

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РФ

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования

«ПЕНЗЕНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

Историко-филологический
факультет

Кафедра «Иностранные языки
и методика преподавания
иностранных языков»

Направление подготовки 44.03.01
«Педагогическое образование»
Форма обучения: очная

Направленность
(Профиль подготовки)
«Английский язык»

БАКАЛАВРСКАЯ РАБОТА

на тему

«ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ НА СРЕДНЕМ ЭТАПЕ
ОБУЧЕНИЯ ИНОСТРАННОМУ ЯЗЫКУ В СРЕДНЕЙ
ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ШКОЛЕ»

Студент Харитона Лана Алексеевна

Руководитель Костина Н.Ю. к.филол.н., доцент

Нормоконтролёр Шурыгина Ю.А. к.пед.н., доцент

Работа допущена к защите (протокол заседания кафедры от 30.05.25 № 14)

Заведующий кафедрой Алёшина Е.Ю. д.филол.н., доцент

Работа защищена с отметкой 5/отлично протокол заседания ГЭК от 10.06.25 № 53

Секретарь ГЭК Мягкова В.Ю. ст. преподаватель

Пенза 2025

СОДЕРЖАНИЕ

Введение.....	3
Глава 1. Теоретические основы использования игровых технологий в средней общеобразовательной школе.....	8
1.1 Понятие технологии в образовании.....	8
1.2 Игровые технологии и их использование в школе.....	14
1.3 Применение игровых технологий в учебном процессе.....	21
Выводы по главе 1.....	26
Глава 2. Игровые технологии в процессе преподавания английского языка в среднем звене.....	28
2.1 Психолого-педагогические особенности учащихся средней школы..	28
2.2 Анализ действующих школьных учебников английского языка 7 классов.....	31
2.3 Приемы использования игровых технологий на разных этапах в среднем звене.....	40
2.4 Экспериментальное исследование по проведению учебных занятий с использованием игровых технологий.....	59
Выводы по главе 2.....	55
Заключение.....	57
Список литературы.....	60
Приложения.....	64

Введение

На текущем этапе развития страны создаются предпосылки для трансформации системы обучения иностранным языкам в российских общеобразовательных учреждениях. Основной стратегией обучения выступает личностно-ориентированный подход, который ставит в центр учебно-воспитательный процесс ученика, учитывая его индивидуальные способности, возможности, предпочтения и нужды. Реализация этого предполагается за счет дифференцированного и индивидуализированного подходов к обучению, а также внедрения современных педагогических технологий.

Активность учащегося, являющаяся важнейшим принципом дидактики, проявляется в мотивации, осознанном освоении знаний и умений, результативности и соответствии установленным стандартам. Она формируется благодаря сознательным педагогическим усилиям и созданию эффективной образовательной среды, то есть с помощью современных педагогических методов и технологий.

Дидактическую роль игры еще в свое время выделял К.Д. Ушинский. В научных работах А.С. Макаренко, В.А. Сухомлинского, Д.Б. Эльконина и других исследователей рассматриваются педагогические аспекты использования игры в обучении. Также важны практические исследования ученых, таких как Н.П. Аникеева, М.Ф. Стронин, Л.С. Выготский и др. В зарубежных научных трудах современных авторов, например, У. Литтлвуд, Джозеф Ф. Каллахан, Джон В. Оллер, А. Мейли, А. Дафф, К. Ливингстоун и другие, анализируются различные аспекты внедрения игровых технологий в процесс обучения иностранным языкам.

Под педагогической технологией принято понимать системную совокупность и порядок функционирования всех личностных, инструментальных и методологических средств, используемых для

достижения педагогических целей. В современном образовании представлено множество педагогических методов, эффективность которых часто зависит от используемых средств для стимулирования активности учащихся. Одним из таких подходов являются игровые методики.

Изучение научной литературы в области психолого-педагогических наук свидетельствует о том, что игровые подходы способствуют повышению познавательной активности, стимулируют мотивацию и делают процесс обучения более интересным. Они помогают лучше усваивать материал и развивают интерес к предмету, объединяя различные компоненты образовательной деятельности. Ролевая игра является одним из наиболее эффективных способов активизации познавательной деятельности, развивая потребность в знаниях и создавая условия для её реализации. Правильное проведение таких игр позволяет одновременно решать практические, воспитательные и образовательные задачи. Несмотря на то, что игровые технологии хорошо изучены и широко распространены, в практике российских школ их использование при обучении иностранным языкам остается недостаточно активным. Вот почему проблема использования игровых технологий в практике обучения рассматривается нами как **актуальная**, требующая анализа.

Объектом исследования является процесс обучения английскому языку на среднем этапе обучения.

Предмет исследования – методические возможности использования игровых технологий на уроках английского языка на среднем этапе обучения.

Цель исследования – изучить теоретические применения игровых технологий в процессе преподавания английского языка, выявить наиболее эффективные формы и методы использования игровых технологий как средства формирования учебных умений и навыков на среднем этапе обучения.

Для реализации данной цели необходимо решить несколько логически взаимосвязанных **задач**:

1. Изучить научную и методическую литературу по теме исследования;
2. Рассмотреть психолого-педагогические особенности учащихся средней школы;
3. Выявить возможности использования игровых технологий на уроках английского языка в среднем звене;
4. Спроектировать и разработать серию уроков с использованием игровых технологий при обучении английскому языку в средней школе;
5. Провести экспериментальную работу по проведению учебных занятий с использованием игровых технологий.

Методологической основой исследования являются основные положения работ отечественных ученых в области:

- психологии (Д.Б. Эльконина, В.С. Мухиной);
- психолингвистики (Л.С. Выготского, П.Я. Гальперина, И.А. Зимней);
- педагогики (Н.Д. Гальсковой, А.А. Деркача);
- методики преподавания иностранного языка (И.Л. Бим, И.А. Зимней, А.Н. Леонтьева, Л.Г. Денисовой).

В процессе исследования нами применялись следующие **методы**:

- 1) теоретический анализ научной и научно-методической литературы по теме исследования;
- 2) наблюдение за ходом учебного процесса;
- 3) педагогический эксперимент, анализ результатов эксперимента и их статистическая обработка.

Практическая значимость исследования заключается в том, что

- материалы исследования будут способствовать повышению мотивации изучения английского языка;

- учителя смогут использовать методические рекомендации и игровые сценарии для внедрения игровых технологий в учебный процесс (рабочие листы, карточки, онлайн-игры, интерактивные видео, направленные на освоение учебного материала)

- материалы исследования могут быть использованы при планировании занятий на среднем этапе обучения.

Апробация исследования. Материалы и промежуточные результаты работы были представлены на Всероссийской научно-практической конференции «Авдеевские чтения» (2025 г.).

Содержание проведённого исследования изложено в одной публикации в сборнике «Языковые и культурные реалии» (2025 г.).

Цель и задачи исследования определили структуру нашей выпускной работы. Она состоит из Введения, двух глав, Заключения, Списка литературы и Приложений.

В главе 1 «Теоретические основы использования игровых технологий в средней общеобразовательной школе» мы рассматриваем педагогические технологии в образовании, структуру педагогической технологии, ее классификацию, вопрос об использовании игровых технологий в учебном процессе, рассматриваем методическую структуру ролевой игры.

В главе 2 «Игровые технологии в процессе преподавания английского языка в среднем звене» мы изучаем психолого-педагогические особенности учащихся среднего звена, проводим анализ действующих учебников английского языка в 7 классе, рассматриваем приемы использования игровых технологий на разных этапах в 7 классе, представляем серию уроков, по которым проводим экспериментальное исследование с использованием игровых технологий.

В заключении подводятся итоги исследования.

Список литературы содержит 42 источника.

