проблематизация.

В зависимости от области науки, подхода содержание понятия «технология» имеет определенные расхождения. Обратимся к некоторым терминам и понятиям.

С позиции технологического подхода – педагогическую технологию можно определить как запрограммированный (алгоритмизированный) процесс обучения, обеспечивающий результат запроектированных педагогических целей [30].

Педагогическая технология– это системное, концептуальное, нормативное объективированное инвариантное описание деятельности преподавателя и его ученика, которое направлено на достижение образовательной цели [8].

Признаками педагогической технологии, влияющей на учащегосяс целью обеспечить результат в процессе его развития, являются следующие:

– степень гарантированности конечного результата обучения;

– процедурность проектирования форм образовательного процесса;

– совокупность методов и приемов, обладающих тесной связью;

– планирование, организация, ориентирование и коррекция образовательного процесса (полный цикл управления учащимися своей учебной деятельностью);

– наличие комфортных условий для всех участников учебного процесса;

– управление на всех этапах, уровнях, группах.

Выбор или разработка образовательной технологииобусловливается конкретным замыслом учителя, которыйреализует представление педагога о самом эффективном способе в процессе изучения определенного материала:

– разрабатывается технологическая цепочка, представленная взаимосвязанными и строго регламентированными действиями, предписаниямисогласно целевым установкам, которые формулируютсякак конкретный ожидаемый результат;

– технологияпланируется как совместная деятельностьпреподавателя и учеников, при этом важно создатьпартнерские условия,в основе которых лежат принципыиндивидуализации и дифференциации, разнообразная коммуникация;

– педагогическая технология является универсальной, посколькуее можно применятьво времяобучения любому школьному предмету;

– гарантирует достижениевсеми учащимися планируемых результатов;

– обладает диагностическими процедурами и критериями, показателями и инструментарием, который используетсядля измерения результатов образовательной деятельности учеников.

Исходя из изложенного выше, педагогической технологией мы будем называть систему, состоящую из:

– задач, требований, методов и средств образования (инструментальности);

– представления запланированных результатов обучения,

– средств диагностики на каждом этапе технологии,

– системы отношений «учитель-ученик»,

– эталона презентации результатов совместной работы.

Существует три аспекта понятия «педагогическая технология»:

1.Научный: это часть педагогики, изучающей и разрабатывающейзадачи и методы обучения и проектирующей педагогические процессы.

2. Процессуально-описательный: описывает процесс, задачи, содержание и методы,способствующие достижениюзапланированных результатов.

3. Процессуально-действующий: реализация технологического процесса, деятельность всех личностных, инструментальных и методологических педагогических средств [9].

Из представленной выше информации следует, что педагогическая технология работает и как наука, изучающаясамые рациональные средства обучения, и как система принципов и способов, применяющихся в обучении, а такжекакконкретный процесс обучения.

Таким образом, образовательная технология предполагает управление дидактическим процессом, содержащим организацию деятельности учащихся, и контроль этой деятельности. Эти процессы находятся в непрерывном взаимодействии: результат контроля влияет на содержание управляющих действий, иначе говоря, предполагает дальнейшую организацию деятельности для достижения целей, которые были определены образовательными стандартами.

Образовательные технологии − объективный процесс эволюции системы образования. Педагогическая технология – системное, концептуальное, нормативное, вариативное описание деятельности педагога и учеников, направленное на достижение общеобразовательной цели.

Современные педагогические технологии – это результат достижений педагогической науки и практического опыта, сочетание опыта прошлых лет и современных наработок прогрессивного и демократического общества.Элементами педагогической технологии являются преобразования в социуме, передовой педагогический опыт, педагогическая и общественные науки, русский и зарубежный опыт.

Ни одну технологию нельзя назвать универсальной, поэтойпричине каждой из них необходима выработкасвоего технологического подхода для использования в определенных ситуациях. Структура и содержание инновационных технологий в образовании проектируются с учетом того факта, что эффективность обучения определяется и уровнем квалификации педагогов, и их ценностными направлениями.

Для обучения учащихся младших классов в силу возрастных особенностей приоритетным является использование игровых технологий.

Под игровыми педагогическими технологиямиподразумевается сочетание средств и методов организации обучения в форме разнообразных педагогических игр. Педагогическая игра отличается от обычной игры тем, что имеет четко определенную задачу, преследующую педагогический результат и имеет учебно-познавательную направленность.

Основу игровых технологий составляет игра, которая благоприятствуетличностному развитию ребенка, формированию у него таких сторон психики, которыев дальнейшемнепосредственно влияют на эффективность учебной деятельности ученика, а также на его взаимоотношения в социуме [44].

Согласно мнению С.Л. Рубинштейна, игра − это порождение деятельности, через которуючеловек изменяет мир и преобразует действительность. Именно в игре у ребенка происходит формирование и проявление потребностив воздействии на мир [35, стр. 286].

Отечественный психолог А.Н. Леонтьев определил ведущую деятельность как ту, которая в определенный возрастной период обладает максимальным воздействием на процесс развитияличности ребенка. Предметная деятельность − ведущаядеятельность для детей раннего возраста, кроме этого, игра является также ведущей деятельностьюи для младших и старших дошкольников [Цит. по: 42].

Российский психолог Л.С. Выготский ставил акцент на том, что под воздействием игры, когда игрушки замещают реальные предметы, а игровые

действия – реальными, у ребенка формируется и развивается способность воспроизводить различные стороны реальности посредством разных способов ее обозначения (изображений, слов, наглядных символов).

Психологом Д.Б. Элькониным отмечалось, что игра способствует развитию функций обозначения и замещения, которые в далее будут в более сложных формах реализовываться через слово в словесно-логическом мышлении. По этой причине игра обладает первостепенным значением для формирования процессов мышления и волевой регуляции действий [4]. В течение жизни человек играет ту или иную социальную роль, которая отведена ему в обществе. При жизни человек проигрывает около ста ролей и к выполнению каждой из них готовится сам или его готовит общество.

Такие ученые, как Ш.А. Амонашвили, Н.К. Ахматов, В.Г. Семенов и др., в свою очередь также разрабатывали приемы использования игр в образовательном процессе. Особую роль они отводили дидактической игре, которую они рассматривали с различных точек зрения: как форма обучения – В. Шаталов, как средство активизации учебно-воспитательного процесса – В. Онищук, однако все исследователи единодушны в том, что игра выполняет важную роль в учебном процессе, она способствует более прочному усвоению знаний, вызывает интерес к учебе, развивает творческие способности учащихся.

Детям нравится играть, само по себе это является сильным аргументом в пользу использования их в учебном процессе. Игра – это естественная часть процесса взросления и обучения. Через игры дети экспериментируют, открывают для себя новые вещи и взаимодействуют со своим окружением. Используя игры на уроке иностранного языка, учитель помогает детям понять мир этого языка. Игры привносят разнообразие в урок и увеличивают мотивацию учеников, заставляя их использовать изученную лексику и грамматику. Для младших школьников само по себе изучение иностранного языка может не быть мотивирующим фактором, однако игры могут дать стимул к учебе и запоминанию новых слов и конструкций. Дети видят, что

они могут сразу же использовать иностранный язык в речи и общении, они понимают цель изучения нового языка и дают стимул к общению даже неактивным или стеснительным ученикам.

Также с помощью игры можно воспитывать ребенка. По мнению Л.И. Божович, игра– этот тот механизм, который превращает требования социальной среды в потребности ребенка. Он сам определяет, как нужновести себя в различных ситуациях, не дожидаясь одобрения от окружающих. Чувство радости и удовольствия, которые вызваны выполнением своей игровой судьбы, является для них наградой [47, стр. 444].

Игры вызывают активную работу мысли, способствуют расширению кругозора, уточнению представлений об окружающем мире, совершенствованию всех умственных и психических процессов, стимулирует переход детского организма к более высокой степени развития.

По нашему мнению, использование просто игры существенно отличается от игровых технологий, поскольку технология заключает в себе целый комплекс методов, приемов, принципов использования игр в учебном процессе. Поэтому при обучении иностранному языку младших школьников необходимоиспользовать игровые технологии.

1.3. Специфика применения игр в процессе обучения младших школьников английскому языку

Игра выполняет следующие функции в процессе обучения[3]:

1) обучающая функция: игры помогают развитиюпамяти, вниманияи навыков учебной работы. С точки зрения данной функции игра являетсякоординированным занятием, которое требуетот учащихся напряжения их эмоциональных иумственных сил, умения самостоятельнонаходить решения;

2) воспитательная функция: игрывоспитывают отзывчивость и уважительноеотношение к товарищам по игре, взаимопомощь. В играх на

уроках иностранного языкас целью тренировки этикетныхречевых оборотов, осуществляется воспитание такого качества, как вежливость;

3) развлекательная функция: во время игры на уроке создается благоприятная атмосфера, которая делает урок необычным и запоминающимся;

4) релаксационная функция: игра снимает эмоциональное напряжениево время обучения, так как общение носит непринужденный характер и объединяет коллектив учеников.

5) развивающая функция: игра гармонично развиваетличностные качества учащихся.

Итак, педагогические игры являются одним из наиболее эффективных методических приемов, которые можно использовать на уроках иностранного языка. Игра выполняет важные методические задачи:психологически подготавливает учеников к использованию английского языка в общении, в непринужденной форме заставляет их многократно повторять лексический и грамматический материал; тренирует учащихся в выборе необходимого речевого варианта.

Увлечение игрой и соревновательная атмосфера дает возможность преодолеть неловкость, что позитивно отражается на последствиях обучения.

Игра рассматривается и как ситуативно-вариативное упражнение, которое создает возможность многократного повторения речевого материала в условиях, приближенных к реальной коммуникации.

Успех использования игр на уроке зависит от соблюдения требований к их четкой организации:

1. Игра должна учитывать возрастные и языковые возможности учащихся.

2. Правила игры должны быть четкими и понятными всем ученикам с обязательным подведением итогов и выявлением победителей.

3. Ход игры должен всегда быть под контролем учителя. Игра должна одновременно учить и развлекать учеников, а тон учителя быть доброжелательным и в то же время требовательным.

4. Если учитель делит класс на команды, необходимо, чтобы каждая из них имела равное количество сильных и слабых учеников.

5. Игра должна быть завершена до момента, когда ученики устанут и потеряют к ней интерес.

Итак, игра способствует повышению эмоционального уровня, мотивации речевых действий, творческой индивидуальности ученика.

Каждому возрасту свойственны свои возможности и особенности развития.

Рассмотрим обучение детей в начальных классах, которые относится к младшему школьному возрасту.Границы этого возраста и его психологические характеристики определяются этапами психического развития и психологическими особенностями. Рассмотрим психологические особенности детей младшего школьного возраста. В целом это время относительно спокойного и равномерного развития, в течение которого происходит функциональное совершенствование мозга - развитие аналитико-синтетической функции его коры. И российские, и зарубежные психологи сходятся во мнении, что ребенку изучение иностранных языков дается легче, чем взрослому. Считается, что сенситивный период длится с 4 до 8 лет. В это время мозг очень активно овладевает речью. После десятилетнего возраста эта способность уменьшается. Большинство специалистов сходятся во мнении, что заниматься изучением иностранного языка до 3 лет бессмысленно, а начинать после 10 лет – нежелательно, так как нужный результат будет достигаться ценой больших усилий либо результат будет успешен только для учеников, обладающих лингвистическими и коммуникативными способностями выше среднего уровня.

Таким образом, начинать изучать язык с 1 или 2 класса правильно, так как система родного языка ребенком уже хорошо усвоена, а изучение нового

языка происходит легко и сознательно. В этом возрасте еще мало штампов речевого поведения, нет трудностей при коммуникации на иностранном языке. Если найти правильный подход и методику преподавания иностранного языка, то успехи в обучении гарантированы почти всем детям.

Преподавание иностранного языка в младшей школе должно развивать психические функции ребенка – внимание, память, мышление, удовлетворять познавательные способности через знакомство с достопримечательностями и традициями стран изучаемого языка, создать мотивацию для изучения иностранного языка в средней и старшей школе, воспитать толерантность и уважение к другим культурам.

В то же время, у младших школьников могут возникнуть и сложности в усвоении второго языка. В этот период у них пока нет мотива изучении иностранного языка, так как естественная языковая среда стимулирует в большей степени процессы овладения родным языком, с помощью которого школьник решает проблемы общения, удовлетворяет жизненные и познавательные интересы. Родной язык ребенок усваивает легко, в естественной языковой среде, при эмоционально-личностном общении с родственниками и друзьями. Усвоение иностранного языка происходит в условии искусственной языковой среды, целенаправленного обучения, при ситуативно-деловом характере общения с учителем.

Цели, которые ставятся перед ребенком, для него выглядят абстрактно, поэтому обучение должно строится на удовлетворении познавательных, игровых и личностных потребностей ребенка.

Еще одна сложность связана с тем, что на уроках иностранного языка ученик невольно переводит на родной язык смысловые единицы второго языка, таким образом, осознание этих единиц достигается не с помощью иностранного языка, а посредством родного. При попытках построить высказывание на втором языке ученик может использовать структуры, использующиеся в родном языке, которые могут подменять речевые механизмы иностранного языка.

Также могут возникнуть трудности преодоления личностных психологических барьеров при изучении школьниками иностранного языка: непривычные звуки, слова и фразы другого языка, стеснительность и боязнь допустить ошибки в речи. Поэтому учителю необходимо стимулировать детей к изучению иностранного языка, а также помочь побороть стеснительность и разрядить обстановку на уроке. Всего этого можно достичь с помощью игр.

В начале школьного обучения дети переходят от игровой деятельности, которой они занимались в дошкольном учреждении, к учебной, которая будет являться ведущей деятельностью ребенка в школе и в которой формируются новые психические навыки. Основное значение ведущей деятельности в том, что она подготавливает переход ребёнка к новой, высшей ступени его развития. Постепенная смена ведущей деятельности от игровой к учебной происходит в шестилетнем возрасте, при этом игра еще сохраняет свою ведущую роль. У детей появляется интерес к учебе и школе, но потребность в игре не ослабевает. Любая деятельность побуждается мотивами. Мотивация очень важна при обучении школьников иностранному языку. Психологи считают, что наиболее распространенными мотивами обучения являются:

- социальные мотивы (учится, чтобы быть полезным своей стране);

- узкосоциальные мотивы (окончить школу с отличными оценками);

- отрицательные мотивы (не получить двойку и чтобы родители не ругали);

- познавательные учебные мотивы (стремление научиться чему-то новому);

- игровые мотивы.

Полноценные учебные навыки формируются тогда, когда включаются познавательные учебные мотивы, но они появляются у младших школьников, если удовлетворяется игровой мотив. Если же потребности детей в игре не удовлетворяются, то развитию их личности наносится

значительный вред, обучение становится формальным и интерес к обучению угасает.

Поэтому именно в младшем школьном возрасте необходимо включить процесс изучения иностранного языка в контекст игровой деятельности для создания мотивации и интереса к изучению иностранного языка, когда у детей еще нет естественной потребности в общении на новом языке.

Ролевая игра с новыми персонажами является психологическим оправданием для перехода на иностранный язык в условиях, когда дети могут общаться на родном языке и у них нет необходимости говорить на другом языке. Поэтому младший школьный возраст предоставляет уникальные возможности для реализации принципа коммуникативности в обучении за счёт игровой мотивации, создающей естественные мотивы для речевых действий учащихся и делает осмысленными и интересными даже самые элементарные

Игра– организованное занятие, требующее напряжения эмоциональных и умственных сил. Для детей же игра в первую очередь– увлекательное занятие. Этим она и привлекает учителей, в том числе и учителей иностранного языка. С ней справляются даже слабые ученики.

На основе анализа психолого-педагогической литературы можно сказать, что – игровые технологиизначительно повышают мотивациюк изучению иностранных языков, активизируют познавательную деятельность учащихся, способствуют коммуникативному обучению и обеспечивают развитие речевых навыков учащихся.

Выводы по главе 1

1. Современный урок – это системное сотрудничество педагога и учащихся при котором последние в ситуации проблемы решают учебные задачи, находят пути применения решений этих задач, выделяют новые способы работы в процессе учебной деятельности. Классификация уроков

подлежит, по мнению автора, существенному переосмыслению в силу современных реформ системы образования, а роль учителя (также претерпевшая существенные изменения) не должна сводиться исключительно к определению направления, руководствоваться следует обозначенными выше задачами.

Игра на уроках английского языка занимает важное место в процессе обучения в начальной школе, поскольку по-прежнему остается одним из ведущих видов деятельности, чем и обусловлено ее использование на уроках, а также тем, что соответствует деятельностному и коммуникативному подходам в обучении иностранному языку, определенным ФГОС НОО. С помощью игры учитель создает типичную ситуацию и руководит (программирует) речевую деятельность ученика.

2. Педагогическая технология функционирует и как наука, которая исследует наиболее рациональные пути обучения, и как система способов, принципов и регулятивов, применяемых в обучении, и в качестве реального процесса обучения. Технология обучения предполагает управление дидактическим процессом, содержащий организацию деятельности учащихся, и контроль этой деятельности. Эти процессы непрерывно взаимодействуют: результат контроля влияет на содержание управляющих действий, то есть предусматривает дальнейшую организацию деятельности в интересах достижения целей, определенных на основе образовательных стандартов.

Анализ источников по теме нашего исследования позволил нам сделать выводы, что использование просто игры имеет существенное отличие от игровых технологий, поскольку игровая технология – это комплекс игровых методов, приемов, принципов использования игр в учебно-воспитательном процессе, в частности в процессе обучения английскому языку в начальной школе. Поэтому целесообразно использовать игровые технологии в процессе обучения английскому языку в начальной школе, так как игры вызывают активную работу мысли, способствуют расширению кругозора учащихся,

уточнению представлений об окружающем мире, совершенствованию всех умственных и психических процессов, способствует эффективному обучению, стимулирует переход детского организма к более высокой степени развития.

3. Анализ особенностей внедрения и использования игры на уроках английского языка показал, что существует определенная квалификация, отражающая все характеристики игры и представляющая игру как эффективный метод обучения английскому языку.В нашей работе предлагаем использовать классификацию, предложенную С.Ю. Николаевой, за критерием «за использованным материалом». Однако в контексте данной классификации в процесс обучения можно включать ролевые, имитационные, сюжетные и прочие игры, которые содержат необходимый лексический, грамматический либо фонетический материал.

Глава 2. Роль игры на начальном этапе обучения иностранному языку

2.1. Анализ учебно-методической литературы по проблеме игрового обучения английскому языку

Нами был проанализирован отечественный УМК «Английский в фокусе» для 3 класса авторов Н.И. Быковой, Дж. Дули и др. на предмет использования языковых игр.

Данный УМК создан в соответствии с Примерными программами по иностранному языку, с Федеральным компонентом Государственного стандарта начального общего образования по иностранным языкам. Также необходимо отметить, что УМК «Английский в фокусе» для начальной школы соответствует стандартам, которые разработаны Советом Европы в сфере обучения иностранным языкам (CEF A1-B2 levels). Данный факт является отличительной особенностью анализируемого нами УМК.

УМК «Английский в фокусе» входит в Федеральный и региональный перечни учебников, которые рекомендованы к использованию в общеобразовательных учреждениях министерством образования и науки РФ.

«Английский в фокусе» является первым российским УМК, совместно разработанным российским издательством «Просвещение» (Россия) и британским издательством ExpressPublishing (Великобритания) специально для российской общеобразовательной школы. В его разработке приняли участие известные российские учителя-практики совместно с известными британскими авторами, предлагающими новый уникальный подход к изучению английского языка.

В основе УМК лежит коммуникативно-когнитивный подход к обучению английскому языку, который предусматривает соблюдение поэтапного формирования знаний и развитие всех компонентов

коммуникативной компетенции учащихся. Авторы УМК также придерживаются личностно-ориентированного подхода к обучению английского языку, что способствует обеспечению особого внимания интересам, индивидуальным особенностям и реальным возможностям учащихся.

Анализ данного учебника позволяет определить специфику и положительные стороны УМК «Английский в фокусе»:

– использование принципа устного опережения;

– в основе обучения находятся простые речевые ситуации общения;

– отмечается учет возрастных, типологических и психологических особенностей младших школьников;

– в процессе обучения учащиеся знакомятся со странами, язык которых изучают;

– в УМК присутствует большое количество иллюстраций, песен, игр, сказок;

– в наличие разнообразные мультимедийные компоненты, входящие в состав УМК.

Каждый юнит в УМК разделен на два урока. Каждый урок размещается на развороте учебника, что позволяет ученикам быстрее найти необходимый материал и задания. УМК построен с опорой на овладение учащимися лексикой английского языка. Также необходимо отметить, что грамматические правила здесь учащимся не поясняются, часто лексический материал не соответствует возрасту учащихся. Однако обучение строится на базе простых речевых коммуникативных ситуаций с применением драматизации и TPR. Объяснения к заданиям даются на английском.

Относительно языковых игр необходимо отметить, что в УМК для 3-го класса представлено большое их количество. Нами были обнаружены следующие из них (Приложение 1):

1. Фонетические.

Для тренировки фонетических навыков применяются также игровые методы. К примеру, учитель называет букву, а учащиеся должны на картинке отыскать слова, которые на эту букву начинаются (Приложение 1, Рисунок 1).

Игры такого рода способствуют совершенствованию фонетических навыков и формирования фонетических представлений.

Обнаружены случаи, когда усвоение фонетических навыков, навыков произношения происходит параллельно с усвоением новой лексики, при этом используются опоры – аудиозапись песни, и изображения предметов для каждой лексической единицы (Приложение 1, Рисунок 2).

2. Лексические игры.

К примеру, игры на повторение и усвоение лексики по теме «Colours» (Приложение 1, Рисунок 3).

Интересной представляется также игра, предполагающая повторение лексике по темам «Colours» и «Clothes» (Приложение 1, Рисунок 4).

Также нами обнаружены лексические игры, которые используются для работы с числами и для активизации умственной и познавательной активности учащихся (Приложение 1, Рисунок 5).

Также обнаружены игры для усвоения лексического материала по теме «Family» (Приложение 1, Рисунок 6).

3. Грамматические

Среди грамматических игр обнаружены игры на усвоение форм глагола tobe (Приложение 1, Рисунок 7).

Как уже отмечалось ранее, грамматический материал в данном УМК не объясняется, а усваивается посредством практического использования в речи необходимых грамматических форм (Приложение 1, Рисунок 8).

Таким образом, анализ УМК «Английский в фокусе» для 3-го класса показал, что в нем активно используются разнообразные языковые игры (фонетические, лексические и грамматические). Это способствует

повышению мотивации обучения, поскольку игра для младших школьников является одним из ведущих видов деятельности.

Для сравнения был также проанализирован зарубежный УМК для учащихся 3-го класса «MacmillanNextMove».

«MacmillanNextMove» является курсом английского языка, предназначенным для учащихся в начальной школе (1-4 классы) и для учащихся средней школы (5-7 классы).

Основу курса составляет знакомство школьников со странами и континентами. «MacmillanNextMove» дает изучающим возможность не только изучать английский язык, но и знакомиться с реалиями различных стран: Россия, Великобритания, США, Индия, Китай, Мексика, Перу, Япония и многими другими. УМК предполагает использование видеосюжетов и песен на основе фольклорных мелодий, позволяющих более полно составить представление об этих странах.

УМК представлен 10 разделами. Каждый раздел посвящён отдельной стране и содержит упражнения, способствующие развитию умений учащихся во всех видах речевой деятельности. Также в УМК представлен страноведческий материал.

Относительно языковых игр, представленных в УМК «MacmillanNextMove», отметим, что были обнаружены следующие виды игр (Приложение 2):

1. Фонетических игр в данном УМК не было обнаружено. Отметим также, что формирование фонетических навыков происходит наряду с формированием навыков аудирования (Приложение 2, Рисунок 1).

Задания такого характера присутствуют в каждом уроке, представленном в данном УМК.

Либо используются подобные упражнения, однако они предполагают отработку отдельных звуков (Приложение 2, Рисунок 2).

2. Лексические игры.

Среди лексических игр в данном УМК были обнаружены игры, предполагающие параллельное формирование навыков аудирования (Приложение 2, Рисунок 3).

3. Грамматические игры.

Среди грамматических игр обнаружены игры, предполагающие восстановление предложения, слова которого записаны в разброс (Приложение 2, Рисунок 4).

Таким образом, в УМК «MacmillanNextMove» имеется небольшое количество игр, однако материал сопровождается большим количеством наглядного материала аудио файлов.

2.2. Функции игровой деятельности

Значительный вклад в обоснование педагогической теории игровой деятельности сделано психологами С.Л. Рубинштейном, А.А. Леонтьевым, Л.С. Выготским и учениками их научных школ, которые рассматривали игру с позиций системно-структурного анализа и ее культурно-исторического происхождения.

В середине XX в. в работах психологов, научные исследования которых были связаны с экспериментальным обучением детей 6-10 лет (Д.Б. Эльконин, А.В. Запорожец, Я.Л. Коломинский, В.С. Мухина и др.), подчеркнута необходимость разработки проблем педагогического руководства игровой деятельностью. Значительный вклад в теоретические основы руководства игровой деятельностью сделала Н.В. Кудыкина [22, стр. 86].

Известными педагогами XX века, которые работали с детьми школьного возраста или экспериментально исследовали ведущие педагогические проблемы, созданные педагогические парадигмы практической воспитательной работы педагогов с учениками в контексте различных видов игровой деятельности.

Выделение нерешенных ранее частей общей проблемы. Анализ теоретических исследований игровой деятельности второй половины XX века показывает, что она рассматривается в школе преимущественно как дидактическое средство, применение которого приобрело особую актуальность в связи со снижением возраста детей, привлекаемых к систематическому школьному обучению.

Охват обучением шестилетних детей, которые, по сути, еще не вышли из дошкольного возраста, обусловливает необходимость систематического и многофункционального использования игры в учебно-воспитательном процессе [53, стр. 86].

Обобщение педагогических исследований использования игровой деятельности в учебно-воспитательном процессе начальной школы позволяет утверждать, что она является многофункциональным педагогическим методом.

Основными педагогическими функциями игровой деятельности являются:

- обогащение эмоционально-чувственной сферы,
- обеспечение основ здоровья,
- креативная,
- адаптационная,
- диагностирующая,
- мотивационная,
- развивающая,
- воспитательная,
- учебно-познавательная,
- корректирующая (Рисунок 1)



Рисунок 1. Функции игровой деятельности в учебно-воспитательном процессе начальной школы

Отметим, что каждая конкретная игра одновременно выполняет несколько функций, однако определенные из них являются ведущими. Например, дидактические игры направлены преимущественно на решение конкретных учебных задач, подвижные – обеспечение основ здоровья и тому подобное.

В исследовании Н.В. Кудыкиной игровая деятельность − это динамическая система взаимодействия ребенка с окружающей средой, в процессе которой происходит ее познания учеником, усвоения культурно-исторического опыта и формирования детской личности. Специфика игровой деятельности в том, что ее производительность определяется креативностью ребенка, активным функционированием воображения и межличностным общением. Терминологическое словосочетание игровая деятельность

рассматривается как обобщающее по отношению к понятию игра. Игра − это конкретное проявление индивидуальной и коллективной игровой деятельности ребенка, имеет конкретно-, многовидовой и многофункциональный характер [22, стр. 44].

Педагогическое руководство игровой деятельностью − это способ достижения цели учебно-воспитательного процесса путем целенаправленного применения системы педагогических приемов, адекватных особенностям конкретной игры и направленных на гармонизацию взаимодействия педагог-ученик через удовлетворение актуальных детских потребностей и реализацию личностного потенциала учащихся. При таких условиях игровая деятельность реализуется как педагогический метод.

Структуру развернутой игровой деятельности младших школьников и ее теоретическую модель можно увидеть на рисунке 2.



Рисунок 2. Структурная модель игровой деятельности младших школьников

Таким образом, структурная модель игровой деятельности охватывает пять компонентов:

1) мотивационно-целевой,

2) содержательный,

3) процессуально-операционный,

4) контрольно-оценочный,

5) результативный.

Все компоненты игры взаимосвязаны, сущностные изменения составляющих игровой деятельности обусловливают ее преобразования в деятельность продуктивного характера (например, в трудовую, учебную).

Воплощается игровая деятельность в жизнь благодаря игровым технологиям. Важным при выявлении сущности учебно-игровых технологий считаем непосредственное разграничение понятий «игра» и «игровые технологии». Эти понятия хотя очень близки, но одновременно и существенно отличаются [53].

Чтобы выяснить этимологию понятия «игровая технология», следует обратить внимание на ее первый составляющая – игру.

Игра является сложным социокультурным феноменом, которому посвящено большое количество философско-культурологических, психологических и педагогических исследований. Сейчас наукой накоплен огромный потенциал знаний об этом уникальном явление действительности. Наиболее общее определение игры находим в Большом энциклопедическом словаре: «Игра, вид непродуктивной деятельности, мотив которой заключается не в ее результатах, а в самом процессе» [16, эл. ресурс]. В «Большом толковом словаре современного русского языка» понятие «игра» трактуется как действие по значению играть; занятия детей, подчиненное совокупности правил, приемов или основано на определенных условиях занятия, является развлечением. В педагогической науке «игра» трактуется как вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением [18]. В педагогической психологии понятие «игра» рассматривается как конкретное проявление индивидуальной и коллективной игровой деятельности ребенка, имеющего конкретно

исторический, многовидовой, креативный и многофункциональный характер [38]. Следовательно, понятие «игра» различными учеными толкуется по-разному: как развлечение, непродуктивная деятельность; как средство обучения и воспитания; как форма организации общественно полезной деятельности; как средство коммуникации и тому подобное.

Особое место нами отведено вопросу об использовании игры в учебных целях. Здесь сложность заключается в особой природе игровой деятельности: в ее многочисленных определениях неизменно подчеркивается самоценность и самопроизвольность, отсутствие практической направленности, ориентации на результат (не внутреннее, игровой, а практический).

Если говорит про педагогическую игру, то Ю.Н. Кулюткин и Г.С. Сухобская под этим феноменом понимают имитацию реальной деятельности учителя в тех или иных искусственно воспроизведенных педагогических ситуациях [28, стр. 43].

Ученый П. Щербань педагогическую игру определяет в качестве практического группового упражнения с выработкой оптимальных решений применения методов и приемов в условиях, воспроизводящих реальные обстоятельства или психолого-педагогическую ситуацию. В процессе игры ее участники решают проблемные психолого-педагогические ситуации, их взаимодействие регламентируется определенными правилам, отражающие реальные условия и закономерности. Всего в ходе игры производятся коллективные решения по решению какой-то значимой проблемы.

Педагогическая игра имеет специфические признаки, среди них:

1) моделирование условий, имитирующие профессионально-педагогическую деятельность;

2) поэтапное развитие игры;

3) наличие сложных и проблемных ситуаций;

4) совместная деятельность участников игры;

6) описание психолого-педагогической ситуации и объекта игрового имитационного моделирования;

7) контроль игрового времени;

8) система оценок;

9) правила игры;

10) элементы соревнования [51].

Игровые методы относятся к имитационным методам активного обучения. Признаки имитационных методов: взаимодействие учащихся в условиях сочетания обучения и практики, наличие и распределение ролей (один из основных признаков игровых методов). Игровой метод обучения предполагает определение цели, направленной на усвоение содержания образования, выбор вида учебно-познавательной деятельности и формы взаимодействия учителя и ученика.

По мнению ученого Г.К. Селевко, игровая деятельность выполняет такие функции [39]:

− побудительную: направлена на развитие интереса учащегося к изучаемому, к процессу его усвоения, формирование положительной мотивации учения и тому подобное. Это реализуется в совместной деятельности учителя и ученика, характеризуется интеллектуальным напряжением и сопровождается положительными эмоциями;

− коммуникабельную: реализуется через организацию общения, регулирования межличностных отношений, возникновение механизма саморегуляции поведения. Игра – деятельность коммуникативная, хотя относительно чисто игровых правил и конкретна. Она вводит ученика в реальный контекст сложнейших человеческих отношений. Любое игровое общество - коллектив, который выступает относительно каждого игрока как организация и коммуникативный начало, имеет множество коммуникативных связей;

− самореализации: реализация возможностей каждого участника игры. Это одна из основных функций игры. Именно в этом плане человеку важен

сам процесс игры, а не ее результат, конкуренция или достижения какой-либо цели. Процесс игры − это пространство для самореализации;

− развивающую: проявление и совершенствование различных качеств и способностей учеников (развитие внимания, памяти, речи, мышления, воображения, фантазии, творческих способностей, умений сравнивать, сопоставлять, умение находить оптимальные решения), выявить интересы и склонности, и тому подобное;

− диагностическую: выявление отклонений в поведении, знаниях, умениях и навыках, а также в уточнении особенностей характера ребенка, его взаимоотношений с окружающими. Наблюдение за игрой позволяет получить дополнительную информацию. В игре человек на сенсомоторном уровне демонстрирует то, что он когда-нибудь переживал;

− коррекционную: внесение позитивных изменений в характер будущей личности (например, корректировки таких черт характера, как застенчивость, нерешительность, агрессивность, эгоцентризм и т.п.), в поиске способов решения различных жизненных ситуаций. Психологическая коррекция в игре происходит естественно при условии, что все ученики усвоили правила и сюжет игры; что каждый участник хорошо знает не только свою роль, но и роли своих партнеров; что процесс и цель сочетают всех участников игры.

− развлекательную: создание определенного комфорта, благоприятной атмосферы, душевного удовлетворения как защитных механизмов, то есть стабилизации личности, реализации уровней ее притязаний. Развлечение в играх – поиск.

2.3. Классификация игр

В нашей работе нас интересуют именно языковые игры на уроках английского языка. Языковые игры являются видом дидактических игр.

Дидактические игры представляют собой многоплановое, сложное педагогическое явление; она является и игровым методом обучения, и формой обучения, и самостоятельной игровой деятельностью, и средством всестороннего воспитания личности ребенка [13].

Дидактическая игра – это активная деятельность по имитационному моделированию изучаемых систем, явлений, процессов. Главное отличие игры от другой деятельности заключается в том, что ее предмет – сама человеческая деятельность. В дидактической игре основным типом деятельности является учебная деятельность, которая вплетается в игровую и приобретает черты совместной игровой учебной деятельности [43, с. 80].

Для дидактических игр характерно наличие задачи учебного характера – обучающей задачи. Ею руководствуется взрослые, создавая ту или иную дидактическую игру, но облекают ее в занимательную для детей форму.

Дидактическая игра как форма обучения детей содержит два начала: учебное (познавательное) и игровое (занимательное): одна из них – обучающая, которая принадлежит взрослому; а другая – игровая, ради которой действует ребенок.

Дидактическая игра как самостоятельная деятельность основана на осознанности этого процесса. Самостоятельная игровая деятельность осуществляется лишь в том случае, если дети проявляют интерес к игре, ее правилам и действиям, если эти правила ими усвоены [47].

А.С. Шапиева и П.К. Магомедова разделяют игры на подготовительные и речевые. Подготовительные игры включают игры, направленные на выработку фонетических, грамматических и лексических навыков. Рассмотрим некоторые из них [25; 48]:

1. Подготовительные игры.

1.1. Грамматические игры должны создать естественную ситуацию для употребления определенной грамматической структуры (например, «HideandSeek», «Whathaschanged?», «Whatwouldyoudo?»).

1.2. Лексические игры должны тренировать учащихся в употреблении определенной лексики в соответствующих ситуациях, способствовать запоминанию иностранных слов и словосочетаний (например, «Bingo», «ObjectsinthePicture», «CombinetheWords»).

1.3. Фонетико-орфографические игры должны тренировать учащихся в произношении звуков и написании слов.

2. Речевые игры нацелены на усвоение учащимися умений выражать мысли в логической последовательности, применять на практике полученные языковые навыки.

Н.Ф. Адилова отмечает, что на практике в системе активного обучения используются такие модели учебной игры [2]:

- имитационные;
- операционные;
- сюжетные игры-соревнования;
- ролевые.

В имитационных играх во время занятия имитируется деятельность событий, конкретная работа людей (журналист, политик, эколог и др.), обстановка, условия, в которых происходит событие. Сценарий имитационной игры содержит сюжет события, описание структуры и назначения имитируемых объектов. Примером может быть урок-путешествие, урок-экскурсия и тому подобное.

Операционные игры помогают отработать выполнение конкретных специфических операций (методика проведения дискуссии, конференции, беседы, диспута). В операционных играх моделируется процесс деятельности. Они проходят в условиях, имитирующих реальную обстановку (урок-расследование, урок-суд).