Приложения включают в себя анкету на выявление уровня сформированности мотивации учебной деятельности, контрольные работы по говорению (диалогическая речь) по теме «Having fun» на констатирующем этапе и по теме «In the spotlight» на контрольном этапе, шкалу оценивания говорения: диалогическая форма, конспекты уроков.

Глава 1. Теоретические основы использования игровых технологий в средней общеобразовательной школе

1.1 Понятие технологии в образовании

Современная стратегия развития российского образования делает особый упор на применение таких образовательных методик и инструментов, которые стимулируют учащихся к самостоятельному анализу информации, планированию своей работы и формированию навыков принятия взвешенных решений. В связи с этим возникает необходимость в научном обосновании выбора конкретных педагогических технологий и подходов к организации учебного процесса.

Технология, согласно определению Г.К. Селевко, представляет собой систему действий, основанную на научных знаниях и практическом опыте, которую человек использует для преобразования окружающей среды и создания материальных или духовных ценностей [29].

Понятие "педагогическая технология", появившееся более 30 лет назад, быстро завоевало популярность в развитых странах. Изначально, в зарубежной педагогике, этот термин ассоциировался с идеей технизации образования, где активное использование технических средств рассматривалось как ключевой фактор повышения эффективности обучения.

В 1970-х годах в педагогике возникла концепция полного контроля над учебным процессом. Это привело к убеждению, что дидактические задачи могут быть решены путем управления образовательным процессом с четко сформулированными целями, достижение которых должно быть измеримым и конкретным [24]. В этом контексте педагогическая технология стала рассматриваться как способ выявления принципов и разработки методов оптимизации образовательного процесса путем анализа факторов, способствующих повышению активности учащихся.

В настоящее время термин "педагогическая технология" прочно вошел в педагогический словарь. Однако, как отмечают многие исследователи, существует значительная неоднозначность в понимании и применении этого понятия.

Различные авторы предлагают свои определения педагогической технологии. Например, В.П. Беспалько определяет ее как совокупность средств и методов, позволяющих воспроизводить теоретически обоснованные процессы обучения и воспитания для успешного достижения образовательных целей. Б.Т. Лихачев рассматривает педагогическую технологию как комплекс психолого-педагогических установок, определяющих выбор и сочетание форм, методов, приемов и средств обучения и воспитания, то есть как организационно-методический инструментарий педагогического процесса [23]. И.П. Волков определяет педагогическую технологию как описание процесса достижения запланированных результатов обучения. В.М. Монахов видит в ней детально разработанную модель совместной деятельности педагога и учащихся по проектированию, организации и проведению учебного процесса, обеспечивающую комфортные условия для всех участников. М.В. Кларин определяет педагогическую технологию как системную совокупность и порядок использования личностных, инструментальных и методологических средств для достижения педагогических целей [29].

Г.К. Селевко рассматривает "педагогическую технологию" в трех взаимосвязанных аспектах [29, с. 15]:

1. Научный. Педагогическая технология как область педагогической науки, занимающаяся изучением и разработкой эффективных методов обучения, проектированием образовательных процессов для достижения конкретных целей;
2. Процессуально-описательный. Педагогическая технология как детальное описание образовательного процесса, включающее цели,

содержание, методы и средства, необходимые для достижения запланированных результатов. Это своего рода алгоритм обучения;

3. Процессуально-действенный: Педагогическая технология как практическая реализация образовательного процесса, включающая использование всех доступных ресурсов – личностных качеств педагога, инструментов и методик.

Таким образом, педагогическая технология – это и научное обоснование, и система методов, и конкретный процесс обучения, направленный на повышение эффективности образования.

В образовательной практике понятие "педагогическая технология" используется на трех уровнях:

1. Общепедагогический. Технология, охватывающая весь образовательный процесс в определенном контексте (регион, учебное заведение). Здесь она близка к понятию "педагогическая система" и включает все элементы образовательного процесса;

2. Частно-методический. Технология, применяемая в рамках конкретного предмета или направления обучения (например, методика преподавания математики);

3. Локальный. Технология, используемая для решения конкретных задач в рамках учебного процесса (например, технология проведения урока, технология формирования понятий) [29, с. 16].

Более мелкие элементы, такие как приемы и отдельные действия, объединяются в логическую последовательность, формируя единую педагогическую технологию.

Хотя в технологиях обучения используются знакомые методы, их особенность заключается в строгой взаимосвязи и систематизации, создающей четкую и эффективную систему.

Другими словами, чтобы считаться полноценной технологией обучения, любая образовательная система должна обладать следующими характеристиками:

1. Четко определенные и измеримые цели обучения, позволяющие прогнозировать, каких результатов учащиеся должны достичь;
2. Структурированный и логичный процесс обучения, представляющий собой последовательность педагогических шагов, направленных на достижение поставленных целей;
3. Система оценки, включающая контрольные задания, которые напрямую связаны с целями обучения и позволяют проверить их достижение;
4. Гарантированное достижение запланированных результатов на определенном уровне обучения, а также возможность повторения и воспроизведения этих результатов в различных условиях.

Только при наличии всех этих признаков можно говорить о применении настоящей технологии обучения. В противном случае, мы имеем дело с методикой, которая может быть близка к технологии, но не обладает всеми ее ключевыми характеристиками [23].

На более узком уровне, например, применительно к конкретному предмету или отдельному уроку, разница между педагогической технологией и методикой обучения становится менее заметной. Основное отличие заключается в том, что технология делает акцент на четком процессе, измеримых результатах и возможности воспроизведения, в то время как методика больше ориентирована на цели, содержание, качество обучения и учет индивидуальных особенностей учащихся. Технология, в отличие от методики, должна обеспечивать стабильные результаты независимо от внешних факторов, таких как талант учителя или способности учеников.

Часто для обозначения некоторых образовательных подходов (таких как коллективное обучение, метод Шаталова, система Палтышева,

вальдорфская педагогика и другие) используются упрощенные, не всегда научно обоснованные термины. К сожалению, терминологическая путаница, затрудняющая понимание, неизбежна [29, с. 16].

Опираясь на представленные определения, можно выделить следующие ключевые компоненты педагогической технологии:

- а) концептуальная основа;
- б) содержательная часть обучения:
 - 1. Цели обучения – общие и конкретные;
 - 2. Содержание учебного материала;
- в) процессуальная часть – технологический процесс:
 - 1. Организация учебного процесса;
 - 2. Методы и формы учебной деятельности обучающихся;
 - 3. Методы и формы работы педагога;
 - 4. Деятельность педагога по управлению процессом усвоения материала;
 - 5. Диагностика учебного процесса.

Основные требования к педагогической технологии с методологической точки зрения [24, с. 26]:

- 1. Теоретическая обоснованность: Каждая технология должна опираться на четкую научную концепцию, включающую философское, психологическое, дидактическое и социально-педагогическое обоснование достижения образовательных целей;
- 2. Системность: Технология должна представлять собой целостную систему с логичной структурой, взаимосвязанными элементами и общей целью;
- 3. Управляемость: Должна быть возможность четко формулировать цели, планировать и проектировать процесс обучения, проводить поэтапную оценку, а также корректировать методы и средства для достижения желаемых результатов;

4. Эффективность. Современные педагогические технологии существуют в конкурентных условиях и должны быть эффективными по результатам и оптимальными по затратам, гарантировать достижение определенного стандарта обучения;

5. Воспроизводимость подразумевает возможность применения (повторения, воспроизведения) педагогической технологии в других однотипных образовательных учреждениях, другими субъектами.

Если рассматривать педагогическую технологию как процесс разработки и воплощения в жизнь конкретного плана обучения и воспитания, то в основе лежит следующая логическая цепочка: цель – инструмент – алгоритм – результат. В этом контексте, суть педагогической технологии сводится к следующим ключевым положениям [41]:

1) педагогические технологии направлены на снижение спонтанности в образовательном процессе, заменяя ее заранее спланированным и затем последовательно реализуемым учебно-воспитательным процессом;

2) в отличие от традиционных методических разработок, ориентированных на действия учителя, педагогическая технология предполагает создание проекта учебного процесса, определяющего структуру и содержание деятельности самих учеников;

3) целеполагание является важнейшим элементом педагогической технологии.

Педагогическая технология должна отвечать на вопросы о том, как наилучшим образом организовать учебную (коллективную) деятельность и управлять ею для достижения поставленных целей; что должны уметь, знать и иметь субъекты педагогического взаимодействия, чтобы обеспечить успешное проведение такой деятельности [24, с. 26].

Таким образом, педагогическая технология – это спроектированный и реализованный процесс обучения и воспитания, направленный на

минимизацию импровизации, четкое определение структуры и содержания учебной деятельности учащихся, а также обеспечение эффективного управления для достижения поставленных образовательных целей.

1.2 Игровые технологии и их использование в школе

В современной школе, стремящейся к активному и интенсивному обучению, игровые технологии находят применение в различных формах:

1. Они могут выступать как самостоятельный метод для изучения целых тем или даже разделов учебного предмета;
2. Игры могут быть важными компонентами более крупных образовательных технологий;
3. Игровая деятельность может быть использована на разных этапах урока или занятия: в начале, для объяснения нового материала, для закрепления знаний, для тренировки навыков или для контроля усвоения;
4. Игры также активно применяются во внеурочной деятельности [17, с. 40].

Термин «игровые педагогические технологии» охватывает широкий спектр методов и приемов, основанных на использовании различных игровых форматов в образовательном процессе.

Игровая технология подразумевает комплекс действий со стороны учителя, включающий выбор, разработку и подготовку игр, вовлечение учеников в игровую деятельность, организацию игры и анализ ее результатов.

Учителя и методисты постоянно ищут способы повысить качество и эффективность обучения иностранным языкам, и игра, безусловно, является одним из таких резервов. По мнению Д.Б. Эльконина, игра, отражая мир взрослых, является социальным явлением, формирующим социальные

отношения и способствующим развитию психических функций и познанию мира [35].

По определению М.Ф. Строница, «игра – это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением» [30, с. 3].

Использование игр в обучении иностранному языку учитывает возрастные особенности и интересы учеников, расширяет контекст их деятельности, мотивирует к диалогическому общению и реализует деятельностный подход, ставя ученика и его потребности в центр обучения.

Игровые ситуации, имитирующие реальное общение, позволяют приблизить учебную деятельность к реальной коммуникации, используя язык как средство взаимодействия и активизируя как вербальные, так и невербальные способы общения.

При использовании игровых технологий задача педагога состоит не только в передаче знаний, но и в создании проблемных ситуаций, стимулирующих познавательную активность учащихся с учетом их индивидуальных особенностей [14].

Использование игровых технологий в образовании позволяет достичь ряда важных целей:

1. Мотивация. Повышается интерес как к самим занятиям, так и к изучаемым темам, благодаря вовлечению в игровой процесс;
2. Активное обучение. Ученики более активно участвуют в процессе обучения, лучше усваивают информацию, особенно ту, которая представлена в виде игровых моделей, имитирующих реальные ситуации;
3. Развитие навыков. Игры способствуют развитию навыков принятия решений в сложных и нестандартных ситуациях;
4. Улучшение отношений. Укрепляются связи между учениками и преподавателями, создается более благоприятная атмосфера для обучения;

5. Позитивное восприятие. Формируется положительное отношение к различным формам обучения, расширяя образовательный опыт;

6. Самооценка. Игровая деятельность помогает учащимся более объективно оценивать себя и свои возможности;

7. Преодоление страхов. Изменяется отношение к окружающему миру, снижается страх перед неизвестным и новым.

Эффективность применения игровых технологий, а также баланс между игровыми и учебными элементами, во многом определяется пониманием учителем функций и видов педагогических игр.

Исследования показывают, что игровая деятельность в обучении выполняет следующие ключевые функции:

1. Обучение. Развивает память, внимание, восприятие, а также формирует общеучебные навыки, необходимые для успешного обучения;

2. Воспитание. Способствует формированию таких качеств, как внимательность, уважение к партнерам, взаимопомощь и поддержка;

3. Развлечение. Создает позитивную и увлекательную атмосферу на занятиях, превращая их в интересные события;

4. Коммуникация. Обеспечивает условия для общения, объединяет учащихся и устанавливает новые эмоциональные связи, основанные на взаимодействии;

5. Отдых. Снимает эмоциональное напряжение, возникающее в процессе обучения;

6. Психологическая подготовка. Формирует навыки саморегуляции для повышения эффективности обучения и адаптации к большим объемам информации;

7. Развитие личности. Способствует гармоничному развитию личностных качеств и активизации скрытых возможностей [14].

Классификация игр интересовала исследователей игровой деятельности как за рубежом, так и в России еще в прошлом столетии.

Жан Пиаже предложил классификацию, основанную на стадиях развития ребенка, выделив три основных типа игр:

1. Игры-упражнения;
2. Символические игры;
3. Игры с правилами, которые являются ролевыми играми [32].

Среди российских психологов и педагогов, внесших значительный вклад в изучение игр, особого внимания заслуживают Н.П. Аникеева, М.Ф. Стронин, Л.С. Выготский, С.Л. Рубинштейн и Д.Б. Эльконин.

П.П. Блонский предложил свою классификацию, включающую:

- 1) мнимые игры-манипуляции импульсивного происхождения у младенцев, которые не являются, собственно, играми;
- 2) строительные игры, в основе которых лежит строительное искусство ребенка;
- 3) подражательные игры, основанные на подражании взрослым;
- 4) драматизации, т.е. игры, в основе которых – драматическое искусство ребенка;
- 5) подвижные игры, в которых огромную роль играет бег;
- 6) интеллектуальные игры, основанные на активизации умственных способностей ребенка [2, с. 12].

Н.П. Аникеева, изучавшая творческие игры, классифицировала их следующим образом:

1. Драматизации, основанные на исполнении какого-либо сюжета, сценарий которого не является классическим или привычным вариантом;
2. Импровизации, где действующие лица знают основной сюжетный стержень игры, характер своей роли, а сама игра развивается в виде импровизации;
3. Игры на преодоление этапов, на каждом из которых выполняется определенная задача познавательного характера;

4. Деловые игры, в которых разыгрываются ситуации, построенные на выявлении функциональных связей и взаимоотношений между разными уровнями управления и организации [2, с. 81].

Л.С. Выготский предложил психологическую классификацию, основанную на действиях, связанных с деятельностью ребенка:

1. Подвижные, которые связаны с выработкой умения перемещать себя в среде и ориентироваться в ней;

2. Строительные, связанные с работой над материалом, которые учат точности и верности движений, вырабатывают ценные навыки, разнообразят и умножают наши реакции;

3. Условные, которые возникают из чисто условных правил, связанных с ними действий и организуют высшие формы поведения [8, с. 62].

С.Л. Рубинштейн и Д.Б. Эльконин выделяли интеллектуальные и ролевые игры, характеризуя первые как «субъективно-объективные», а вторые как «субъективно-субъективные».

М.Ф. Стронин, автор работ об обучающих играх для изучения иностранных языков, разделил их на

1) подготовительные, которые помогают развивать речевые навыки;

2) творческие игры, цель которых — дальнейшее совершенствование этих навыков и умений [30, с. 5].

Игры также классифицируются по виду деятельности на [29, с.15]:

1. Физические (двигательные);
2. Интеллектуальные (умственные);
3. Трудовые;
4. Социальные;
5. Психологические.