В ролевых играх отрабатывается тактика поведения, действий, выполнение функций. Между участниками распределяются роли с обязательным содержанием в соответствии с проблемной ситуации, вынесенной на обсуждение. Для проведения таких игр целесообразно

использовать следующие типы нестандартных уроков: урок-КВН, урок-путешествие, урок-сказка, урок-композиция.

Ролевые игры могут эффективно использоваться на различных этапах обучения. Относительно возраста учащихся, целесообразно использовать различные ролевые игры для каждой возрастной категории, например, ролевые игры сказочного содержания – для учащихся младшего школьного возраста.

Значение ролевой игры невозможно оценить только развлекательно-учебными возможностями. Весь феномен ролевой игры заключается в том, что, будучи развлечением, отдыхом, она способна перерасти в обучение, в творчество, в терапию, в модель человеческих отношений и проявлений в труде.

Д.Ш. Мустафаева выделяет следующие виды ролевых игр [29, стр. 146]:

- спонтанная, определяемая и разрабатываемая участниками без контроля и указаний руководителя игры;

- открытая, характеризуется отсутствием установленного течения и завершения игры;

- ролевая игра с участие протагониста, характеризуется наличием главного актера;

- общественные, сценические игры, имитационные игры.

Ролевая игра влияет на развитие у детей способности взаимодействовать с другими людьми. Воспроизводя в игре отношения взрослых, ребенок осваивает правила и способы общения, приобретает опыт взаимопонимания, учится объяснять свои действия и намерения, координировать их с другими детьми.

С помощью ролевой игры учителя иностранных языков развивают все виды речевой деятельности учащихся, и прежде всего устную речь, которая является ведущим видом речевой деятельности среди учащихся. Такое методическое средство способствует тому, что речь учащихся становится более содержательной, аргументированной, сложнее по структуре. Учителя

понимают, что правильно организованная ролевая игра на уроке – вовсе не «пустое» занятие, потому что она не только приносит максимум удовольствия ребенку, но является мощным средством его развития, средством формирования полноценной личности.

Ролевая игра помогает реализовать основной принцип – коммуникативной направленности англоязычного обучения. Она способствует повышению у учащихся мотивации изучения английского языка, позволяет учитывать возрастные и индивидуальные особенности учащихся, их интересы и наклонности, моделируя ситуации реального общения [40].

Известно, что скука на уроках – самый опасный враг обучения. Знание, которые не подкрепляются, не согреваются положительными эмоциями, оставляют ученика холодным и пассивным, не затрагивают за живое, быстро забываются, вылетают из головы. Именно уроки, где есть ролевые игры, запоминаются учениками лучше. Урок можно дать, можно провести, но лучше выполнить, как выполняет свою роль артист на сцене. Именно так учителя школы пытаются поощрять учеников: чтобы они были как бы артистами, изучая ту или иную тему на уроке английского языка. Ученики имеют возможность развивать таким образом свои навыки англоязычной коммуникации. Использование ролевых игр сближает учителей с учениками, способствует развитию логического мышления учеников, тренирует их память, внимание, формирует познавательную, информационную компетентность [40].

Ролевая игра – это модель коммуникации в конкретной ситуации, где решаются конкретные коммуникативные задачи. Наличие ролей уже предполагает общение, коммуникацию. Как в любой модели, процесс коммуникации по сравнению с реальным процессом, конечно, упрощен.

Принципу речевой активности ролевая игра отвечает наиболее полно. Без проигрывания ролей, без проговаривания содержания роли не состоится игра, не будет общения. В игре учащийся поставлен перед необходимостью

не просто воспроизводить речевые единицы – высказывания, а совершать речевые действия, языковые средства для которых он может заимствовать из опорного материала, реплик преподавателя, конструировать сам. При этом его речемыслительная деятельность служит выполнению конкретных речевых задач. Именно при наличии речевых задач, которые определяются содержанием ролей и правилами игры, у говорящего проявляются речемыслительная и речевая активность. В условиях решения коммуникативных задач игры развивают речевые умения, на основе которых и возможен перенос в реальное общение [52].

Помимо ролевой игры имеются и сценические представления-игры, которые представлены короткими сценами, событиями, смоделированными из повседневной школьной жизни [29, стр. 146]:

-психодрама, представляющая собой консультативный, терапевтический вид работы с группой, в ходе которой игротехник проводит драматическую импровизацию;

-социодрама представляющая собой совместное решение межличностных конфликтов;

- имитационная игра, характеризующаяся действиями в условном вымышленном пространстве, ориентированном на действительность, выработка модели решения проблемы;

- деловая игра, характеризующаяся действиями по специально заданному плану.

Анализ проблемы внедрения игры на уроках английского языка позволяет сформировать ряд подходов к квалификации игр. Существует определенная квалификация, предложенная С.Ю. Николаевой, которая отражает все характеристики языковой игры и представляет ее как эффективный метод обучения на уроке английского языка. Итак, есть следующие разновидности игр:

1) по функциям:

– учебные – способствуют развитию общих учебных умений и навыков (таких, как память, внимание, восприятие информации различной модальности), развития навыков владения родным и иностранным языками;

– воспитательные – моделируют поведение в игровых моделях жизненных ситуаций;

– развлекательные – создают благоприятную атмосферу на занятиях, превращая урок в увлекательное путешествие;

– учебно-воспитательные – способствуют овладению иностранным языком, учитывая аспект воспитания;

– коммуникативные – объединяют учащихся в единый коллектив, помогают установлению эмоциональных контактов, способствующих формированию навыков и умений общения.

2) по психическому воздействию:

– релаксационные – снимают эмоциональное напряжение, вызванное нагрузкой на нервную систему при обучении;

– стимулирующие – симулируют процессы мышления, запоминания, воспроизведения действительности;

– направляющие – побуждают ребенка к действиям на уроке.

3) за использованием материала:

– лексические – направлены на усвоение лексических единиц, учитывая их особенности;

– фонетические – направлены на овладение спецификой произношения звуков английского языка и интонацией;

– грамматические – направлены на овладение грамматикой иностранного языка [26; 25].

Таким образом, мы видим, что существует несколько подходов к классификациям игр, используемых на уроках английского языка, однако общей чертой для большинства из них является выделение фонетических, лексических и грамматических игр.

В данной работе предлагаем использовать классификацию, предложенную С.Ю. Николаевой, за критерием «за использованным материалом», которая позволит определить четкое содержание работы в процессе обучения английскому языку в начальной школе. Однако в контексте данной классификации в процесс обучения можно включать ролевые, имитационные, сюжетные и прочие игры, содержащие необходимый лексический, грамматический либо фонетический материал.

Также считаем необходимым отметить, что большая роль отводится ролевой игре, позволяющей педагогу моделировать коммуникативные ситуации для развития коммуникативных навыков учащихся.

2.4 Использование игровых ситуаций на уроке

В наше время все больше расширяются связи России с зарубежными странами, и интерес к изучению иностранных языков постоянно растет. В методике преподавания иностранных языков существуют различные способы оптимизации учебной деятельности, в том числе и ролевая игра. Игры периодически освещаются в методической литературе, поскольку вызывают интерес преподавателей иностранного языка своей развлекательностью, обучающим действием, возможностью использования как средства эмоциональной разрядки, мотивации учебной деятельности, с целью тренировки для контроля знаний и навыков учащихся.

Достичь высокого уровня коммуникативной компетенции в иностранном языке, а, не находясь среди его носителей, очень трудно. Поэтому важной задачей учителя является создание на уроке иностранного языка реальных и воображаемых ситуаций общения, используя для этого различные приемы работы. Одним из таких приемов является ролевая игра. Необходимость рационального построения, организации и применения ролевых игр в процессе обучения и воспитания школьников средствами

иностранного языка требует тщательного и детального изучения этого вопроса.

В работе с младшими школьниками необходимо использовать фонетические, лексические и грамматические игры. Также важная роль отводится ролевой игре.

Согласно методическим принципам в каждой ролевой игре выделялось три этапа: подготовительный, собственно игра, заключительный этап.

Подготовительный этап включает:

– вступительную беседу учителя, при которой ученик знакомится с ролевой ситуацией;

– тренировки лексических единиц и грамматических структур;

– чтение текста, дополнительного материала;

– сбор информации для конкретной ситуации.

Заключительный этап, который предусматривает выполнение определенного задания.

Игровая форма занятий создаётся на уроках при помощи игровых приёмов и ситуаций, которые выступают как средство побуждения, стимулирования учащихся к учебной деятельности. Реализация игровых приёмов и ситуаций при урочной форме занятий происходит по таким основным направлениям: дидактическая цель ставится перед учащимися в форме игровой задачи; учебная деятельность подчиняется правилам игры; учебный материал используется в качестве её средства, в учебную деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую; успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.

Главным компонентом игры выступает роль и ее восприятие. Принятие роли осуществляется на разных уровнях: когнитивном, эмоциональном и поведенческом [5]. Любая игра − это новый опыт, который, в свою очередь, становится источником новых знаний, новых действий и новых идей. Игровые методы многоплановые, поэтому каждый из них способствует

выработке определенного практического навыка. Из современных обучающих игр можно выделить игры-упражнения, игровые дискуссии, игровые ситуации, ролевые и деловые учебные игры, компьютерные деловые игры и тому подобное.

Игры-упражнения. К ним относятся кроссворды, ребусы, викторины и тому подобное. Применение этого метода способствует активизации определенных психических процессов, закреплению знаний, проверке их качества, приобретению навыков; игры-упражнения могут быть элементами самостоятельной работы студента, кружковых занятий, внеаудиторной работы и тому подобное.

Игровая дискуссия предполагает коллективное обсуждение спорного вопроса, обмен мнениями, идеями между несколькими участниками.

Ролевая игра (разновидность деловой игры) позволяет воспроизвести любую ситуацию в «ролях». Ролевая игра побуждает учащихся к психологической переориентации. Такой метод интенсифицирует умственный труд, способствует быстрому и глубокому усвоению учебного материала. Под влиянием изменения типа межличностных отношений ученики преодолевают психологический барьер общения. Учитель, который проводит игру, должен объяснить ее главную цель, раскрыть структуру, дать рекомендации каждому исполнителю ролей, предсказать ее результат. Данная форма работы применяется для моделирования поведения и эмоциональных реакций людей в тех или иных ситуациях путем конструирования игровой ситуации, в которой такое поведение обусловлено заданными условиями.

Деловая учебная игра. Это учебно-практическое занятие, которое предусматривает моделирование деятельности специалистов по решению какой-либо проблемы, принятия определенного решения, связанного с производственным процессом. Деловая учебная игра сочетает в себе признаки учебной и будущей профессиональной деятельности и является деятельностью коллективной.

Остановимся более подробно на игровой ситуации. Основой этого метода является проблемная ситуация. Сориентирована игровая ситуация на установление связи теории и практики по изучаемой теме: умение анализировать, делать выводы, принимать решения в нестандартных ситуациях. Игровая ситуация способствует усилению эмоционально-психологического состояния, возбуждает внутренние стимулы к учебной работе, снимает напряжение, усталость [32].

Игровые ситуации − один из методов активного обучения, отличающийся тем, что при его осуществлении используются некоторые, обычно один-два, игровые принципы (из принципов активного обучения), реализация которых происходит в условиях свободной, не регламентированной формальными правилами и организационной структурой деятельности.

Игровые ситуации как источник духовного развития детей рассмотрены в многочисленных трудах зарубежных, российских и казахстанских ученых. Роль игровых ситуаций в образовательном процессе рассматривали ученые и педагоги: П.Ф. Лесгафт, Е.М. Дементьев, А.П. Панфилова, В.В. Волина.

Младшие школьники по-разному и в разном темпе принимают и усваивают новое. Систематически участвуя в той или иной игровой ситуации, дети начинают понимать ее содержание, лучше выполнять условия, которые создают игровые ситуации для освоения и применения нового опыта. В игровых ситуациях проявляются особенности характера ребёнка, обнаруживается уровень его развития.

Использование игровых ситуаций в образовательном процессе – путь детей к познанию мира, в котором они живут и который призваны изменять. Труд и учение, сочетаясь с игровой деятельностью, способствует формированию характера и развитию воли.

Формирование ученика как самостоятельной, инициативной, вдумчивой личности будет успешным, если учитель позаботится об этом с

первого проведенного урока. Поэтому многие практикующие педагоги считают, что одним из самых перспективных путей воспитания активных учеников, ведущим к вооружению их необходимыми умениями и навыками, является внедрение активных форм и методов обучения, среди которых ведущее место занимают учебные игры. Игра является незаменимым рычагом умственного развития ребенка. Игровую форму занятий создают с помощью игровых приемов и ситуаций, которые позволяют активизировать познавательную деятельность учащихся. Игры желательно проводить систематически на каждом уроке, начиная с элементарных игровых ситуаций.

Перед проведением игр с детьми необходимо доступно изложить сюжет, распределить роли, поставить перед детьми познавательную задачу. Чтобы игра не надоела, желательно вносить в нее некоторые изменения, усложнять задачу. Готовясь к занятию, четко продумывать последовательность игровых действий, организацию учащихся, продолжительность игры, ее контроль, подведение итогов и оценку. Потом необходимо объяснить условия игры – лаконично и понятно, с целью пробуждения интереса. Увлекшись игрой, ребенок не замечает, что учится, запоминает новое, ориентируется в чрезвычайных ситуациях, пополняется запас его понятий, представлений, развивается фантазия.

В классной комнате можно организовать игровой уголок, в котором будут собраны сказочные персонажи – Мудрая Сова, Хитрая Лиса, Серый Волк, Медведь Потапыч, Веселый Слоненок, Косой Зайка, Ежик, Винни-Пух.

Подбирая для младших школьников разнообразные игры, ученые рекомендуют вводить учащихся в ситуации познавательной активности, которая проявляется ситуативно и поддерживается благодаря внешней стимуляции со стороны учителя. Планируя организацию игровой деятельности на уроке иностранного языка, необходимо определить учебную, развивающую и воспитательную цель, каждая из которых

направлено на решение задач, определенных программными требованиями для учеников начальной школы [11].

Использование на уроках дидактических игр и игровых ситуаций делает процесс обучения интересным, создает у детей бодрое творческое настроение, облегчает усвоение учебного материала.

Дидактические игры на уроках иностранного языка могут применяться по-разному:

− весь урок может быть построен в виде сюжетно-ролевой игры (на урок приходит сказочный гость, и приносит новости по теме урока);

− как структурный элемент урока;

− во время урока несколько раз создаются игровые ситуации (с помощью сказочного персонажа, игрушки, элементов соревнования) [33].

Для младших школьников целесообразно использовать такие дидактические игры:

1) для развития и коррекции познавательной деятельности (сравнение, восстановление и дополнения целого, изъятие лишнего, обобщение);

2) для развития иноязычной связной речи;

3) для развития эмоционально-волевой сферы (игры-инсценировки, игры с элементами сюжета) [46].

Предпочтение следует отдавать тем играм, которые предусматривают участие большинства детей класса, быстрый ответ, произвольное внимание и усвоения небольшого количества материала. Использование стихов, пословиц, загадок во время проведения игры способствует усвоению учебного материала. При этом дидактические игры должны соответствовать следующим требованиям:

1) соответствовать цели и теме урока;

2) обеспечивать углубление, расширение и закрепление знаний учащихся;

3) соответствовать возрастным особенностям детей, быть доступными, обеспечивать постепенное осложнения операций анализа, синтеза, абстрагирования, обобщения и т.д. [7].

Игрой, ее элементами и игровыми ситуациями активизируется воспитательная функция учебно-познавательной деятельности. Так, создавая игровую ситуацию, можно привлекать внимание детей к традициям родного края. Рассказывая об обычаях и обрядах своей местности, ученики, общаясь с зверушками, с интересом выполняют работу и не чувствуют учебной нагрузки.

На уроках обучения грамоте, когда первоклассников начинают учить читать, можно использовать подвижные игры. Эти игры способствуют запоминанию изученных букв на начальном этапе, предотвращают забывание, а также развивают внимание и скорость реагирования. Вот некоторые из них.

Игра «Волшебник». «Волшебник» (учитель) стоит в центре круга с «волшебным» предметом в руках. «Дети-буквы» ходят по кругу (на груди у них прикреплены карточки с буквами). Учитель прикасается к определенным буквам, те выходят в центр круга, берутся за руки. Все хором читают получившееся слово или слог. Затем можно менять правила игры: одной из вариаций «волшебнику» (уже ученику) завязывают глаза. Тогда слова и слоги будут иногда неправильные, но их тоже нужно читать. Можно направлять учеников, подавая команды: «Хочу видеть слово «sky». «Дети-буквы» ищут друг друга, выбегают в центр круга, берутся за руки, образовав нужное слово [54].

Игра «Скорее ко мне». «Ученики-буквы» бегают, играют. Учитель подает команду: «Буквы «А» - ко мне!». Дети подбегают. Далее игра повторяется сначала (с другими буквами) [54].

Игра «Пою - не пою». «Дети-буквы» идут по кругу. Учитель молча прикасается к «ребенку-букве». Если эта буква обозначает гласный звук, ребенок ее пропевает, если согласный - просто называет и говорит, где в

природе встречается, слышится такой звук. Эта игра помогает повторить гласные и согласные звуки, различать их; развивает музыкальный слух: учит различать звуки в природе.

Преимущество вышеупомянутых игр в том, что к ним не нужно заранее долго готовиться, главное - иметь набор карточек с написанными или напечатанными буквами.

Когда дети изучат значительное количество печатных и рукописных букв можно поиграть с ними в игру «Письменная, печатная» - каждому ребенку выдается листик с разными буквами в разном написании, и они должны по команде распределяться в группы соответственно заданию – одни к прописным буквам, другие – к печатным.

Также рекомендуется использовать такие игры, как: «Необычный зоопарк», «Волшебные животные», «Найди свою половинку», «Буквоцвет», «Цветы дружбы», «Букводождик», «Добавь слова», «Заселяем домики» [32].

Такие уроки обучения грамоте (чтения) с использованием подвижных игр имеют свои преимущества:

− во-первых, такие уроки можно проводить непосредственно на природе, на свежем воздухе, где есть возможность любоваться природой, замечать изменения в природе, чувствовать органическое единство с окружающим миром, привлекать к словесному оцениванию объекта природы;

− во-вторых, дети не устают и не воспринимают процесс чтения, как нечто неинтересное, принудительное.