По характеру педагогического процесса выделяются следующие группы игр [41]:

1. Обучающие, тренировочные, контролирующие, обобщающие;
2. Познавательные, воспитательные, развивающие;
3. Репродуктивные, продуктивные, творческие;
4. Коммуникативные, диагностические, профориентационные, психотехнические.

По характеру игровой методики игры можно разделить на [41]

1. Предметные;
2. Сюжетные;
3. Ролевые;
4. Деловые;
5. Имитационные;
6. Игры-драматизации.

Использование игровых технологий в обучении тесно связано с особенностями игровой среды. Существует разнообразие типов игр, от простых, использующих подручные средства или обходящихся без них, до более сложных, таких как настольные, комнатные, игры на свежем воздухе, компьютерные игры, игры с применением технических средств обучения и даже игры, включающие передвижение [28].

Некоторые исследователи, например, А. Мейли и А. Дафф, считают, что для развития навыков говорения наиболее эффективны различные формы драматизации. Они проводят параллель между условиями, благоприятными для изучения языка, и атмосферой театра. По их мнению, театр – это уникальное пространство, где активно формируются речевые навыки [32, с. 87].

А. Мейли и А. Дафф выделяют следующие формы драматизации как разновидности ролевой игры:

1. Пересказ текста от имени действующих лиц;
2. Диалог;
3. Импровизация;

4. Ролевая игра.

Робин К. Скарселла, в свою очередь, рассматривает ролевую игру как отдельный вид игровой деятельности, выделяя также драматизации и симуляции. Симуляции, по его мнению, отличаются от ролевых игр более детально проработанными и тщательно подготовленными сценариями. Видами игры он считает:

1. Ролевые игры;
2. Драматизации;
3. Симуляции [21, с. 56].

Обобщая взгляды различных исследователей на классификацию игр, можно предложить следующую структуру:

1. Подвижные;
2. Строительные;
3. Интеллектуальные;
4. Условные.

Особое внимание уделяется дидактическим играм, которые подразделяются на языковые (подготовительные) и речевые (творческие). Языковые игры направлены на развитие орфографических, лексических, фонетических и грамматических навыков. Речевые игры включают в себя [32]:

1. Ситуационные, основанные на жизненной ситуации, где используются знания по предмету;
2. Ролевые, когда каждый участник или группа выполняет определенные роли;
3. Деловые, которые предполагают решение конкретной проблемы, формирование ролей и правил игры в процессе самой игры.

В обучении также могут использоваться и другие игровые формы, разработанные как отечественными, так и зарубежными методистами.

Игровая технология представляет собой комплексный подход к организации учебного процесса, охватывающий определенную его часть и объединенный общей темой, сюжетом и персонажами. Она включает в себя последовательность игр и упражнений, направленных на формирование умений выделять основные признаки предметов, сравнивать и сопоставлять их, обобщать по определенным критериям, а также отличать реальные явления от вымышленных. Кроме того, она способствует развитию самоконтроля, скорости реакции, фонематического слуха, изобретательности и других важных навыков. Игровой сюжет развивается параллельно с основным учебным материалом, что способствует активизации учебного процесса и лучшему усвоению знаний.

Таким образом, игровые педагогические технологии являются эффективным инструментом активизации и интенсификации учебного процесса в современной школе, предлагая разнообразные формы применения (от самостоятельных технологий до элементов урока и внеклассной работы). Они основаны на различных формах игровых мероприятий и представляют собой систему действий учителя, направленных на вовлечение учащихся в игровую деятельность для достижения образовательных целей. Игры в обучении выполняют множество функций (обучающую, воспитательную, развлекательную, коммуникативную, релаксационную, психологическую, развивающую) и способствуют повышению мотивации, познавательной активности, развитию навыков принятия решений и формированию позитивного отношения к обучению, особенно при изучении иностранного языка, моделируя реальные ситуации общения. Существует множество классификаций игр, отражающих различные подходы исследователей и позволяющих подобрать игры в соответствии с конкретными задачами и целями обучения.

1.3 Применение игровых технологий в учебном процессе

Использование игровых методик – эффективный способ для достижения следующих целей:

1. В области обучения:

- обеспечение глубокого и прочного усвоения учебного материала;
- расширение познавательного горизонта учащихся за счет привлечения дополнительных исторических сведений.

2. В области развития:

- стимулирование креативного мышления;
- содействие применению теоретических знаний и навыков, полученных на уроках, в практических ситуациях.

3. В области воспитания:

- формирование моральных принципов и убеждений;
- развитие исторического сознания;
- содействие становлению личности, стремящейся к саморазвитию и самореализации.

Одна и та же игра может быть использована на разных этапах урока. Т.П. Устенкова предлагает следующую классификацию применения игровых технологий в зависимости от этапа урока [32]:

1. Индивидуальные и спокойные игры подходят для любого момента урока;
2. На этапе первичного закрепления материала игры могут служить тренировочными упражнениями;
3. Игры эффективны для повторения пройденного материала;
4. Коллективные игры, требующие активности и содержащие элемент соревнования, лучше проводить в конце урока;

5. Для снятия напряжения игры рекомендуется использовать в середине или в конце урока.

Место игры в структуре урока и время, отведенное на нее, зависят от уровня подготовки учащихся, содержания учебного материала, конкретных целей и задач урока, а также от условий проведения занятия [32].

Например, если игра используется для тренировки при первичном закреплении, ей можно уделить 15-20 минут. В дальнейшем эта же игра может занимать 3-5 минут, служа повторением и разрядкой. Некоторые грамматические игры могут быть особенно полезны при введении нового материала [14, с. 52].

Творческие задания, используемые в конкурсах, играх и соревнованиях на уроках английского языка, способствуют лучшему запоминанию и усвоению грамматики, расширению словарного запаса и развитию навыков устной речи (монологической и диалогической) [11, с. 4].

Важно помнить, что, несмотря на привлекательность и эффективность игровых технологий, необходимо соблюдать меру. Чрезмерное использование игр может утомить учащихся и снизить их интерес. Успех применения игр зависит от создания учителем атмосферы речевого общения в классе.

Необходимо, чтобы учащиеся привыкли к такому общению, вовлеклись в процесс и стали активными участниками вместе с учителем. Доверительные и непринужденные отношения между учителем и учениками, возникающие благодаря игровой атмосфере, способствуют серьезным обсуждениям и анализу реальных ситуаций, поскольку урок иностранного языка – это не только игра.

Игра является мощным мотиватором, удовлетворяющим потребность учащихся в новизне и разнообразии учебного материала [8, с. 8].

Использование игровых методик в обучении стимулирует различные виды учебной мотивации:

1. Познавательного:
 - побуждает к приобретению новых знаний;
 - ориентирует на развитие навыков самостоятельного поиска и анализа информации.
2. Социального:
 - способствует осознанию ответственности и важности обучения для общества;
 - повышает заинтересованность в установлении позитивных отношений с одноклассниками и учителями, стремление к признанию;
 - развивает навыки эффективного взаимодействия и сотрудничества в коллективе.

Разнообразие игровых форм (грамматические, лексические, фонетические, орфографические) позволяет комплексно развивать речевые навыки. В частности, ролевые игры предоставляют отличную возможность для активизации учебного процесса.

Хотя освоение грамматики необходимо для перехода к активной речи, монотонные упражнения на повторение грамматических конструкций часто утомляют учащихся и не приносят быстрой отдачи. Игровые технологии помогают превратить эту рутинную работу в увлекательное занятие. Например, некоторые грамматические игры могут быть особенно эффективны при введении нового материала.

Орфографические игры, направленные на усвоение правильного написания слов, также способствуют формированию и развитию лексических и произносительных навыков. Большинство игр можно использовать как для первичного ознакомления с материалом, так и для его закрепления [14, с. 53].

В процессе игры учащиеся, не осознавая этого, активно тренируются. Они могут не связывать игру с конкретными грамматическими или фонетическими упражнениями, но фактически происходит эффективный

тренинг, необходимый для овладения языком, представленный в увлекательной форме.

При использовании игровых технологий на уроках важно учитывать следующие принципы:

1. Выбор игры должен быть обоснован дидактическими и педагогическими целями. Необходимо четко понимать, для чего проводится конкретная игра;
2. В игре должно участвовать максимальное количество учеников;
3. Игры должны соответствовать возрасту и уровню языковой подготовки учащихся;
4. Языковые игры способствуют развитию всех аспектов речевой деятельности;
5. Время, затраченное на подготовку и проведение игры, должно быть соизмеримо с ее пользой.

Итак, использование игровых технологий в обучении способствует более эффективному усвоению учебного материала, развитию творческих и речевых навыков, формированию мотивации и позитивной атмосферы в классе, при этом важно соблюдать баланс и педагогическую обоснованность выбора игр для достижения положительных результатов.

Выводы по главе I

Изучение теоретических основ применения игровых технологий в СОШ позволяет прийти к следующим выводам.

Основные функции английского языка как школьного учебного предмета заключаются в развитии общей речевой способности школьника в его самом элементарном филологическом образовании, в формировании способностей и готовности использовать именно иностранный язык как средство общения, как способ приобщения к другой национальной культуре.

Принцип активности ребенка в процессе обучения является одним из основных. Под активностью подразумевается качество деятельности, которое характеризуется высоким уровнем мотивации, осознанной потребностью в усвоении знаний и умений, результативностью.

Такого рода активность является следствием целенаправленных педагогических воздействий и организации продуктивной педагогической среды, то есть применяемой педагогической технологии.

Игровые технологии включают обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр.

В данной главе мы рассмотрели и проанализировали игровые технологии и их использование в учебном процессе.

Анализ позволил нам выделить возможности игровых технологий:

1. Повышение интереса к учебным занятиям;
2. Рост познавательной активности в процессе обучения;
3. Приобретение участниками игры навыков принятых решений в различных сложных ситуациях;
4. Улучшение отношений между участниками игры;
5. Изменение самооценки учащихся, повышение ее объективности.

Данные возможности мы будем использовать в ходе формирующего эксперимента. Внедрение игровых технологий создает предпосылки для повышения уровня мотивации учащихся по предмету и повышения уровня качества знаний.

Глава 2. Игровые технологии в процессе преподавания английского языка в среднем звене

2.1 Психолого-педагогические особенности учащихся средней школы

В отечественной литературе обширно освещены психологические проблемы детей. Способность к обучению включает в себя осознание ребенком значения учебных задач и их отличия от практических, понимание методов выполнения действий, навыки самоконтроля и самооценки, развитие воли, а также умения наблюдать, слушать, запоминать и достигать решения поставленных задач. Эти идеи нашли отражение в работах таких авторов, как А.В. Запорожец, А.Н. Леонтьев, В.С. Мухина и А.А. Люблинская [11, с. 31].

В наше время подростковый период в России охватывает возраст приблизительно с 10-11 до 14-15 лет, что в основном совпадает с обучением в средних классах школы. Психологические характеристики этого возраста, по мнению различных исследователей, рассматриваются как кризисные и связаны с изменениями в трех ключевых сферах: физической, психологической и социальной. На физическом уровне происходят значительные гормональные изменения, на социальном уровне подросток занимает промежуточное положение между ребенком и взрослым, а в психологическом плане этот возраст отмечается формированием самосознания.

Каждый возрастной этап является переходным и готовит человека к следующему уровню развития. Эффективное развитие всех аспектов личности и интеллекта подростка требует сотрудничества между ним и взрослыми в процессе его деятельности, игры, обучения, общения и труда. Однако такое сотрудничество в школьной среде зачастую отсутствует.

Л.И. Божович считает, что в процессе воспитания подростка необходимо акцентировать внимание на развитии его мотивационной сферы. Это включает в себя помощь в определении своего места в жизни, формирование мировоззрения и понимание его влияния на познавательную деятельность, самосознание и моральные установки [11, с. 32].

Этот период подросткового развития является важным моментом формирования личности, в ходе которого закладываются основные нравственные ценности и жизненные перспективы, происходит самосознание, осознание собственных возможностей, способностей, интересов и стремление к взрослению. В этот период формируются тяги к общению со сверстниками, складываются взгляды на мир, отношения с другими людьми и представление о своем будущем. В конечном итоге, этот период становится формообразующим для личностных смыслов жизни человека.

В данный период люди активно формируют свои взгляды на мир и вырабатывают собственные ценности. В их умственной деятельности сочетаются стремление к абстрактному мышлению, эмоциональная насыщенность и чувствительность к окружающим. Они начинают осознавать себя как индивидуальности, стремящиеся найти свое место в обществе, и обнаруживают привязанность к определённым социальным группам и культурным традициям. Интересы подростков этого возраста становятся более целенаправленными и разнообразными, охватывая как учебные, так и внеучебные сферы [9, с. 198].

Основными новообразованиями в подростковом возрасте являются способность осознанно регулировать свои действия, учитывать чувства и интересы окружающих людей, а также основываться на них в своем поведении. Эти новообразования не возникают стихийно; они представляют собой результат личного опыта ребенка, полученного посредством активного участия в разнообразной общественной деятельности.

Поэтому взаимодействие подростков как со сверстниками, так и со взрослыми является важнейшим фактором их личностного развития. Проблемы в коммуникации могут вызывать внутренний дискомфорт, который не может быть компенсирован никакими внешними достижениями в других сферах жизни. Подростки воспринимают общение как нечто крайне значимое для своей личности. Однако, как показывает анализ современных образовательных процессов, потребность подростков в поддерживающем и доверительном общении с взрослыми и сверстниками в школьной среде часто остается неудовлетворенной. Это может приводить к повышенной тревожности и формированию чувства неуверенности в себе, что связано с неадекватной и нестабильной самооценкой, а также затрудняет личностное развитие и ориентирование в жизненных ситуациях.

В целом, подростковый возраст — это период значительных изменений и развития, требующий тщательного подхода к поддержке и руководству. При работе с подростками важно сделать упор на пробуждение интереса и развитие доверия к себе, на понимание своих возможностей, способностей, особенностей характера, а также на формирование устойчивой самооценки и навыков самоуправления. Это включает в себя создание благоприятной среды, способствующей росту уверенности, самореализации и социальной адаптации, что в конечном итоге помогает подросткам ориентироваться в сложностях перехода к взрослой жизни и формировать четкое представление о своем месте в обществе [11, с. 33].

Многие известные психологи, исследующие детскую психику (такие как Л.С. Выготский, А.Н. Леонтьев, Л.Л. Коломенский и другие), считают игру эффективным инструментом для умственного развития человека. Однако во многих учебно-методических материалах этому аспекту не уделяется достаточное внимание. Поэтому задача учителя заключается в том, чтобы устранить этот пробел, используя правильно подобранные игры, которые соответствуют интересам и возрастным особенностям учащихся.

Возрастные особенности данного периода позволяют использовать различные варианты игр, которые способствуют развитию социальных и коммуникативных навыков. Для учащихся средних классов наиболее перспективным являются рабочие листы и ролевые игры, которые помогают развивать критическое мышление, эмоциональную интеллигентность и навыки группового сотрудничества. В этом возрасте учащиеся отличаются повышенной общительностью, что позволяет им легко встраиваться в новые группы и отношения. Эта характеристика положительно сказывается на организации группового и парного общения, а также на проведении коммуникативных игр. Поэтому ролевые игры и другая активность, направленная на развитие социальных навыков, могут стать эффективным способом поддержания интереса к учению и формирования навыков групповой работы [9, с. 198].