На уроках чтения при расчитке можно применять игры на развитие памяти, выработки устойчивого внимания: «стоп - бегом» (при слове «бегом» все начинают читать на максимальной скорости, «стоп» - чтение останавливается), «Отгадай» (выборочное чтение), «Дождик» (начинают читать в произвольном темпе вслух, постепенно увеличивают силу голоса, доходят до вершины и начинают уменьшать). Есть игры, которые можно использовать для чтения в парах: «Луна или Попугаи», «Волчонок и Зайчик».

Одно предложение читает один ученик, а второе – другой. Затем чтения повторяется снова. Во время чтения одним учеником второй внимательно следит за правильностью [32].

В процессе ознакомления детей с лирическим жанром желательно пользоваться различными игровыми приемами, которые способствуют развитию умений слушать, говорить и читать, позволяют формировать представление учащихся о стихотворной форме, рифме, систематизировать читательский кругозор, характеризовать авторов произведений, приобретать опыт разучивания стихов. Так, при знакомстве с рифмой можно использовать игру «Похожие хвосты» (мышка, Гришка, книжка, Тишка ...). При выполнении игровых упражнений «Распутаем строки», «Рифма рядом», «Отгадай рифму» у учащихся формируется чувство ритма и рифмы, а также эти упражнения учат учеников высказываться точно, четко, правильно [32].

Большую роль на уроках следует отводить сказке, потому что благодаря ей человек познает мир не только умом, но и сердцем. На уроках чтения, изучая русские народные сказки, следует использую игровые ситуации, моделируя ролевые игры. Дети с удовольствием, надев маски сказочных персонажей, инсценируют отрывки любимых сказок. Младшим школьникам также очень нравятся такие творческие задания: придумай свою сказку, придумай конец сказки, измени сюжет сказки, замени сказочных персонажей и другие. Сочинение сказок способствует общему развитию личности учащихся, ведь ребенок, ярко фантазирующий в одном виде деятельности, легко переносит это качество и на другие. Такие задания развивают творчество, которое способствует креативности непосредственно в учебном процессе и в повседневной жизни.

Игровые ситуации на уроках английского языка можно использовать для ознакомления детей с новым материалом и для его закрепления, для повторения ранее приобретенных представлений и понятий, для более полного и глубокого их осмысления, формирования умений и навыков, развития основных приемов мышления, расширения кругозора. На уроке

можно предложить поиграть в «Магазин». «Продавец» и «Покупатель» быстро считают, а дети следят за правильностью расчетов. Так в игре учащиеся тренируются в основных математических операциях. В процессе проведения уроков с элементами игры реализуются идеи дружбы, соревнования, самоуправления, воспитания ответственности каждого за результаты своего труда, формируется мотивация учебной деятельности и интерес к предмету [32].

Именно внедрение на уроке развивающих игровых ситуаций способствует развитию познавательной активности школьников. Использование нетрадиционных уроков-игр позволяет практически применять математические знания детей. На уроках можно использовать и спортивные игры. Для этого заранее нужно приготовить карточки с примерами и ответами. На одних карточках ответы правильные, а на других неправильные. По очереди нужно показывать карточки, а ученики в ответ делают определенные движения (при правильном ответе – руки вверх, при неправильной – руки вперед). Гимнастические упражнения можно использовать разные.

Использование интеллектуальных игр («Что? Где? Когда?», «Брейн-ринг», «Умники и умницы») тренирует у детей сообразительность, скорость реагирования, память, умение обобщать [32].

Выполняя требования программы по основам здоровья, можно использовать практическую, игровую, индивидуальную и групповую деятельность учащихся. С целью закрепления изученного материала на уроках применяется игра «Фантазеры» (о чем может мечтать здоровый человек), игра-пантомима «Без слов» (рассказать, чем больше вы любите заниматься в своем уголке отдыха), «Угадай блюдо по описанию», которую учащиеся выполняют в парах. Не менее интересной является игра-путешествие по реке Аккуратность. Игры требуют от учеников собранности, выдержки, желание помочь отстающем, воспитывается культура, общение ребенка с коллективом [54].

Игры экологической направленности дают детям понять, что неразумное вмешательство в природу может вызвать существенные изменения как внутри самой экосистемы, так и за ее пределами. Во время таких игр у детей развивается готовность к правильному взаимодействию с окружающей средой. Во внеурочное время использование подвижных игр способствует формированию у учащихся таких положительных моральных качеств, как сострадание, сопереживание, доброту, милосердие.

Значительный учебно-воспитательный потенциал имеет игра-путешествие. Она дает возможность целостно организовать детскую деятельность в течение длительного времени. Сочетая в себе различные формы работы (экскурсии, викторины, конкурсы, беседы, праздники), игра-путешествие значительно усиливает интерес школьников к различным видам познавательной, художественно-эстетической и предметно-практической деятельности [32].

Игра-путешествие в природу дает возможность романтизировать процесс общения учеников и помогает реализовать потенциал коллективной творческой деятельности. Маршрут такой игры, как правило, предусматривает несколько «станций-остановок», в рамках которых дети реально или мысленно путешествуют и приобретают опыт общения на иностранном языке [54].

На уроках английского языка некоторые педагоги в качестве физминутки используют подвижные игры с элементами театрализации «Волк и козы», «Зайчик», «Волк в канаве», «Охотники и утки», «Гуси-лебеди», «Лисичка», «Петушки и волк», и другие. Также можно использовать комплексы театрализованной зарядки [37, стр. 305-310].

Чтобы занятия с учениками были успешными, надо играть и учиться. Ибо игра − это «волшебная палочка, которая превращает процесс обучения с сухого, скучного и формального занятия на яркую, интересную, увлекательную историю» [36, стр. 82-89].

Выводы по главе 2

1. Анализ УМК «Английский в фокусе» для 3-го класса показал, что в нем активно используются разнообразные языковые игры (фонетические, лексические и грамматические). Это способствует повышению мотивации обучения, поскольку игра для младших школьников является одним из ведущих видов деятельности. В УМК «MacmillanNextMove» имеется небольшое количество игр, однако материал сопровождается большим количеством наглядного материала аудио файлов.

2. Игровая деятельность выполняет такие функции: побудительную; коммуникабельную; самореализации; развивающую; диагностическую; коррекционную; развлекательную.

3. Существует много классификаций игр, используемых на уроках иностранного языка, однако в рамках данной работы предлагаем использовать классификацию, предложенную С.Ю. Николаевой, за критерием «за использованным материалом», позволяющая определить четкое содержание работы в процессе обучения английскому языку в начальной школе.

Считаем необходимым отметить, что большая роль отводится также и ролевой игре, которая позволяет педагогу моделировать коммуникативные ситуации для развития коммуникативных навыков учащихся.

4. На уроках иностранного языка игры могут быть разнообразными. В игровой форме может быть организован весь урок, его часть, либо просто может использоваться игровая ситуация.

Глава 3. Экспериментальное исследование использования педагогических игр на уроках английского языка в начальной школе

3.1. Организация игр на уроках и методика исследования

В исследовании приняли участие 24ребенка младшего школьного возраста, средний возраст которых – 8-9 лет, учащиеся 2-го класса. Дети были разделены следующим образом:

− экспериментальная группа – 12 учащихся 2-Б класса;

− контрольная группа – 12 учащихся 2-А класса.

База исследования: учащиеся ГБОУ Школы №1383.

Подробнее информация об участниках экспериментального исследования представлена в таблице 2.

Таблица 2

Характеристика выборки исследования

Испытуемый	Экспериментальная группа			Испытуемый	Контрольная группа		
	Пол	Возраст	Успеваемость по английскому языку		Пол	Возраст	Успеваемость по английскому языку
1	Ж	8	Средняя	1	Ж	8	Средняя
2	М	8	Средняя	2	М	8	Низкая
3	Ж	9	Высокая	3	М	8	Средняя
4	М	8	Средняя	4	М	8	Средняя
5	Ж	9	Низкая	5	Ж	8	Высокая
6	М	8	Средняя	6	М	8	Средняя
7	М	9	Средняя	7	М	8	Средняя

8	Ж	9	Высокая	8	Ж	8	Низкая
9	М	8	Низкая	9	Ж	8	Средняя
10	Ж	8	Средняя	10	Ж	9	Высокая
11	М	8	Средняя	11	М	8	Средняя
12	Ж	8	Низкая	12	Ж	9	Средняя

Таким образом, из таблицы 2 мы видим, что среди испытуемых экспериментальной группы есть учащиеся с высоким уровнем успеваемости – 2 учащихся, со средним уровнем успеваемости – 7 учащихся, с низким уровнем – 3 учащихся. Среди детей контрольной группы есть учащиеся с высоким уровнем успеваемости – 2 учащихся, со средним уровнем успеваемости – 8 учащихся, с низким уровнем – 2 учащихся

Данное исследование проводилось в три этапа:

I этап – констатирующий эксперимент;

II этап – формирующий эксперимент;

III этап – контрольный эксперимент.

На первом констатирующем этапе исследования предполагался отбор диагностических методик и выявление уровней коммуникативныхумений испытуемых.

На данном этапе была создана выборка исследования, проанализированы источники литературы относительно данной проблемы, отобраны диагностические методы и методики.

На втором – формирующем – этапе предполагается разработка и апробация системы упражнений с использованием анимационных фильмов на уроках иностранного языка для повышения эффективности процесса обучения, а также на формирование иноязычной коммуникативной компетенции обучающихся.

На данном этапе работы нами были применены методы анализа, синтеза и обобщения методической литературы относительно проблемы повышения уровня знаний и формирования коммуникативныхумений учащихся 2-х классов на уроках английского языка. Были определены самые

оптимальные и эффективные методы и приемы достижения цели данного этапа.

На третьем – контрольном – этапе предполагается повторное исследование уровня успеваемости и уровней иноязычной коммуникативной компетенции и сравнение результатов с результатами констатирующего этапа исследования.

На данном этапе были использованы те же методы и методики диагностики, что и на этапе констатации.

Основными методами экспериментального исследования были определены наблюдение и беседа. Наблюдение проводилось за детьми в классе во время уроков английского языка игрового характера. Беседа носила индивидуальный характер.

Основной целью I этапа эксперимента было изучение особенностей уровня коммуникативной компетенции детей младшего школьного возраста. При их отборе предусматривалось наличие коммуникативной задачи для испытуемого, обеспечение естественных для общения условий, соответствие заданий возрастным особенностям и интересам школьников.

Первая серия заданий предусматривала установление контакта с каждым ребенком, создание атмосферы дружеского общения. Экспериментатор посредством непринужденной беседы выяснял способы младших школьников вступать в разговор с незнакомым человеком, поддерживать его на элементарном уровне, давая ответы на вопросы.

Проведенная беседа носила индивидуальный характер. Экспериментатор беседовал каждым ребенком отдельно для чистоты эксперимента, чтобы учащимся не подсказывали одноклассники и не сбивали их.

Беседа предполагала комплексное исследование ребенка:

− беглость речи;

− объем лексического запаса;

− знание грамматики;

− произношение.

Для оценки данных критериев использовалась беседа с учащимися, которая представляла собой ряд вопросов:

1) What's your name?

2) How old are you?

3) Do you like animals?

4) Have you got pets?

5) Have you gotfriends?

6) Have you got brother or sister?

6) Do you like your teacher?

7) Do you help your mother?

8) What’s the weather like today?

Оценка навыков говорения учащихся осуществлялась по 5-тибальной шкале, на основе чего определялся уровень развития навыков говорения у младших школьников:

Высокий уровень: полное, самостоятельное, логическое изложение материала; точность, полнота использования лексики; наличие правильно оформленных простых распространённых и сложных предложений, отсутствие грамматических ошибок; произношение правильное, точное, интонационно выразительное;

Средний уровень: отдельные неточности, затруднения в высказывании мысли; полнота использования лексики, наличие отдельных неточностей; наличие правильно оформленных простых распространённых и сложных предложений, наличие единичных грамматических ошибок; в произношении наблюдаются единичные неточности, речь не всегда интонационно завершенная; ребенку нужна незначительная помощь в виде подсказок.

Низкий уровень: нарушение в структурировании высказывания, необходимость помощи со стороны экспериментатора; бедность, неточность лексики; ошибки в грамматике, произношение неправильное.

Иноязычная деятельность как новый способ общения младшего школьника требует создания положительной мотивации, которая является одним из важнейших психологических факторов успешности изучения иностранного языка и ключевым вопросом организации нашего исследования. Мотивация может быть определена как некий толчок, который заставляет учеников принять меры для достижения чего-то.

Учитывая возрастные особенности младших школьников, мотивация является наиболее важным элементом, так как, в отличие от взрослых или учеников средней школы, которые имеют некоторую степень мотивации (например, нужно сдать экзамен, надежда на материальное вознаграждение, или возможность будущего путешествия и т.д. – это вид внешней мотивации, связанной с факторами за пределами классной комнаты), ученики начальной школы ее не имеют, и поэтому необходимо повышать мотивацию в классе. Поэтому перед беседой в классе мы применяли различные игровые задания и упражнения.

Описание игр приведено в таблице 3.

Таблица 3

Используемые игровые упражнения для активизации фонетических и лексических умений

Игра	Цель	Описание
Игра «Аукцион»	Цель: тренировать учащихся в восприятии звуков на слух.	Младшие школьники очень любят играть в магазин, поэтому для развития фонематического слуха уместно провести с ними «распродажу». Учитель готовит карточки с рисунками предметов, названия которых известны учащимся, и раскладывает все эти карточки рисунками вверх. Ученики садятся или становятся вокруг стола.

		Учитель произносит звук или звукосочетание, а ученики должны быстро отыскать на столе рисунок предмета, название которого начинается с этого звука (звукосочетания). Тот, кто быстрее возьмет карточку, считается самым расторопным покупателем. Затем учитель называет другой звук, и игра продолжается. Побеждает тот, кто «купил» наибольшее количество вещей.
Игра «Скажи следующее слово»	Цель: усвоение и повторение названий дней недели, алфавита и числительных.	Учитель называет день недели, букву или числительное. Ученики по очереди быстро называют следующий день, букву алфавита или числительное. За каждое правильное слово ученик получает очко. Эту игру можно проводить как командную или личное первенство.

Таким образом, активизировав изученный лексический материал, ученики смогут разговаривать на английском языке в вести беседу. Общение это будет приятным, веселым и полезным. Такие игровые приемы побуждают детей не только к беседе, но и к дальнейшему изучению и совершенствованию приобретенных знаний.

Как видим, использование игр перед началом констатации уровня сформированности коммуникативныхумений значительно разнообразит коммуникативную деятельность, способствует возникновению у учащихся потребности осуществлять речевые действия. Игры успешно используются как на этапе презентации и тренировки, чтобы обеспечить определенный

уровень релаксации во время многократного повторения речевых образцов, так и на этапе употребление усвоенного языкового материала.

В процессе анализа результатов констатирующего эксперимента была получена развернутая характеристика количественных и качественных особенностей владения обучающимися иностранным языком, а также сформированности коммуникативных умений у детей младшего школьного возраста.

Результаты исследования навыков говорения представлены в таблице 4.

Таблица 4

Результаты исследования навыков говорения младших школьников

Экспериментальная группа (2-Б)							Контрольная группа (2-А)						
Испытуемые	Критерии				Средний балл	Уровень	Испытуемые	Критерии				Средний балл	Уровень
	Беглость речи	Лексический	Грамматический	Произношение				Беглость речи	Лексический	Грамматический	Произношение		
1	4	4	4	5	4,3	С	**1**	4	5	3	4	4	С
2	4	5	4	3	4	С	**2**	3	3	3	4	3,3	Н
3	5	5	4	5	4,8	В	**3**	4	4	4	5	4,3	С
4	4	4	4	4	4	С	**4**	4	5	4	4	4,3	С
5	3	4	3	3	3,3	Н	**5**	5	5	5	5	5	В
6	4	4	4	5	4,3	С	**6**	3	4	4	4	3,3	С
7	3	4	4	4	3,8	С	**7**	4	5	4	4	4,3	С
8	4	5	5	5	4,8	В	**8**	3	4	3	3	3,3	Н
9	3	4	3	3	3,3	Н	**9**	4	5	4	4	4,3	С
10	4	4	5	4	4,3	С	**10**	4	5	5	5	4,8	В
11	4	4	4	4	4	С	**11**	4	4	3	4	3,8	С
12	3	4	3	3	3,3	Н	**12**	4	5	4	4	4,8	С

Средний балл по группе	4,0	Средний балл по группе	4,1

Количественный анализ обследования уровня владения иностранным языком и сформированности коммуникативной компетенции у детей младшего школьного возраста представлен на рисунке 3.

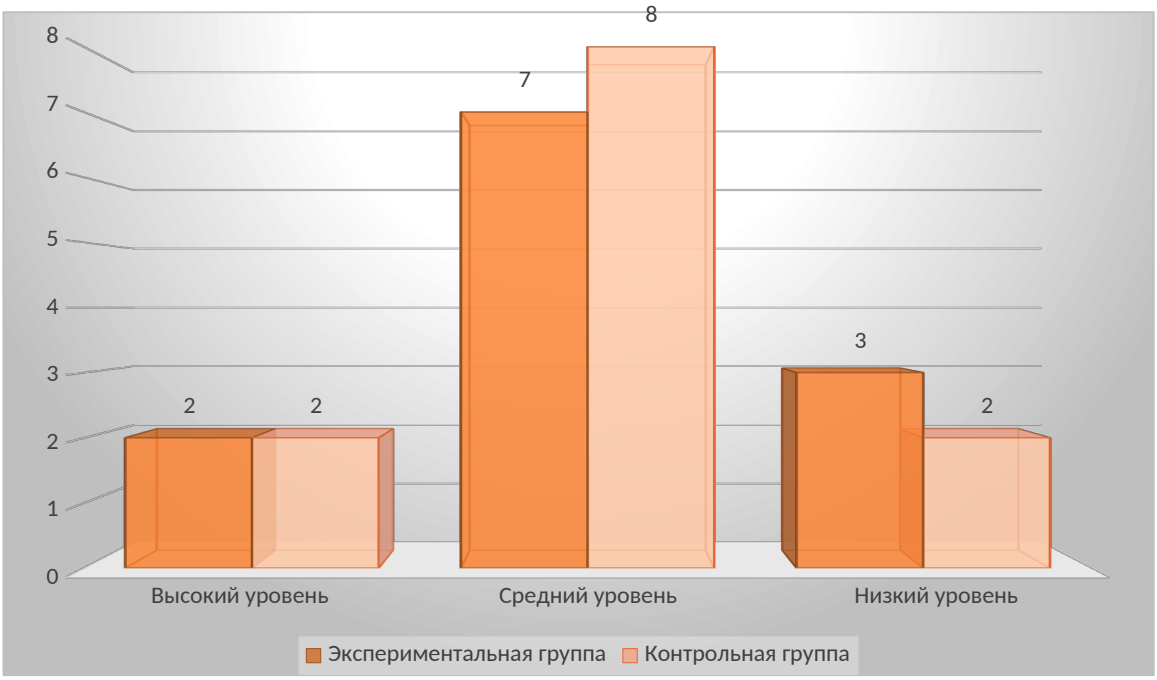

Рисунок 3. Уровни сформированности коммуникативной компетенции учащихся 2-х классов

Анализ обследования детей показал, что у 2 детей экспериментальной группы и 2 детей контрольной группы отмечается высокий уровень сформированности коммуникативных компетенций. Дети данной группы быстро устанавливают контакт со взрослыми и сверстниками, стремятся к постоянному общению, хорошо общаются в присутствии незнакомых людей, легко сменяют способы общения на иностранном языке, находят общность с разными партнерами.