Итак, в подростковом возрасте, характеризующемся значительными физическими, психологическими и социальными изменениями, формируется личность, ценности и мировоззрение, а развитие самосознания и социальных навыков требует поддержки и доверительного общения с взрослыми и сверстниками. Использование игровых методов и активных форм деятельности, таких как ролевые игры, способствует развитию критического мышления, эмоциональной интеллигентности и групповой коммуникации, что важно для успешной социализации и личностного роста подростков. В условиях недостаточного внимания к этим аспектам в образовательных процессах особенно актуально создание условий, стимулирующих интерес, уверенность и самореализацию подростков, что способствует их гармоничному развитию и подготовке к взрослой жизни.

2.2 Анализ действующих школьных учебников английского языка 7 классов

Нами были проанализированы популярные УМК для изучения английского языка для учащихся выбранных классов: Ю.Е. Ваулина, Дж. Дули и др. 7 класс «Английский язык в фокусе. Spotlight» 7 класс [5] и М.В. Вербицкая, М. Гаярделли, П. Редли, О. С. Миндрул, Л. О. Савчук «Английский язык. Forward. 7 класс» [6].

Мы обратили внимание на то, что в УМК довольно обширно используются игровые технологии при обучении различным аспектам речи. Тематика текстов и заданий отвечает потребностям и интересам учащихся этого возраста. Авторы последовательно реализуют коммуникативно-когнитивный подход, широко используют разнообразные современные и традиционные технологии обучения.

В учебнике Spotlight 7 класса [5] 10 тематических модулей, каждый из которых основан на определенной теме, в соответствии с ФГОС, раскрываемой через с учетом возрастных особенностей и интересов учащихся. Модуль включает 9 уроков (по 45 минут) и один резервный урок — для планирования, по усмотрению учителя, с учетом особенностей освоения материала и данных педагогической диагностики в конкретном классе/группе. Игры в учебнике для 7 класса в основном построены в формате командных соревнований для повышения эффективности усвоения активного лексико-грамматического материала модуля. Игры обеспечивают использование учащимися языкового материала в непринужденной форме, с подключением эмоциональной сферы и представляют собой одну из форм гуманистического подхода к обучению. Языковая составляющая — главный предмет заботы учителя при проведении игры. Однако форма предполагает особую атмосферу активного, в том числе речевого, взаимодействия, возможное сочетание с динамическими моментами (предлагается встать в круг, переместиться и т. д.), исключает исправление учителем языковых ошибок в процессе игры. Кроме уроков, учебник содержит приложения: Culture Corner, Study Skills, English in Use, Extensive Reading, Progress Check.

В учебнике 33 игры.

Module 1. Советы. Игра в командах. Одна команда заявляет о проблеме, другая дает совет.

В модуле представлено 7 ролевых игр в форме диалога, где нужно обсудить свое отношение к тексту, данному в учебнике.

Module 2. Развитие навыков распознавания и употребления активной лексики. История по цепочке. Участники играют командами. Сначала один из них продолжает рассказ из приведенного предложения. Затем, рассказ продолжает другой участник из другой команды.

Также представлено 5 ролевых игр на закрепление изученной лексики по теме «Bookworms».

Module 3. Описание персонажа. Участники игры делятся на команды. Одна команда выбирает персонажа, а другая команда задает вопросы, чтобы узнать, кто этот персонаж. Когда они правильно угадали, наступает их очередь выбирать персонажа.

Представлено 5 ролевых игр на закрепление изученной лексики по теме «Describing people».

Module 4. Игра в угадку. Развитие умений запрашивать и сообщать фактическую информацию о третьем лице. Развитие навыков употребления в речи общих вопросов и кратких ответов в коммуникативном задании. Работа в командах. Каждая из них должна выбрать лидера. Лидер начинает с рассказа о том, где он был в прошлое воскресенье. Другая команда задает вопросы, чтобы выяснить, что они делали. Когда другая команда угадывает правильно, наступает ее очередь. Устанавливается лимит времени на игру.

Также представлено 7 ролевых игр, в которых нужно описать человека.

Module 5. Условные предложения. Ученики играют командами. Команда А начинает условное предложение, а команда В заканчивает его. После пяти ответов поменяйтесь местами, чтобы команда В начала предложение, а команда А завершила его.

Также представлено 7 ролевых игры, в которых нужно активировать лексику на тему предсказаний о будущем.

Module 6. Рассказываем о своем опыте. Развитие навыков употребления в речи лексических единиц и структур для обозначения точного времени и запроса соответствующей информации. Дети играют в командах. Объясняем правила игры. Участники из команды 1 начинают с того, что рассказывают о своем опыте. Команда 2 задает вопросы, чтобы узнать больше. Попросите детей использовать их список неправильных глаголов, чтобы помочь. Установите ограничение по времени для игры. Исправляйте произношение и грамматику учеников, делая заметки и высказывая свое мнение позже.

Также представлено 8 ролевых игры, направленные на составление диалога, используя изученные лексические единицы.

Module 7. Выражения времени. Игра командами. Одна из них произносит выражение времени, используя прошедшее простое или настоящее совершенное время. Другая команда составляет предложение, используя выражение времени. Команды получают по одному баллу за каждое правильное предложение.

Представлено 4 ролевые игры, где нужно составить диалог, используя изученную лексику.

Module 8. Фразовые глаголы (make). История по цепочке. Игроки играют в командах. Кто-то начинает рассказ, а кто-то из другой команды продолжает его. Команды получают по одному очку за каждое предложение, в котором используется фразовый глагол make.

Представлено 3 ролевые игры, в которых необходимо активировать изученную ранее лексику

Module 9. Прочитайте рубрику. Проверьте, понимают ли участники правила игры. Приведите различные ситуации и примеры, которые они могут использовать (например, у вас покраснели глаза. Вы плакали? Вы выглядите измученным. Вы долго работали? и т.д.)

Представлено 3 ролевые игры, ориентированные на разговор между покупателем и продавцом.

Module 10. Играем в игру, чтобы попрактиковаться в словарном запасе

Сосредоточьте внимание ребенка на настольной игре. Попросите его объяснить, в чем суть игры, и предсказать, как в нее играть. Проверьте, понимает ли ребенок суть игры и инструкции. Покажите, как орел и решка изображены на монете. Прочитайте список и выясните значение любой новой лексики. Попросите студентов зачитать пример и вспомнить первый тип условных предложений. Играйте в игру парами. Следите за ходом игры, выступая в роли судьи и вмешиваясь только в случае необходимости. В конце игры попросите весь класс дать ответы.

Представлено 7 ролевых игр в виде диалога на актуализацию изученной лексики.

Ниже представлена сравнительная диаграмма количественного использования игровых технологий по модулям (цифрами обозначено количество игр).