Эти дети отвечают на все вопросы, их предложения полные, имеют интонационную выразительность, при этом отличалось полное самостоятельное логическое изложение материала, точность, полнота

использования лексики, наличие правильно оформленных простых распространённых предложений.

У 7 детей экспериментальной группы и 8 детей контрольной группы отмечается средний уровень сформированости коммуникативной компетенции. Они быстро устанавливают контакты со взрослыми и сверстниками. Но у них наблюдается усталость от общения, стереотипность способов коммуникации.

Они затрудняются отвечать на некоторые вопросы, иногда отвечают на них при помощи подсказок. В речи у них встречаются отдельные неточности, грамматические ошибки.

И, наконец, у 3 детей экспериментальной группы и 2 детей контрольной группы отмечается низкий уровень коммуникативной компетенции. У них отмечается узкий спектр круга общения, затруднение в смене партнера по общению, избирательность и узкий круг общения.

У этих детей отмечаются нарушения в структурировании текста, постоянная помощь со стороны экспериментатора, бедность, неточность лексики, грамматические ошибки.

Средний балл по экспериментальной группе – 3,9, по контрольной группе – 4 балла.

Таким образом, можно сделать вывод о том, что у учащихся 2-х классов отмечается достаточный уровень владения иностранным языком и сформированности коммуникативныхумений.

Необходимо отметить, что пол испытуемых не играет роли в успешности иноязычного речевого развития детей младшего школьного возраста, среди испытуемых со средним и низким уровнем есть представители обеих полов.

Мы считаем, что с детьми с низким и средним уровнями развития коммуникативныхумения и повышения уровня знаний иностранного языка необходимо работать в данном направлении, для достижения поставленной цели подойдут игровые задания и упражнение на уроках английского языка в

начальной школе, что способствует формированию коммуникативных навыков учащихся.

3.2. Формирующий этап исследования

В наше время все больше расширяются связи России с зарубежными странами, и интерес к изучению иностранных языков постоянно растет. В методике преподавания иностранных языков существуют различные способы оптимизации учебной деятельности, в том числе и игра. Игры периодически освещаются в методической литературе, поскольку вызывают интерес преподавателей иностранного языка своей развлекательностью, обучающим действием, возможностью использования как средства эмоциональной разрядки, мотивации учебной деятельности, с целью тренировки для контроля знаний и навыков учащихся.

Достичь высокого уровня коммуникативной компетенции в иностранном языке, не находясь среди его носителей, очень трудно. Поэтому важной задачей учителя является создание на уроке иностранного языка реальных и воображаемых ситуаций общения, используя для этого различные приемы работы. Одним из таких приемов является игра. Необходимость рационального построения, организации и применения игр в процессе обучения и воспитания школьников средствами иностранного языка требует тщательного и детального изучения этого вопроса.

Итак, с целью повышения уровня владения английским языком у детей экспериментальной группы с низким и средним уровнями, нами была разработана система упражнений для развития коммуникативных умений и уровня знаний.

В работе с младшими школьниками использовались фонетические, лексические и грамматические игры. Также важная роль отводилась ролевой игре. Примеры используемых нами игр приведены ниже.

I. Фонетические игры.

Название игры: NametheWord

Практическая цель: совершенствовать фонетические навыки

Ход игры: Учитель или ученик бросает ученикам по очереди мяч, называя звук; ученики возвращают мяч, называя с этим звуком слово.

Названиеигры: Who Knows the Symbols for the Sounds Best?

Практическая цель: тренировать употребление знаков транскрипции.

Ход игры:

1.Учитель произносит английские звуки, а ученики показывают соответствующие им знаки транскрипции;

2. Учитель показывает знаки транскрипции, а ученики называют соответствующий им гласный или согласный звук или слово, в котором есть этот звук.

За каждый правильный ответ ученик получает балл. Выигрывает тот, кто наберет большее количество баллов.

Название игры: UnusualTelephone

Практическая цель: тренировать фонетические навыки.

Ход игры: На доске, на прикрепленном плакате – большой телефон. На его диске вместо цифр – знаки различных звуков. Задача участников игры «набрать» за определенное время как можно больше слов с этими звуками и произнести их.

Названиеигры: What Sound Is It?

Практическая цель: Тренировать фонематический слух.

Ход игры: Учитель называет цепочку слов, в которых встречается один и тот же звук. Ученики должны его отгадать.

Название игры: WhoKnowstheSymbolsfortheSounds?

Практическая цель: тренировать учащихся в чтении за транскрипцией и письме.

Ход игры: На доске написаны слова в транскрипции. Задача учеников – правильно их прочитать и написать.

Название игры: A Mistake

Практическая цель: учить распознавать транскрипционные знаки.

Ход игры: Учитель или лучший ученик называет звуки, показывая транскрипционные знаки и иногда «допускает» ошибки. Ученики должны заметить ошибку, хлопая в ладони и исправить ее.

Название игры: Words

Практическая цель: формировать фонетические навыки.

Ход игры: Один ученик в роли учителя называет звук, а «ученик» находит его обозначение и называет с ним несколько слов. Затем они меняются ролями.

II. Лексические игры.

Название игры: TheMagicBox

Практическая цель: проверка и повторения названий цветов.

Ход игры: Учитель показывает ученикам «волшебную» коробку (themagicbox), в которой находятся карандаши разного цвета (5-6). Ученики по очереди обращаются к учителю, спрашивая, есть ли в коробке тот или иной цвет.

Pupil: Is it black?

Teacher: No, it is not.

Pupil: Is it white?

Teacher: Yes, it is. (Достает карандаш названного цвета).

Когда все цвета отгаданные, учитель кладет в коробку карандаши других цветов. Выигрывает тот, кто отгадает больше цветов.

Название игры: DoYouKnowtheFirstLetteroftheseWords?

Практическая цель: повторение названий цветов, цифр и букв алфавита.

Ход игры: Учитель раздает ученикам карточки с цифрами и цветами, которые были изучены на предыдущих уроках. Затем показывает букву, ученики называют ее. Тот, у кого рисунок со словом (цифрой или цветом), начинающееся с этой буквы, показывает его и произносит это слово на английском языке.

Название игры: Haveyougot ...?

Практическая цель: тренировать учащихся в использовании общих вопросов с глаголом tohave, повторить лексику по теме «Домашние животные».

Ход игры: На столе учителя разложены игрушки – животные. Ученикам предлагают внимательно посмотреть на них и запомнить. Затем учащиеся кладут головы на парты, а учитель берет со стола любую игрушку и прячет ее за спину, остальные игрушки накрывают тканью. Ученики спрашивают: "Haveyougot a rabbit?", "Haveyougot a cat?» и так далее, до тех пор, пока кто-то из учеников не отгадает спрятанную игрушку. Он и становится ведущим.

Названиеигры: WhoKnowstheColorsBest?

Практическая цель: повторение лексики по теме «Цвета» и «Домашние животные».

Ход игры: На столе разложены игрушки – животные разных цветов. Учитель предлагает одному из учеников (ведущему) задумать любую игрушку. Другие игроки должны отгадать ее. Сначала они отгадывают цвет, спрашивая, например "Isitred?». Затем отгадывают название игрушки, например: "Isit a whiterabbit?».

Если ученик не ошибается, он становится ведущим, и игра продолжается.

Название игры: TheMagicBox

Практическая цель: активизация лексического материала по теме «School».

Ход игры: Учитель показывает ученикам «волшебную коробку», в которой находятся школьные вещи. Ученики по очереди подходят и обращаются к учителю, спрашивая, есть ли у него тот или иной предмет.

Названиеигры: Who Knows the Parts of the Body Best?

Практическая цель: закрепление лексики по теме «Части тела».

Ход игры: Ведущий, показывая, например, на шею, специально ошибается и говорит: «Thisismynose». Ученик, к которому обращается ведущий должен быстро показать на нос. Если он ошибается, то выбывает из игры.

Название игры: WhoKnowstheClothesBest?

Практическая цель: закрепление лексики по теме «Одежда».

Ход игры: Ведущий, показывая, например, на платье, специально ошибается и говорит: «Thisismyskirt». Ученик, к которому обращается ведущий должен быстро показать на юбку. Если он ошибается, то выбывает из игры.

Название игры: CollectiveStory

Практическая цель: активизировать умения и навыки устного высказывания на заданную тему.

Ход игры: Представители от каждой команды по очереди говорят по одному предложению. Тот, кто не может придумать, чтобы продолжить рассказ, или повторяет уже сказанное, выбывает из игры. Победителем становится та команда, в которой остается больше участников.

Название игры: Myfamily

Практическая цель: закрепить знания лексического материала к теме «Моя семья».

Ход игры: По образцу, данному учителем, дети придумывают предложения. Например: His name is Ivan. He is not my brother. He is not my grandfather. Who is he? Другиедолжныдогадатьсяокомидетречь. Ответ: Heisyourfather.

Название игры: GuessWhat

Практическая цель: формировать навыки диалогической речи по теме «Food».

Ход игры: Один из учеников загадывает любой предмет, изображенный на фото, и описывает его, не называя его. Остальные ученики отгадывают это слово. Тот, кто отгадал, описывает следующий предмет. Кпримеру:

P1: It is long and green.

P2: Is it peas?

P1: No, it is not.

P3: Is it a cucumber?

P1: Yes, it is.

Названиеигры: Guess the Word

Практическая цель: закрепить знания по теме «Health».

Ход игры: Класс делится на две команды. Учитель раскладывает карточки на столе. Члены команд по очереди подходят к столу, берут одну из карточек и вслух читают определение слова. Соперники должны назвать это слово. Если они не могут сделать это, право ответа переходит во вторую команду. За каждый правильный ответ предоставляется один балл. Побеждает команда, которая получает больше баллов. (Слова взяты из двух предыдущих уроков.) Учитель следит за соблюдением правил игры.

Название игры: BrokenSentences

Практическая цель: практиковать лексику по теме.

Ход игры: Ученики получают наборы карточек с двумя частями предложений и самостоятельно составляют предложения. Тот, кто первым справился с задачей, читает образованные предложения.

Название игры: RightWord, WrongPlace

Практическая цель: проконтролировать знания по теме, которая изучается.

Ход игры: Класс делится на две группы. Учитель раскладывает карточки на столе текстом вниз. Члены групп поочередно подходят к столу, берут одну из карточек, читают предложения и исправляют в нем ошибки. За каждый правильный ответ команда получает один балл. Побеждает та, которая наберет больше баллов.

Название игры: GuesstheAnimal

Практическая цель: формировать навыки монологической речи по теме «Animals».

Ход игры: Один из учеников загадывает животное и описывает его, не называя. Остальные ученики отгадывают. Тот, кто отгадал, описывает следующее животное и т.д. Учитель следит за соблюдением правил игры. Кпримеру:

P1: This is a wild animal. It is big and it has got long legs.

P2: Is it an elephant?

P1: No, it is not.

P3: Is it giraffe?

P1: Yes, it is...

Названиеигры: Let's Make a Story

Практическая цель: развивать навыки говорения по теме, которая изучается.

Ход игры: Учитель распределяет класс на две команды. Каждому игроку он дает карточку с предложениями. Ученики должны расположиться в последовательности рассказа. Затем они по очереди читают свои предложения. Побеждает команда, которая быстрее и правильно выполняет задание.

III. Грамматические игры.

Названиеигры: Who Is This?

Практическая цель: правильно назвать форму 3-го лица единственного числа глагола tobe и притяжательный падеж.

Ход игры: Каждый ученик получает по одной игрушке (все игрушки – звери и домашние животные). Учитель предлагает придумать имя каждому зверю. Ученики называют свою игрушку: Mycat'snameisLeopold. После этого учитель забирает игрушки, кладет их на стол и говорит: «Я опишу вам одного зверя. Вы должны догадаться, кто это. Тот, кто отгадает, сможет описывать другого зверя». Далееучительпродолжает: This is an animal. He is big (funny, small, black, white, brown, red, yellow, grey, pink, green, blue).

Название игры: Numerals

Практическая цель: повторить числительные

Ход игры: Игра состоит из карточек и фишек с цифрами. Фишек должно быть столько, сколько цифр на карточках. Каждый ученик должен иметь карточки с цифрами. Ведущий показывает фишку с цифрой. Если ученик имеет такую цифру на карточке, он называет ее и получает фишку, если назвал правильно.

Название игры: Verbs

Практическая цель: тренировать употребление глагольных форм.

Ход игры: Ученики получают карточки, где написаны глаголы на английском языке. Учитель называет глагол на русском языке. Ученик должен найти его на карте, правильно прочитать на английском языке и назвать его основные формы.

Название игры: Adjectives

Практическая цель: повторить степени сравнения прилагательных.

Ход игры: Учитель называет прилагательное на русском языке, а ученик переводит и говорит это прилагательное в высшей и наивысшей степенях сравнения. Побеждает тот, кто назовет наиболее правильно прилагательные.

Название игры: Haveyougot?

Практическая цель: тренировать учащихся в употреблении общих вопросов с глаголом havegot.

Ход игры: На столе учителя лежат различные предметы. Ученикам предлагается внимательно посмотреть и запомнить их. (Предварительно можно повторить с учениками слова на английском языке). После этого ученики отворачиваются, а ведущий берет предмет со стола и прячет за спиной. Остальные предметы закрывается газетой. Ученики возвращаются и ставят ведущему вопрос:

Have you got a cat?

Have you got a pen?

Have you got a pencil - box?

Тот, кто отгадал, становится ведущим.

Названиеигры: What Do You Do Every Morning?

Практическая цель: употребление модели «вопрос – ответ».

Ход игры: Мяч бросают одному из учеников и задают вопрос: Whatdoyoudoeverymorning?

Ученик должен дать ответ. Тот, кто повторил вопрос или ответ, выбывает из игры.

Названиеигры: What Are You Doing?

Практическая цель: активизировать в речи учащихся употребления PresentContinuous.

Ход игры: Ведущий выходит к доске и средствами пантомимы показывает различные действия. Другой ученик спрашивает:

Whatishedoing?

Дети пытаются отгадать, отвечая по очереди:

Is he writing?

Is he drawing?

Тот, кто отгадал, становится ведущим.

Название игры: CompletetheSentences

Практическая цель: тренировать учащихся в употреблении глаголов tobe, tohave.

Ход игры: Учитель говорит предложения, пропуская глаголы tobe, tohave.

This ....a ball.

We ....in the classroom.

При этом, он делает паузу после первого слова и бросает мяч кому-то из учеников. Тот, кто поймает его, должен сказать предложение полностью, вставив правильный глагол. Игрок, допустивший ошибку, выбывает из игры.

Название игры: WhatisThereintheBag?

Практическая цель: усвоение употребления существительных во множественном числе.

Ход игры: Учитель берет мешок и наполняет его предметами, английские названия которых уже известны детям. Далее происходит диалог между учителем и учеником.

Учитель: Whatisthereinthebag?

Ученик: There is a pen in the bag.

Учитель: You are right, Kate, there is a pen in the bag. Hereitis.

Учитель получает названный предмет и кладет его на стол. Если в мешке есть несколько образцов одного и того же предмета, учитель спрашивает: «Howmanypensarethereinthebag?» (Таким образом школьники усваивают множество существительных.) Игру продолжают до тех пор, пока не будут названы все предметы.

IV. Ролевые игры

Одной из форм игрового общения, которая была апробирована нами в эксперименте, была именно ролевая игра. Проведенные нами наблюдения дали основания утверждать, что возрастные особенности младших школьников позволяют применять различные ее варианты. Одним из таких вариантов стала ролевая игра с предметом. С целью организации этой игры школьникам были предложены обстоятельства воображаемой деятельности, уточнялись мотивы, цели для каждого участника, распределялись роли, достигаемый результат. На одном из уроков английского языка мы предложили младшим школьникам такой сюжет: «Твой младший брат-дошкольник с нетерпением ждет, когда пойдет в школу. Особенно ему нравится твой портфель, в котором так много интересного. Покажи ему свой портфель, познакомь с учебными принадлежностями».

Вот примеры ролевых игр:

1. *Giftfor a friend*

Goal. Develop extraordinary ability to describe the object, strive to please a friend.

Conditions. The teacher offers one child become a noun, the other "give" him gifts, describing conventionally defined object, passing his hands and facial attitude to the noun.

2. Magician

Goal. Cultivating of friendly relationships between children, the ability to show attention and care.

Conditions. The teacher offers children imagine that they are magicians and can fulfill any wishes of others.

3. Recognizethedescription

In the case involved a subgroup of children with 12 people. Each child chooses a set that it offered a picture.

Material: The subject of the picture.

Conditions: to gather in small groups focusing on the appointment of the pictures depicted objects.

Divided into small groups, the children perform common to all groups task collectively make the mystery of one group of items shown in the pictures / interpretation must be generalized group name items, toys, kitchenware, furniture, transportation and more.

Options for speech problems: collectively make a narrative story about the items shown in the pictures.

4. Выбери цвет

Eachchildchooses a pen.

Material: 15 markersorcoloredpencils / markersnumberonecolor - 3-4 /; paperfordrawing.

Task:

theselectedcolortotherallyteam;

consultationdecidewhichanimalyoucanpaintthiscolormarker (thiswillbetheemblemoftheteam);

togethertoimplementtheplan.

Speechproblems: togethertocomeupwiththenameoftheteam.

Options speech problems:

make a narrative story of animal-emblem team;

make the tale of his adventures;

collectively create a series of drawings to the tale.

Также нами была разработана серия урок по английскому языку на основе учебника Starlight, 2 класс, 2 часть.

Рассмотрим данные уроки

1 урок.

Тема: Weather

Цели: повторить лексику темы «Food»; презентовать и отрабатывать лексику темы «Weather»; научить детей спрашивать о погоде (What’stheweatherlike?); развивать навыки аудирования.

Ход

I. Активизация опорных знаний

1. Приветствие

2. Повторения лексики предыдущей темы («Food»).

1) Учитель показывает ученикам карточки с изображением пройденных слов (chocolate, juice, jam, cake, carrot, potato, pear, peas, sweet). При показе используется только часть карточки, чтобы дети догадались по части картинки, что это за слово. Если не догадываются – учитель показывает всё большую часть.

2) Класс делится на 3 команды по 4 человека. Каждая команда должна написать на доске по 2 слова из темы «Еда», начинающихся на заданную букву: c, p, j. Победитель – та команда, которая быстрее вспомнит и правильно напишет эти два слова.

II. Работа по теме урока

1.Новая тема: «Weather».

Учитель показывает слова на карточках с изображением жаркой, холодной погоды, дождя и снега (hot, cold, sunny, raining, snowing, windy).

Дети вслух повторяют слова.

Затем учитель меняю карточки все быстрее и быстрее, дети должны быстро повторять слова.

2. Работа с учебником.

Игра: стр. 53, упр. 4. Один из учеников загадывает слово, показывает мимикой, что ему жарко/холодно, что он прячется от дождя. Класс должен отгадать слово.

3.Учим вопрос: What’stheweatherlike? (ответ: It’scold/hot/rainy (в зависимости от погоды на улице).

4.Таким же образом учитель объясняет слова по временам года: Spring, Summer, Autumn, Winter.

5.Упражнение на аудирование (из этого же урока). Сначала ученики слушают и следят за текстом в учебнике. Второй раз слушают, закрыв учебник.

Далее учитель магнитами крепит к доске пять предложений из текста. Ученики должны поставить их в нужной последовательности.

III. Рефлексия.

В конце урока учитель загадывает слова по пройденной теме Weather, рисует на доске количество квадратов по количеству букв в слове, ученики отгадывают по одной букве и в конце целое слово. За каждую неправильно названную букву – минус 1 балл, за каждую правильную – плюс 1 балл, за отгаданное целое слово – 5 баллов.

	W	I	N	T	E	R

2 урок.

Тема: «Clothes»

Цели: повторить лексику темы «Weather»; презентовать и отрабатывать лексику темы «Clothes»; развивать навыки аудирования.

Ход урока

I. Активизация опорных знаний

1. Приветствие

Учитель здоровается с классом, спрашивае: «What’stheweatherlike?»

Ученики отвечают.

2. Повторение тему прошлого урока «Weather» (времена года).

Учитель показывает две карточки с изображением весны и лета.

Задает вопрос: «“Whichoneissummer?», так же делат с зимой и осенью.

3. Учитель рисует на доске два овала: один – «Goodweather», второй – «Badweather». От них отходят стрелочки к двум-трем другим овалам. Ученики должны сказать, что вписывать в нижние овалы (Goodweather – sunny, hot. Bad weather – cold, raining, windy).

II. Работапотемеурока

1. Новаятема – Clothes.

Учитель показывает презентацию: сначала отдельные картинки с подписями (Приложение 3): boots, jacket, jeans, jumper, hat, dress, skirt, shoes, socks).

Затем предлагает выбрать из двух слов одно (картинка с платьем, подписи – dress, skirt). Isitdressorskirt? И так далее.

Далее учитель предлагает выбрать из пяти слов правильное (одна картинка, 5 слов).

Учат слово: wear (носить).

Учитель спрашивает (см. слайд в презентации): Whatdoyouwearinsummer?Whatdoyouwearinwinter?

Ученики выбирают из ряда картинок и отвечают: Iwearskirt, dress, jeans..

Учитель объясняет слова – puton, takeoff с помощью мимики, дети должны догадаться о значении.

2. Работа с учебником.

С. 105, упр. 3.Учащиеся слушают песню и поют ее, копируя движения (дети показывают, как снимают и надевают носки, туфли и пр.).

III. Рефлексия

− Скажите, вам понравился сегодняшний урок?

− Что нового вы узнали?

3 урок. В начале повторение прошлого материала и разогрев –

Тема: «PresentContinuous»

Цели: повторить материал темы «Clothes»; познакомить с конструкцией PresentContinuous, учить использовать в речи.

Ход урока

I. Активизация опорных знаний

1. Приветствие

2. Повторение пройденного материала. Активизация речевой деятельности.

Игра «TIC-TACvocabulary» по теме прошлого урока «Clothes».

Учитель рисует на магнитной доске таблицу, как для игры крестики-нолики.

Класс делится на две части: одни играют крестиками, другие – ноликами.

Далее учитель прикрепляет магнитами в каждую клеточку рисунки с изображением одежды.

Ученики выходят по очереди по одному человеку из каждой команды. Выбирают нужную им клетку, называют слово. Если правильно – убирают карточку с картинкой и рисуют на этом месте крестик или нолик. Если называют неправильно – ход пропускается.

II. Работа по теме урока

1. Учитель объясняет грамматическое правило.

2. Закрепление грамматического материала.

1) Игра«TIC-TACverb».

Учитель рисует на магнитной доске таблицу, как для игры крестики-нолики. Класс делится на две части: одни играют крестиками, другие – ноликами.

Учитель прикрепляет магнитами карточки со словами: eat, fly, swim, sleep, run, smile, write, play, drink. Пишет на доске образец предложения: Aliceisswimmingintheriver.

Дети из каждой команды выходят по очереди. Игрок должен сказать, какое слово он выбрал, например: «Ichoose«fly». Далее он должен составить с этим словом предложение в presentcontinuous. Если предложение составлено верно, он может убрать карточку и поставить крестик/нолик за свою команду.

2) Игра 2.

Учительраздает детям карточки с глаголами: read, draw, jump, write, fly, playfootball, playpiano, weardress(слова из упражнения 1, с. 85).

Учащиеся не показывают друг другу свои карточки. Каждый ученик по очереди выходит и изображает действие. Дети спрашивают: Areyoudrawing? Ученик, который изображал действие, отвечает: Yes, Iam/No, Iamwriting.

III. Рефлексия.

− Скажите, вам понравился сегодняшний урок?

− Что нового вы узнали?

3.3. Анализ эффективности проведенной работы

После применения комплекса игровых упражнений на уроках иностранного языка во 2-Б классе (экспериментальная группа) для повышения эффективности процесса обучения иностранному языку нами

снова были проведены наблюдение и беседа с целью выявления эффективности использования игр в процессе обучения английскому языку в начальной школе.

Результаты повторного исследования навыков говорения представлены в таблице 5.

Таблица 5

Результаты исследования навыков говорения младших школьников (контрольный этап)

Экспериментальная группа (2-Б)							Контрольная группа (2-А)						
Испытуемые	Критерии				Средний балл	Уровень	Испытуемые	Критерии				Средний балл	Уровень
	Беглость речи	Лексический	Грамматический	Произношение				Беглость речи	Лексический	Грамматический	Произношение		
1	4	5	5	5	4,8	В	**1**	4	5	4	4	4,3	С
2	4	5	5	4	4,5	В	**2**	3	3	3	4	3,3	С
3	5	5	4	5	4,8	В	**3**	4	4	4	5	4,3	С
4	4	4	5	4	4,3	С	**4**	4	5	4	4	4,3	С
5	3	4	4	3	3,5	Н	**5**	5	5	5	5	5	В
6	4	4	4	5	4,3	С	**6**	3	4	4	4	3,8	С
7	4	4	4	4	4	С	**7**	4	5	3	4	4	С
8	5	5	5	5	5	В	**8**	3	4	3	3	3,8	Н
9	4	4	4	3	3,8	С	**9**	4	5	4	4	4,3	С
10	4	4	5	4	4,3	С	**10**	4	5	5	5	4,8	В
11	4	4	5	4	4,3	С	**11**	4	5	3	4	4	С
12	3	4	4	3	3,5	С	**12**	4	5	4	4	4,3	С
Средний балл по группе					4,3		Средний балл по группе					4,1	

Результаты повторного исследования были следующими (рисунок 4):

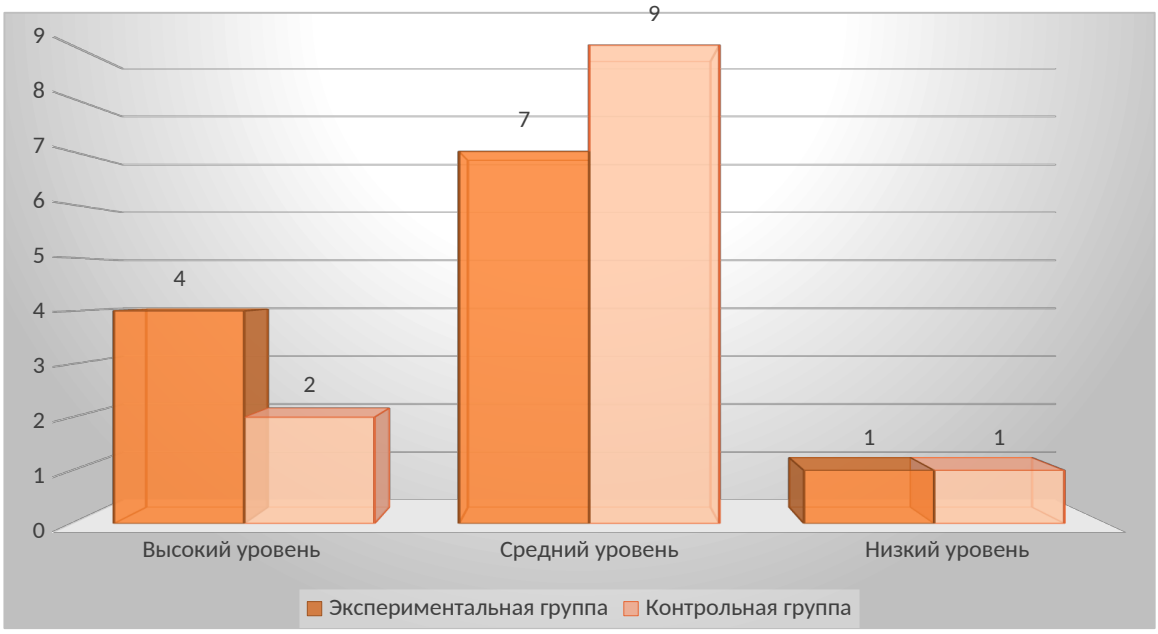

Рисунок 4. Уровень сформированности коммуникативныхумений у учащихся 2-х классов после использования игр

Таким образом, было выявлено, что:

− у 4 детей экспериментальной группы и 2 детей контрольной группы отмечается высокий уровень сформированности коммуникативныхумений и знаний иностранного языка;

− у 7 детей экспериментальной группы и 9 детей контрольной группы отмечается средний уровень сформированности коммуникативных умений и знаний иностранного языка;

− у 1ребенка экспериментальной группы и 1ребенка контрольной группы отмечается низкий уровень сформированности коммуникативных умений и знаний иностранного языка.

Средний балл в экспериментальной группе повысился на 8% по сравнению с констатирующим этапом. Средний балл по контрольной группе остался прежним – 4,1 балла.

Как видим, уровень сформированности коммуникативных умений и знаний иностранного языка у младших школьников контрольной группы остался прежним, у учащихся экспериментальной группы − повысился после

применения игр на уроках иностранного языка для повышения эффективности процесса обучения иностранному языку (Таблица 6).

Таблица 6

Сравнение результатов исследования в экспериментальной группе на констатирующем и контрольном этапах

Констатирующий этап							Контрольный этап						
Испытуемые	Критерии				Средний балл	Уровень	Испытуемые	Критерии				Средний балл	Уровень
	Беглость речи	Лексический	Грамматический	Произношение				Беглость речи	Лексический	Грамматический	Произношение		
1	4	4	4	5	4,3	С	1	4	5	5	5	4,8	В
2	4	5	4	3	4	В	2	4	5	5	4	4,5	В
3	5	5	4	5	4,8	Н	3	5	5	4	5	4,8	С
4	4	4	4	4	4	С	4	4	4	5	4	4,3	С
5	3	4	3	3	3,3	Н	5	3	4	4	3	3,5	Н
6	4	4	4	5	4,3	С	6	4	4	4	5	4,3	С
7	3	4	4	4	3,8	С	7	4	4	4	4	4	В
8	4	5	5	5	4,8	В	8	5	5	5	5	5	В
9	3	4	3	3	3,3	С	9	4	4	4	3	3,8	С
10	4	4	5	4	4,3	Н	10	4	4	5	4	4,3	С
11	4	4	4	4	4	С	11	4	4	5	4	4,3	С
12	3	4	3	3	3,3	С	12	3	4	4	3	3,5	С
Средний балл по группе					4,1		Средний балл по группе					4,3	

Таким образом, мы можем утверждать, что игры на уроках английского языка являются эффективным средством повышения результативности процесса обучения иностранному языку, а это значит, что проведенная нами оказалась эффективной.

Кроме того, была также замечена положительная тенденция относительно успеваемости учащихся, повысилась их мотивация учебной деятельности на уроках английского языка. Учащиеся с охотой приступают к выполнению заданий, проявляют инициативу.

Предложенная система работы, является попыткой практически реализовать процесс привлечения учащихся к речевому общению средствами иностранного языка, оказалась эффективной. Практика использования игр показала, что наибольший интерес у учащихся вызывает выполнение тех задач, которые предусматривают использование творческого сотрудничества в малых группах.

Необходимо отметить, что дети с удовольствием принимались выполнять упражнения, стремились выполнить их как можно лучше. Учащиеся проявляли интерес, активность, были инициативные и целеустремленные.

На этапе формирования коммуникативных умений и навыков учащихся 2-х классов посредством игр, необходимо предусматривать организацию субъект-субъектного взаимодействия между участниками педагогического процесса (учитель – ученики, ученик – ученик), во время которой осуществляется формирование знаний, умений и навыков учащихся. Поэтому на данном этапе эффективным оказалось применение таких форм и методов, как наблюдение, беседы, ролевые игры, виды групповой работы, использование дополнительных материалов, наглядности.

Итак, рекомендациями для учителя иностранного языка, которые помогут формированию иноязычных коммуникативныхумений в процессе обучения с использованием игр, будут следующие:

− своевременная диагностика личности учащегося;

− необходимы хорошая адаптация ученика к школьной среде, развитие его позитивных качеств и коррекция недостатков;

− необходимо определение компетенции индивидуальной учебно-воспитательной программы ученика и концепции индивидуальной жизненной программы, способностей и мотивов;

− эффективное усвоения учащимися (самостоятельное, творческое) основных элементарных школьных знаний, умений, навыков;

− применение различных форм наглядности;

− применение различных форм и способов проблемного обучения для формирования у учащихся творческого мышления;

− применение на уроке групповых форм обучения, что предусматривает взаимосвязанный тип совместной деятельности и диалогическую форму общения с целью развития у учащихся коммуникативной компетенции, повышение познавательной активности, самостоятельности, творчества и развития социально значимых качеств личности;

− введение в различные формы уроков системы взаимоконтроля и самоконтроля как средства повышения познавательной активности, развития самостоятельности и способности к самоуправлению;

− эффективность применения и использования наряду с игровыми методами, методов и организационных форм обучения, которые могут быть предложены как научно обоснованные рекомендации для внедрения в реальный учебный процесс развития иноязычных коммуникативныхумений.

Учитель иностранного языка должен помнить, что необходимо связать игры с условиями конкретного класса так, чтобы материал стал доступным для учащихся и одновременно не был упрощенным, чтобы, не сужая содержания, максимально заинтересовать детей. Для этого учитель:

− выбирает (или разрабатывает) специальные упражнения, ориентированные на отдельных школьников с разными способностями;

− предусматривает, в зависимости от подготовленности каждого ученика, педагогическую помощь;

− планирует оптимальное сочетание коллективной, групповой и индивидуальной работы, их сочетание в ходе урока создает условия для одновременной работы для учащихся с различными познавательными возможностями.

Коллективная форма организации учебной деятельности используется при условии, если предъявленные задачи были разработаны с учетом индивидуально-типологических особенностей учащихся и по своей сложности будут доступны всем ученикам класса.

В процессе обучения иностранному языку учащихся 2-х классов на уроках английского языка посредством игр нами были соблюдены следующие условия:

− нормальное психическое развитие личности;

− благоприятные социальные условия;

− наличие специальных знаний;

− жизненный опыт;

− способность к жизнетворчеству.

Игры предусматривает реализацию на уроках по английскому языку таких особенностей коммуникативного подхода, как интегрированное развитие языковой и речевой компетенции в говорении. Практической целью выполнения игровых упражнений является комплексное развитие коммуникативных речевыхумений учащихся 2-го класса.

Необходимо отметить, что в ходе общения коммуниканты выступают как носители определенных социальных отношений, возникающих в той или иной сфере деятельности и реализуются в конкретных речевых ситуациях. Формирование коммуникативныхумений возможно при условии моделирования в учебном процессе типичных ситуаций реального общения, возникающих в различных сферах жизни и касающихся различных тем. В связи с этим учебная деятельность учащихся организовывалась таким образом, чтобы они выполняли мотивированные действия с языковым

материалом для решения коммуникативных задач, направленных на достижение целей и намерений общения.

Формирование соответствующего уровня коммуникативныхумений происходит при наличии благоприятных дидактических условий. Благоприятными дидактическими условиями считаем целесообразным определить следующие:

− учет возрастных особенностей учащихся;

− использование игр;

− успешную социализацию и благоприятные социальные условия;

− отработка учителями оптимальных механизмов речи;

− педагогическое мастерство учителя;

− стимулирование учеников к изучению языка;

− внедрение приемов активизации учебно-познавательной деятельности учащихся;

− обеспечение учащихся методическими материалами, содержащими необходимую информацию для комплексного формирования коммуникативныхумений;

− развитие познавательной деятельности ученика;

− благоприятные условия и коммуникативное поведение собеседников;

− моделирования в учебном процессе типичных ситуаций общения.