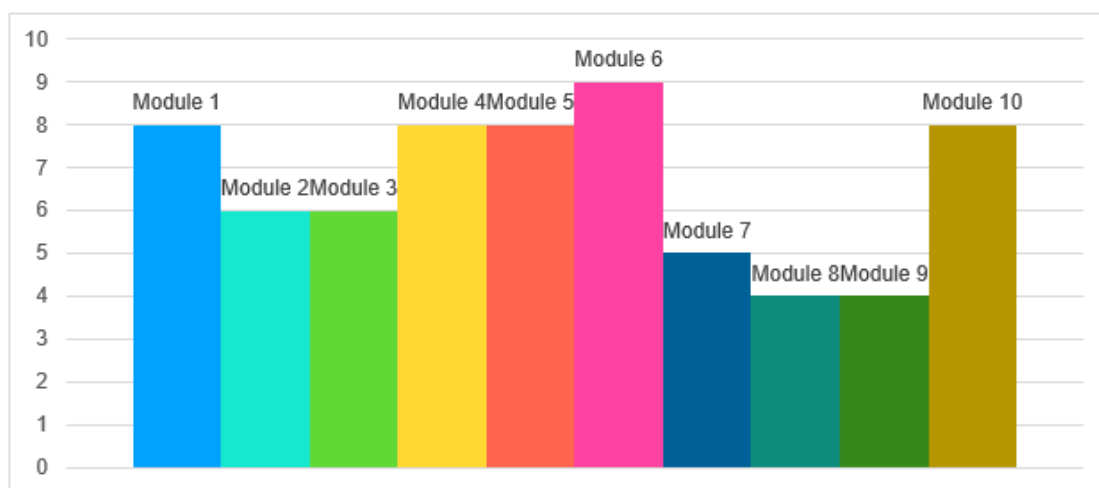


Диаграмма 1. Количество использования игровых технологий по модулям.

Из диаграммы 1 следует вывод о том, что максимальное количество игр используется в 6 модуле. Самыми распространенными используемыми игровыми технологиями в данном учебнике являются ролевые игры.

Следующий УМК, который был нами проанализирован, – Вербицкая М. В., Гаярделли М., Редли П., Миндрул О. С., Савчук Л. О. 7 класс Английский язык. Forward [5]. В данном учебнике предложено 16 тематических разделов-глав (Units), объединенных в 4 модуля. Каждый раздел подразделяется на рубрики («Listening», «Reading», «Speaking», «Writing», «Grammar», «Vocabulary», «Pronunciation»), которые, в свою очередь, могут комбинироваться и различаться по объему в зависимости от представленного в них материала. Каждые четыре раздела завершаются блоком повторения, в котором обобщается изученный в них материал. УМК для 7 класса включает следующие компоненты: учебник, компакт-диск с аудиоприложением к учебнику, рабочая тетрадь, компакт-диск с аудиоприложением к рабочей тетради, методическое пособие для учителя.

Module 1.

Unit 1. Работа в парах. Ролевая игра – диалог интервью Тренора с одним из детей в Международном лагере Forward (персонаж по выбору учащегося).

Работа в парах. Ролевая игра – ученики, «отучившиеся год в другой стране (Италия и Австралия)», обсуждают школьную жизнь в этих странах с опорой на информацию в таблицах; дополнение таблиц почерпнутой информацией.

Unit 2. Ролевая игра – обсуждение планов деловых поездок на основе таблицы с данными с использованием вопросов из рамки Useful questions; дополнение таблицы на основе информации, полученной от собеседника.

Unit 3. Работа в парах. Ролевая игра – Тревор/Рэйчел берет интервью у долгожителя Тони Спрэтта.

Работа в парах. Ролевая игра – интервью с рок-звездой – отработка конструкции used to в вопросительных и отрицательных предложениях.

Unit 4. Работа в парах. Ролевая игра на основе комикса о спасении вымирающего вида животных.

Module 2.

Unit 5. Работа в малых группах. Общее обсуждение. Чтение сообщений на форуме в Интернете и обсуждение вопросов задания.

Unit 6. Работа в группах по четыре человека. Чтение текста беседы Пэт, Невиты, Рейчел и Тревога вслух с соблюдением норм произношения и правил интонационного оформления речи.

Unit 7. Работа в парах. Диалог-расспрос о карманных деньгах и заполнение в анкете графы Your friend.

Отработка использования сложноподчиненных предложений с придаточным условным (Conditional 1) в формате спонтанного диалога.

Unit 8. Чтение интервью, которое Невита берет у Жасмин, вслух за диктором с воспроизведением интонации образца.

Чтение диалога близнецов по ролям в парах с соблюдением норм произношения и правил интонационного оформления речи.

Module 3.

Unit 9. Составление планов на выходные. Мини-диалог-расспрос о планах на выходные (рекомендуется разрешить учащимся двигаться по классу и составлять новые пары для диалога. Поставить цель – найти того, у кого схожие планы – минимум два пункта из четырех).

Unit 10. Спонтанные мини-диалоги – отработка употребления глагольной формы FutureSimple для выражений предположений о будущем в коммуникативно-значимом контексте.

Unit 11. Работа в парах или малых группах. Обсуждение вопросов, заданных в интервью Трейси и Гая, в применении к себе.

Спонтанные мини-диалоги о планах на выходные с целью найти того, кто запланировал те же занятия.

Unit 12. Работа в парах. Ролевая игра: «Пол дает интервью Рэйчел» (на основе текста в задании 11 на с.36).

Ролевая игра – спонтанный диалог между Пэт и Тревором о планах Тревоора стать волонтером (работа в парах).

Работа в парах. Ролевая игра – беседа Клайва и Пэт или беседа по скайпу Тревоора и Никиты об их будущих профессиях.

Module 4.

Unit 13. Работа в парах. Ролевая игра: беседа Роберта с Пэт/Тревором по скайпу.

Ролевая игра – интервью с рок-певцом Рокки Стардастом на основе вербальных опор.

Unit 14. Учитель раздает учащимся заранее приготовленные карточки со словами и выражениями, обозначающими временные периоды, учащиеся должны выстроиться в две шеренги хронологически согласно полученным карточкам – с одной стороны ученики с выражениями, обозначающими прошлое, с другой – ученики с выражениями, обозначающими настоящее и будущее, затем каждый ученик должен произнести предложение со словом/выражением на своей карточке.

Ролевая игра – разговор Рэйчел с Никитой на основе проработанного диалога с использованием конструкции «I wish...» и с опорой на предложенные слова и названия.

Unit 15. Ролевая игра – сказка о каменотесе (ввести следующие роли: The Stone cutter, the Storyteller – кратко начало и конец сказки; the Sun, the Cloud, the Wind, the Mountain – «I'm the Sun, I'm strong and powerful» и т.д.)

Ролевая игра – интервью со знаменитостью.

Ролевая игра «Угадай, кто это» – отработка активной лексики (прилагательные, описывающие характер человека) и грамматики (прямая и косвенная речь).

Работа в парах. Диалог-расспрос на основе текстов The Virgin Queen and The First Russian Czar из задания 25.

Unit 16. Ролевая игра на основе комикса «Hannah and the mysterious musician».

Ролевая игра – диалог Мойры с Аланом с опорой на предложенный план, а также слова и выражения (трансформация косвенной речи в прямую).

Работа в парах. Ролевая игра – интервью Сильвии для журнала «The RAP» с опорой на предложенные вопросы журналиста (интервьюера).

Количественное использование ролевых игр по темам представлено в диаграмме 2.



Диаграмма 2. Количество ролевых игр по темам.

На диаграмме 2 мы видим, что ролевые игры присутствуют во всех разделах и темах. Максимальное количество ролевых игр использовано при изучении темы «Describing personality» в 15 разделе.

В проанализированных нами учебниках имеются ролевые игры, которые способствуют овладению языком, развивают внимание, мышление, память, поддерживают интерес к английскому языку. По нашему мнению, этого недостаточно, и мы предлагаем дополнительно новые приемы использования ролевых игр и рассматриваем их в следующем параграфе.

Таким образом, анализ учебников показывает, что игровые технологии, особенно ролевые игры, широко применяются для развития

коммуникативных навыков и поддержания интереса к изучению английского языка, однако их количества и разнообразия можно дополнительно увеличить для более эффективного обучения.

2.3 Приемы использования игровых технологий на разных этапах в среднем звене

В процессе нашего исследования мы выяснили, что игровые технологии можно использовать на разных этапах урока. Место игр на уроке зависит от подготовки учащихся, изучаемого материала, конкретных целей и условий урока и т.д. Одна и та же игра может быть использована на разных этапах урока, ролевой игре может быть посвящен целый урок.