Выводы по главе 3

Проведенное нами исследование показало, что использование игр на уроках иностранного языка способствует формированию знаний учащихся, развитию коммуникативных умений, повышению мотивации изучения иностранного языка.

Результаты исследования показали положительную динамику в уровнях сформированности знаний и коммуникативных умений учащихся экспериментальной группы. Уровень учащихся контрольной группы, в

работе с которыми использовалось значительно меньшее количество игр, по результатам контрольного этапа остался прежним.

Заключение

Современное состояние образования характеризуется тенденцией гуманизации обучения. Этот процесс проявляется прежде всего в установлении субъектно-субъектных отношений, то есть обучающийся рассматривается не как объект для педагогических воздействий, а как субъект со своим внутренним миром, системой ценностей, индивидуальными особенностями и т.д.В процессе учебной деятельности обучаемые становятся её субъектами. Это сложный и длительный процесс, который охватывает все ступени непрерывного образования, поэтому необходимо внимание к учебной деятельности. Организовывая учебную деятельность на уроке английского языка, необходимо учитывать её многогранность, которая обусловлена связью с многочисленными педагогическими целями, которые необходимо достигнуть в процессе её формирования.

Проведенное нами эмпирическое исследование доказывает, что на современном уроке английского языка в центре внимания процесса обучения должен быть обучающийся, а учитель – посредник, который помогает ребенку наслаждаться изучением иностранного языка.

Игра – явление социальное по своему происхождению и содержанию, она является историческим образованием, обусловленная развитием общества, его культурой. Это особая форма жизни ребенка в обществе, деятельность, в которой дети в игровых условиях выполняют роли взрослых, воспроизводя их жизнь, труд и отношения.

В детские годы игра является основным видом деятельности человека, с помощью которой дети познают мир. Без игры детям жить скучно, неинтересно – обыденность жизни может вызвать у них заболевания. В игре дети проверяют свою силу и ловкость, у них возникает желание фантазировать, открывать тайны и стремиться к чему-то прекрасному.

Анализ проблемы внедрения игры на уроках английского языка в начальной школе в контексте внедрения ФГОС НОО показал, что существует

определенная классификация, которая отражает все характеристики игры и представляющая игру как эффективный метод обучения английскому языку в школе. Однако, на уроках английского языка в начальной школе применяются такие виды учебной игры: имитационные, операционные, сюжетные игры-соревнования, ролевые.

Игровые технологии, используемые на уроках английского языка, являются эффективным средством обучения, так как способствуют повышению эмоционального уровня, мотивации речевых действий, творческого развития.

Констатирующий этап исследования показал, что Анализ обследования детей показал, что у 2 детей экспериментальной группы и 2 детей контрольной группы отмечается высокий уровень сформированности коммуникативных компетенций; у 5 детей экспериментальной группы и 6 детей контрольной группы отмечается средний уровень; у 3 детей экспериментальной группы и 2 детей контрольной группы отмечается низкий.

На формирующем этапе исследования применялись различные языковые игры: фонетические, лексические, грамматические, в процессе которых происходила автоматизация речевых навыков.

Контрольный этап исследования показал, что у 4 детей экспериментальной группы и 2 детей контрольной группы отмечается высокий уровень сформированности коммуникативных умений и знаний иностранного языка; у 4 детей экспериментальной группы и 6 детей контрольной группы − средний уровень; у 2 детей экспериментальной группы и 2 детей контрольной группы отмечается низкий уровень.

В ходе исследования была достигнута поставленная **цель**: определение эффективности использования учебных игр в процессе обучения английскому языку в младшей школе. Кроме того были выполнены **задачи**:

− определены особенности психического развития младших школьников;

− выявлены особенности преподавания иностранного языка детям младшего школьного возраста;

− определено содержание учебных игр, их структура и разновидности;

− проанализирована эффективность использования игр в учебном процессе.

В конечном счёте была подтверждена **гипотеза**, применение педагогических игр в процессе обучения английскому языку способствует повышению мотивации к обучению, лучшему усвоению учебного материала и уровню владения иностранным языком.

Таким образом, мы видим, что применение на уроках английского языка игровых методов способствует усвоению языкового материала. Итак, проведенное нами исследование показало, что использование различных языковых и ролевых игр на уроках английского языка в начальной школе способствуют эффективному овладению учащимися английским языком.

Список использованных источников

1. Федеральный закон Российской Федерации от 1 декабря 2007 г. № 309-ФЗ «О внесении изменений в отдельные законодательные акты Российской Федерации в части изменения понятия и структуры государственного образовательного стандарта» [Электронный ресурс]. – Режим доступа: URL: http://www.rg.ru/2007/12/05/obrazovanie-stansart-dok.html (дата обращения: 07.02. 2020).
2. Адилова Н.Ф. Эффективность использования ролевых игр в процессе обучения / Н.Ф. Адилова // Молодой ученый. – 2011. – №12. Т.2. – С. 121-124.
3. Айрумян Г.С. Дидактическая игра в младшем школьном возрасте / Г.С. Айрумян, Л.В. Нагорнова // Актуальные задачи педагогики: материалы IV междунар. науч. конф. (г. Чита, октябрь 2013 г.). – Чита: Издательство Молодой ученый, 2013. – С. 60-62.
4. Акимова Л.Н. Значение игры для психического развития детей с интеллектуальными нарушениями [Электронный ресурс] / Л.Н. Акимова // Проблемы современной науки и образования. – 2014. – №6 (24). – Режим доступа: URL: http://cyberleninka.ru/article/n/znachenie-igry-dlya-psihicheskogo-razvitiya-detey-s-intellektualnymi-narusheniyami (дата обращения: 07.02.2020).
5. Ананьева Е.Г. Методологические рекомендации по организации учебно-технических и деловых игр / Е. Г. Ананьева, В. Е. Алексеев, С. Ю. Губенков. − М.: ВНМЦ ПТО молодежи, 1991. − 107 с
6. Английский в фокусе. 3 класс. Учебник. Быкова Н.И., Дули Дж. и др. – М.: 2017. – 178 с.
7. Бабанова И.А. Деловые игры в учебном процессе / А.И. Бабанова // Научные исследования в образовании. − 2017. − №7. − С. 19-24.
8. Беспалько В.П. Педагогика и прогрессивные технологии обучения. – Москва, 1995. – 412 с.

9. Богданов И.В., Лазарев С.В. и др. Психология и педагогика [Электронный ресурс] / И.В. Богданов, С.В. Лазарев, С.С. Ануфриенко, Е.В. Чмыхова, И.В. Усольцева, Н.В. Калинина. – Режим доступа: URL: http://www.ido.rudn.ru/ffec/psych/psych.html (дата обращения: 07.02.2020).

10. Буздалова Н.В. Триединство форм организации познавательной деятельности учащихся / Н.В. Буздалова // Проблемы и перспективы развития образования: материалы VI междунар. науч. конф. (г. Пермь, апрель 2015 г.). – Пермь: Меркурий, 2015. – С. 5-7.

11. Гликман И. Педагогическая технология − это одно из средств педагогической методики / И. Гликман // Директор школы. – 2004. − № 7. – С. 46-49.

12. Гунько С. Новый подход к изучению английского языка на начальном этапе / С. Гунько // Начальная школа. – 2011. – №8. – С. 32-34.

13. Дьяченко Л.А. Ролевая игра в процессе обучения иностранному языку [Электронный ресурс] / Л.А. Дьяченко // Проблемы Науки. – 2015. – №4 (34). – Режим доступа: URL: http://cyberleninka.ru/article/n/rolevaya-igra-v-protsesse-obucheniya-inostrannomu-yazyku (дата обращения: 07.02.2020).

14. Иванов Е.М. Применение современных педагогических технологий в процессе обучения английскому языку в рамках ФГОС. Современные педагогические технологии в общеобразовательной школе [Электронный ресурс]. – Режим доступа: URL: https://xn--j1ahfl.xn--p1ai/library/primenenie_sovremennih_pedagogicheskih_tehnologij_v_123950.html (дата обращения: 07.02.2020).

15. Игра // Большой энциклопедический словарь [Электронное издание]. – Режим доступа: http://www.vedu.ru/bigencdic/23093/.

16. Игра // Психологический словарь [Электронное издание]. – Режим доступа: http://azps.ru/handbook/.

17. Касьянова В.П. Использование новых технологий при обучении иностранному языку на начальном этапе / В. П. Касьянова, Т. Л. Кучерявая //

Актуальные вопросы современной педагогики: материалы междунар. науч. конф. (г. Уфа, июнь 2011 г.). – Уфа: Лето, 2011. – С. 129-132.

18. Кларин М. В. Игра в учебном процессе / М.В. Кларин // Советская педагогика. – 1985. – № 6. – С. 5761.

19. Классификация уроков. Типы уроков [Электронный ресурс]. – Режим доступа: URL: http://apruo.ru/razrabotki-urokov/konspekti-urokov-chimii/263-klassifikaziya-urokov-tipi-urokov.html (дата обращения: 07.02.2020).

20. Койнова А.А. Обучение говорению с использованием метода проектов на уроках английского языка в школе / А.А. Койнова // Молодой ученый. – 2017. – №36. – С. 91-92.

21. Кравченко И.М. Методические рекомендации учителю, который преподает в 1 классе / И.М. Кравченко // Английский язык в начальной школе (осн). – 2012. – №10. – С. 5-7.

22. Кудыкина Н.В. Теоретические основы педагогического руководства игровой деятельностью младших школьников во внеурочное учебно-воспитательном процессе / Н.В. Кудыкина. – М., 2004. – 103 с.

23. Ломакина Г.Р. О требованиях к результатам обучения иностранному языку в современном информационном обществе / Г.Р. Ломакина, А.С. Скоробогатова // Молодой ученый. − 2013. − №12. − С. 491-493.

24. Махмутов М.И. Проблемное обучение: основные вопросы теории / М.И. Махмутов. – М.: Педагогика, 1975. – 368 с.

25. Методика обучения иностранным языкам и культурам: теория и практика: учебник для студ. / Под ред. С. Ю. Николаевой. – К.: Ленвит, 2013. – 590 с.

26. Методика преподавания иностранных языков в средних учебных заведениях: Учебник. Изд. Второй, испр. и перераб. / Кол. авторов под руководящим. С.Ю. Николаевой. – К.: Ленвит, 2002. – 328 с.

27. Методические рекомендации по проведению уроков иностранного языка в начальной школе [Электронный ресурс]. – Режим

доступа: URL: http://festival.1september.ru/articles/504442/ (дата обращения: 07.02. 2020).

28. Моделирование педагогических ситуаций. Проблемы повышения качества и эффективности общепедагогической подготовки учителя / Под ред.: Ю. Н. Кулюткина, Г. С. Сухобской. – М.: Педагогика, 1981. – 120 с.

29. Мустафаева Д.Ш. Использование ролевой игры в подготовке бакалавров педагогического образования / Д.Ш. Мустафаева // Ученые записки университета Лесгафта. – 2015. – №6 (124). – С.144-148.

30. Новиков А.М. Методология / А.М. Новиков, Д.А. Новиков. - М.: Синтез, 2007.

31. Палий Л. Урок иностранного языка в начальной школе / Л. Палий // Начальное образование. – 2001. – № 46 (142).

32. Педагогическое творчество в школе (из опыта учителей России) / Под ред. − М., изд-во НИИ школ МО РСФСР, 1992. − 114 с.

33. Прокопенко С.Г. Экологические игры как средство формирования экологической культуры младшего школьника: методические рекомендации / С.Г. Прокопенко, А.К. Маевская. – Нежин: Изд-во «Миланик», 2008. – 27 с.

34. Редько В. Интерактивные технологии обучения иностранному языку / В. Редько // Начальная школа. – 2011. – № 8-9. – С. 28-36.

35. Рубинштейн С.Л. Основы общей психологии – СПб: Издательство «Питер», 2000 – 720 с.

36. Савченко А.Я. Воспитательный потенциал начальной школы. − К.: Грамота, 2009. − С.82-89.

37. Савченко А.Я. Дидактика начального образования. – К.: Грамота, 2012. − С. 305-310.

38. Савчин М.В. Педагогическая психология / М.В. Савчин. – К.: Альма-матер, 2007. – 424 с.

39. Селевко Г.К. Современные образовательные технологии: Учеб. Пособие / Г.К. Селевко. – М.: Народное образование, 1998. – 256 с.

40. Соколова Э.Я. Использование аудиовизуальных средств для формирования навыков профессионально-ориентированного аудирования / Э.Я. Соколова // Известия Самарского научного центра Российской академии наук. – 2013. – №2. – С. 651-655.

41. Текучев А.В. Методика русского языка в средней школе / А.В. Текучев. – М.: Просвещение, 1980. – С. 114-129.

42. Токарев А.А. Влияние сюжетно-ролевых игр на развитие игровой деятельности у детей дошкольного возраста / А.А. Токарев, Ж.Р. Аленкина // Молодой ученый. – 2012. – №5. – С. 520-523.

43. Уразгалиева А.Х. Дидактические игры как средства активизации познавательной деятельности младших школьников / А.Х. Уразгалиева // Проблемы и перспективы развития образования в России. – 2013. – №24. – С. 79-84.

44. Федосеева О.А. Использования игры как средства развития произвольной памяти младших школьников с нарушениями интеллекта / О.А. Федосеева // Молодой ученый. – 2013. – №9. – С. 411-415.

45. Харламов И.Ф. Педагогика: Учеб. / И.Ф. Харламов. – Минск: Университетское, 2000. – 118 с.

46. Хитяева Л.П. Занимательные задачи по природоведению для начальной школы / Л.П. Хитяева. – Харьков: Веста: Издательство «Ранок», 2008. – С. 9-12.

47. Храмцова Г.Г. Возможности использования игр и игровых упражнений в коррекции познавательных процессов младших школьников с нарушением интеллекта / Г.Г. Храмцова // Молодой ученый. – 2014. – №10. – С. 443-444.

48. Шапиева А.С. Применение игровых технологий в процессе обучения / А.С. Шапиева, П.К. Магомедова // Евразийский Союз Ученых. – 2015. – №10-4 (19). – С. 70-72.

49. Шевченко Н.И. Педагогические технологии: социализация школьников на уроках обществознания. / Н.И. Шевченко. – 3-е издание – Москва, Издательство «Русское слово». – Москва, 2012. – 208 с.

50. Шегаева А.В. Урок как основная форма организации обучения в современной школе / А.В. Шегаева // Молодой ученый. – 2014. – №7. – С. 571-572.

51. Щербань П.М. Учебно-педагогические игры в высших учебных заведениях: учеб. пособие [для студ. высш. учеб. зав.] / П.М. Щербань. – К.: Высшая школа, 2004. – 207 с.

52. Щукин А.Н. Лингводидактический энциклопедический словарь: более 2000 единиц / А.Н. Щукин. – М.: АСТ: Астрель, 2007. – 746 с.

53. Эльконин Д.Б. Психология игры. − М.: Владос, 1999. – 360 с.

54. Яновская М.Г. Творческая игра в воспитании младшего школьника. – М.: Просвещение, 1974.

55. Cant A., Charrington M. Macmillan Next Move 3. Pupil's book. − Macmillan, 2014. − 108 p.

56. TPR (TotalPhysicalResponse) [Электронный ресурс]. – Режим доступа: URL: https://www.teachingenglish.org.uk/article/total-physical-response-tpr (дата обращения: 07.02. 2020).

Университетская библиотека ONLINE

1. Галактионова, Л.В. Учебно-методические основы подготовки выпускной квалификационной работы : учебное пособие / Л.В. Галактионова, А.М. Русанов, А.В. Васильченко ; Министерство образования и науки Российской Федерации. – Оренбург : ОГУ, 2014. – 98 с. : табл. – Режим доступа: по подписке. – URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=330530 . – Библиогр.: с. 87-94. – Текст : электронный.

2. Емельянова, И.Н. Теории воспитания: учебное пособие : [16+] / И.Н. Емельянова ; Тюменский государственный университет. – Тюмень : Тюменский государственный университет, 2016. – 144 с. : ил. –
URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=572258

3. Пешкова, В.Е. Педагогика: курс лекций : учебное пособие / В.Е. Пешкова. - М. ; Берлин : Директ-Медиа, 2015. - Ч. 3. Теория и методика воспитания. - 161 с. : ил. - Библиогр. в кн. - ISBN 978-5-4475-3913-9 ; То же [Электронный ресурс]. - URL: http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=426827

Профильные научные базы данных

№	Наименование	Гиперссылка (при наличии)
1	Российская государственная библиотека	https://www.rsl.ru/
2.	Библиотека иностранной литературы	https://libfl.ru/
3.	Cambridge Learning Management System	https://www.cambridgelms.org/main/p/splash
4.	Научная электронная библиотека eLIBRARY.RU	https://www.elibrary.ru/

Лицензионное программное обеспечение

1. Операционная система (MS Windows XP);
2. Пакет офисных программ (Microsoft Office или Open Office);
3. Антивирусная программа (Kaspersky и др.);
4. Интернет-браузер (Internet Explorer, Opera, Mozilla Firefox, Google Chrome идр.);

Приложение 1

Примеры упражнений в УМК «Английский в фокусе»

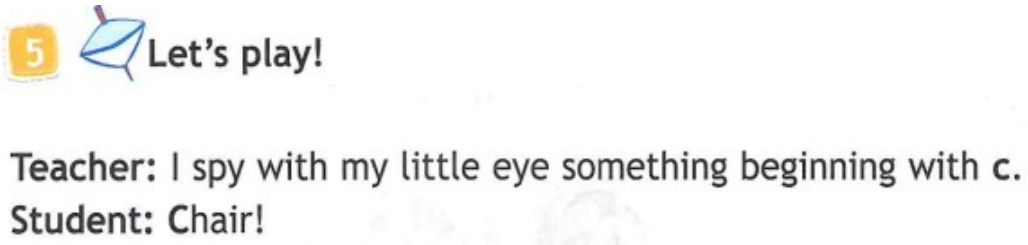

Рисунок 1. Фонетическая игра «Ispy»

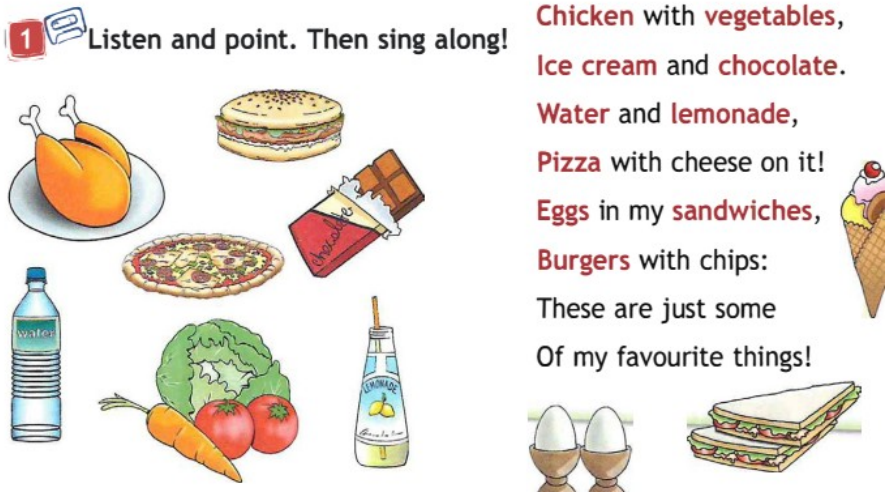

Рисунок 2. Параллельное усвоение фонетики и лексики

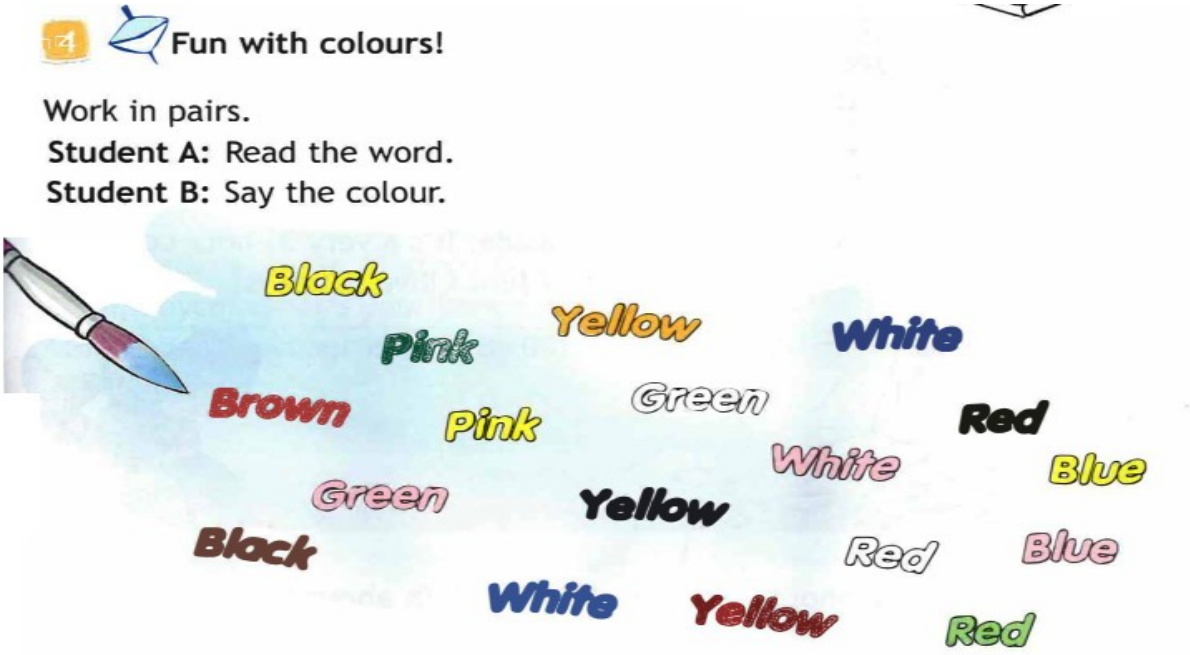

Рисунок 3. Лексическая игра на повторение и усвоение лексики по теме «Colours»

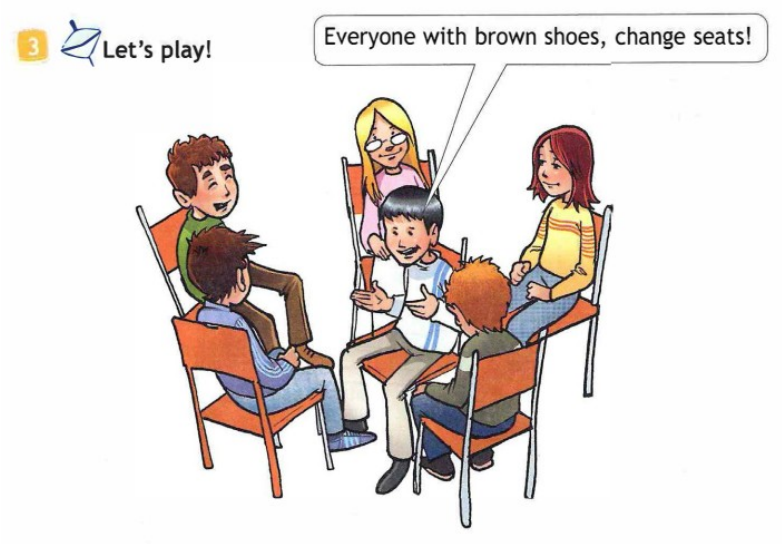

Рисунок 4. Лексическая игра на повторение и усвоение лексики по темам «Colours» и «Clothes»



Рисунок 5. Игра «Bingo»

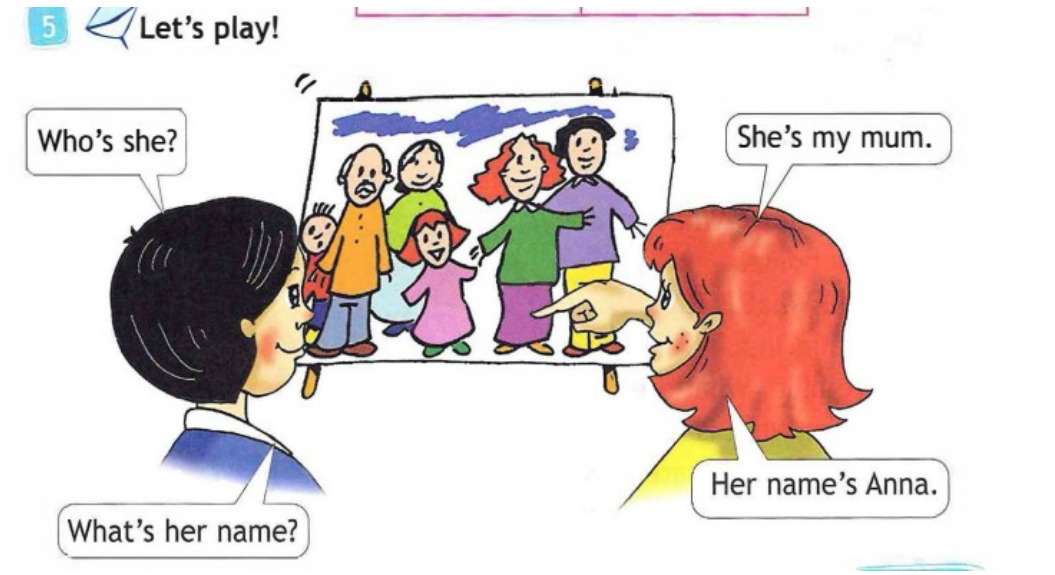

Рисунок 6. Лексическая игра на повторение и усвоение лексики по теме «Family

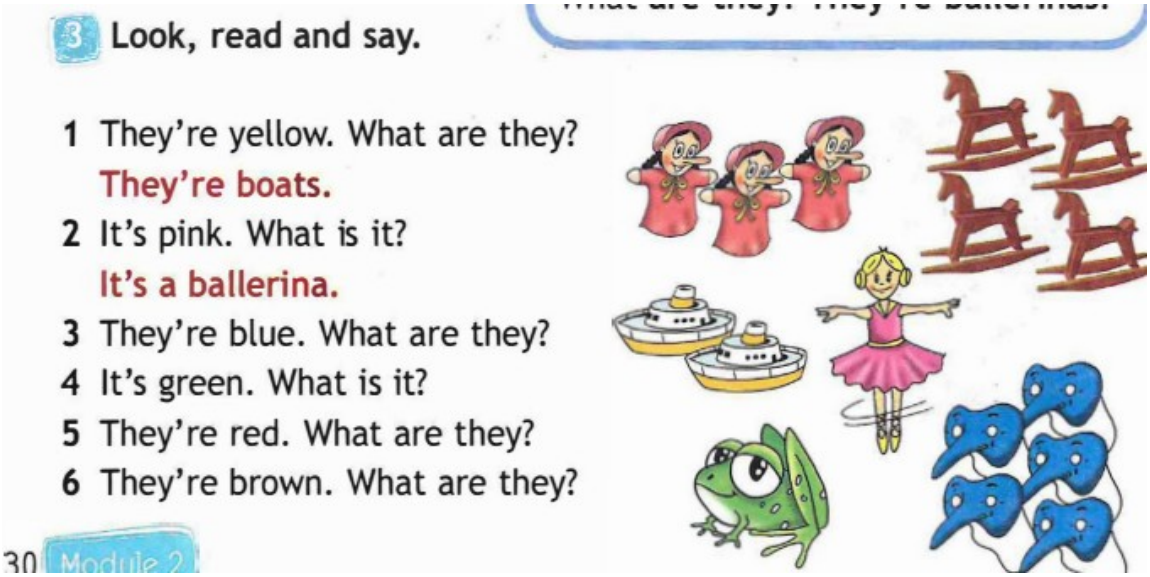

Рисунок 7. Грамматическая игра на усвоение форм глагола tobe



Рисунок 8. Грамматическое упражнение

Приложение 2

Примеры упражнений в УМК «MacmillanNextMove»

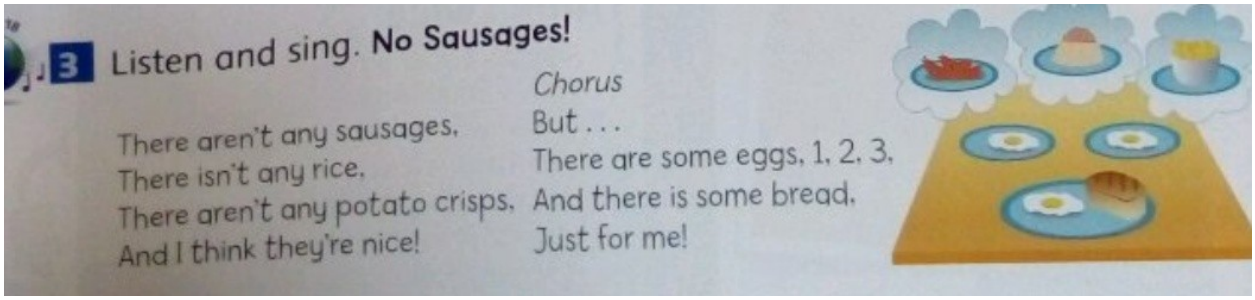

Рисунок 1. Формирование фонетических навыков

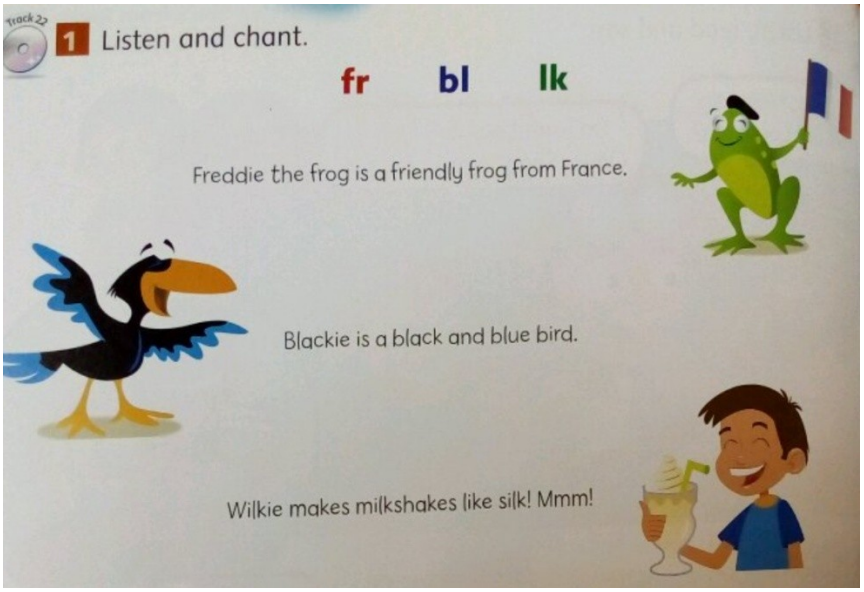

Рисунок 2. Упражнение на формирование фонетических навыков и правильного произношения

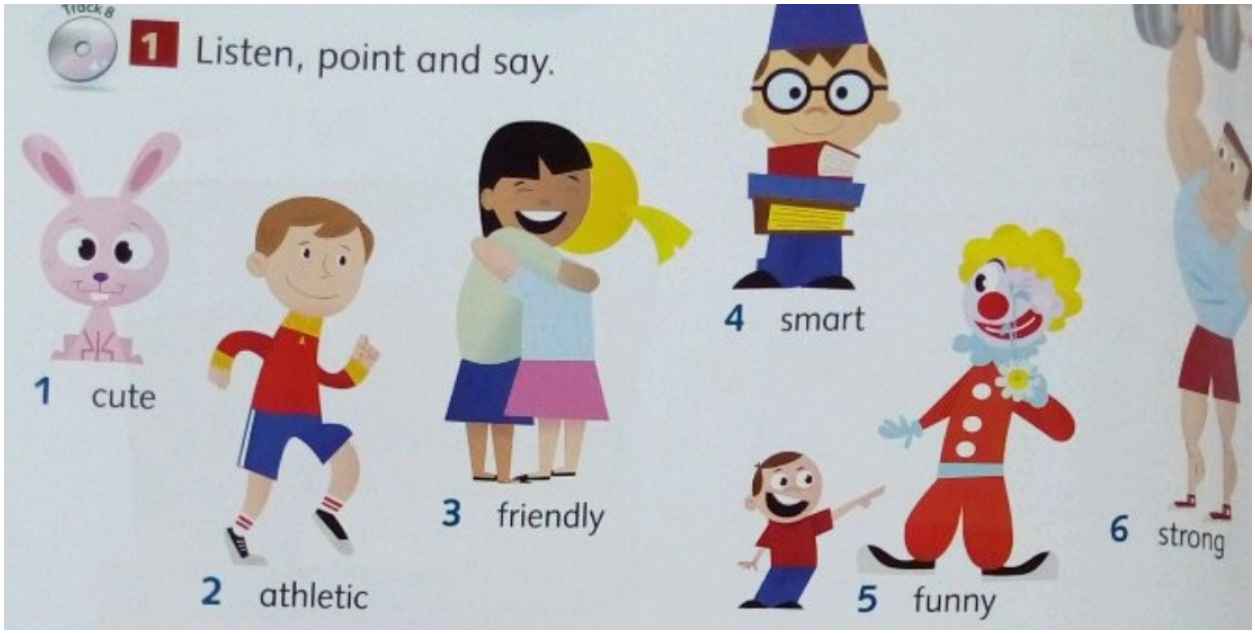

Рисунок 3. Лексическая игра и обучение аудированию

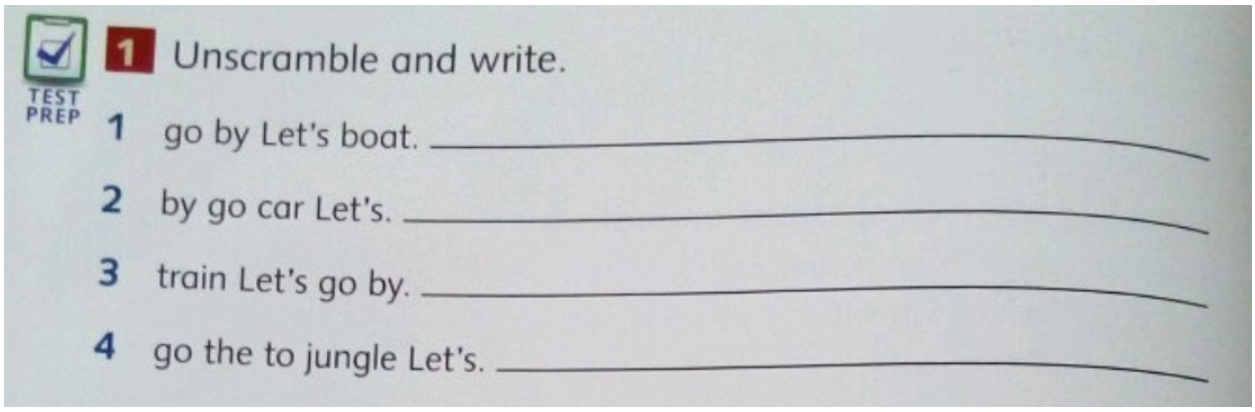

Рисунок 4. Грамматическая игра, предполагающая восстановление предложения, слова которого записаны в разброс

Приложение 3

Презентация к уроку №2











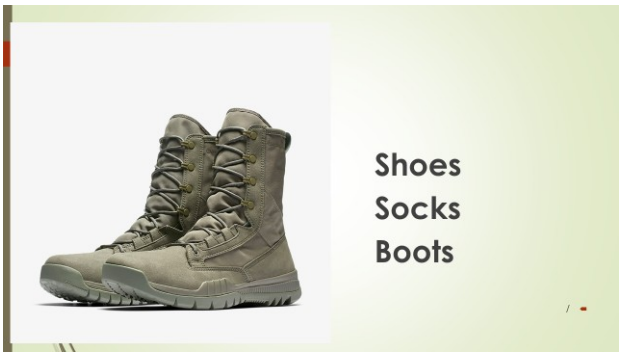







Выпускная квалификационная работа выполнена мною самостоятельно. Использование материалов и других научных источников в работе имеют ссылки на них.

Отпечатано в трех экземплярах.
Список литературы (библиография) ___ наименование.
Электронный вариант выпускной квалификационной работы сдан на кафедру, размещен в электронно-библиотечной системе Академии.

«____» _____20___ г _____ ___Васильева Е.А.___
(подпись) (расшифровка подписи)