Рассмотрим некоторые примеры ролевых игр, используемые в 7 классе на разных этапах урока английского языка, предлагаемые Л.М. Кузнецовой [19, с. 5-8].

Как правило, урок английского языка начинается с речевой зарядки. Пример парной ролевой игры в виде речевой зарядки по теме «События в мире».

Teacher: I've heard that the European Parliament wants to make visiting all countries of United Europe easier.

Учащиеся составляют диалог на эту тему.

Pupil 1: Have you heard the latest news about the European Parliament?

Pupil 2: Yes, they want the members of EU to move around in it easier.

Pupil 1: Passport and customs control will become simplified.

Pupil 2: But not for Russians.

Прием использования ролевой игры способствует отработке новой лексики. Слово — это кирпичик для построения здания грамотной речи, и его необходимо хорошо усвоить.

Pupil 1: Are you a member of the Royal family?

Pupil 2: No, I am not.

Pupil 1: Does the Queen rule in Britain?

Pupil 2: No, she doesn't.

Ученики могут создать диалог, используя слова, предоставленные учителем. В данном классе целесообразно применять современные реалии для формирования диалогов. Например, при обсуждении темы «Спорт» учащиеся могут составить диалог о знаменитом спортсмене или взять на себя его роль. Темы, такие как футбол, теннис, баскетбол, фигурное катание всегда вызывают интерес у детей. Учащиеся могут представить себя Андреем Аршавиным, Игорем Акинфеевым, Марией Шараповой, Евгением Кафельниковым, Андреем Кириленко, Евгением Плющенко, Камиллой Валиевой и Евгенией Медведевой. Эти личности им знакомы и близки, что делает процесс обучения более актуальным. Повышенный интерес к таким диалогам способствует лучшим результатам: дети стараются правильно формулировать вопросы и ответы, а учитель может выступать в роли «ходячего словаря». Личность спортсмена также играет важную роль в росте интереса к языку. Например, Евгения Медведева, являющаяся двухкратным серебряным призером Олимпийских игр, активно занимается другими видами спорта и свободно владеет несколькими иностранными языками. Это производит значительное впечатление на учащихся, показывая, что хорошее владение иностранными языками может открыть множество возможностей. Обычно такие диалоги носят односторонний характер.

Можно организовать ролевую игру-брифинг, в ходе которой корреспонденты различных СМИ задают вопросы выдающимся личностям из разных сфер жизни. На начальном этапе более рационально проводить двусторонние диалоги, поскольку повторение одних и тех же фраз оказывает положительное воздействие.

Pupil 1: Hello! I'm from the magazine «Sports – that's life! ». How do you start your day?

Pupil 2: Hello! I start my day with a glass of water. Then, I go to the gym.

Pupil 1: It is very cool!

В процессе обучения чтению учителю важно задействовать учеников для активного участия. Именно поэтому семиклассникам часто предлагается создавать диалоги на основе прочитанного текста. В этих диалогах ученики не только задают вопросы друг другу, но и делятся своими мнениями по различным темам.

Pupil 1: How many lessons do you have per day?

Pupil 2: We usually have 6 lessons but on Wednesday we have 7.

Pupil 1: Do you want fewer lessons per day?

Pupil 2: Yes, of course.

Pupil 1: What would you do after school?

Pupil 2: I would play computer games and sleep.

Диалоги в тексте могут представлять собой обмен неверными утверждениями.

Pupil 1: The flag of the Russian Federation consists of 4 colours.

Pupil 2: No, it isn't. It has 3 colours: white, blue and red.

Pupil 1: Saint Petersburg is the capital of Russian Federation.

Pupil 2: No, it isn't. Moscow is the capital of Russian Federation.

Кроме того, ученики данного возраста сильно увлекаются диалогами-загадками. Этот прием ролевой игры можно использовать в середине урока для снятия напряжения. Они загадывают предмет или явление и по очереди пытаются угадать, что это.

Pupil 1: Is it alive?

Pupil 2: No, it isn't.

Pupil 1: Is it large?

Pupil 2: It's very large.

Pupil 1: Can it swim?

Pupil 2: No, it can't.

Pupil 1: Can I drive it?

Pupil 2: No, you can't.

Pupil 1: Can I sit in it?

Pupil 2: Yes, you can

Pupil 1: Does it move along the rails?

Pupil 2: No, it doesn't.

Pupil 1: Is it a plane?

Pupil 2: Yes, it is.

Как было отмечено ранее, ролевая игра основывается на решении проблемы, для решения которой необходимо тщательно продумать ситуацию.

Примерные темы для составления диалогов-ситуаций, используемые в 7 классе:

- Talking about a school trip. Discuss with a friend the details of an upcoming field trip — where are you going to go, what to bring with you, and what activities are planned.
- Gift shopping. You and your friend choose a gift for your teacher's birthday. Discuss the options and choose what you want to buy.
- Sports event. One of the friends is going to participate in a sports competition. Ask him to talk about the preparation and support him with advice.
- Problems with homework. You don't understand the math assignment and decide to ask a classmate to explain the solution to you.
- Traveling with your family. Discuss with your parents the plan for the weekend, where you are going to go and what you want to do there.
- Cinema or theater. You are discussing where to go with friends: to the cinema or to the theater. Share your opinions about films and performances that interest you.
- Talk about hobbies. Talk to a friend about your hobbies, how you spend your free time, and plan activities together.

- Discussing school rules. Share your opinions about the school rules that are bothering you and suggest ideas for improving them.

- Birthday celebration. Discuss with your friends how you're going to celebrate your birthday — who to invite, what to cook, and what games to play.

При изучении нового материала по теме «Семья» между учениками седьмого класса распределяются роли. На первом этапе они делятся своими мнениями о ситуации, в которой оказались. Затем, после того как все высказались, проходит ролевая игра.

Примеры ситуационных ролевых игр.

MOTHER. Your daughter wants to become a singer and is going to audition for a vocal competition. You insist on accompanying her because you are very suspicious of television contests. You don't trust the director and suspect his intentions.

DAUGHTER. You want to become a singer. You have the opportunity to participate in the competition, but your mother insists on accompanying you. Are you sure that you could have participated and even won the competition if only your mother hadn't constantly interfered.

JUDGE. You are a member of the jury in a vocal competition. A young girl and her mother come in. The girl is very beautiful, and you want to listen to her in different genres to find out if she should be accepted for the competition.

На заключительном этапе освоения определенной темы, когда навыки чтения, аудирования, письменной и устной речи отработаны, можно использовать групповую ролевую игру. Ученикам предоставляется возможность обсудить тему, основываясь на усвоенных знаниях.

Пример групповой ролевой игры по теме «Образование».

Student 1: We all believe that education is necessary for everyone. Now, due to social media, this opinion is being questioned.

Student 2: I agree with you because people need to be more careful and serious. They should think twice before trying to build a career in a social network. It's very unwise.

Student 3: As for me, I will go to university. Such a career is short-lived and there is very little chance of advancement.

Student 4: You know, it may be nice to look at people from VK video, but listening to their speech is not.

Для ролевой игры по теме «Образование» можно использовать следующие проблемные ситуации:

- Student conflict. A group of students should discuss how to resolve a conflict between two class members who are arguing about group work. One of them feels that the other is not contributing enough. The guys have to decide how to make everyone feel comfortable and fair.

- Timetable problem. Students face a problem when two important subjects have overlapping schedules. The group should discuss how to deal with this situation – whether it is possible to change the schedule, combine classes, or find alternatives.

- Parent meetings. Students should organize an election for a class representative in order to convey to parents and teacher's important issues related to the learning process, such as lack of attention to extracurricular activities. The group should discuss what issues they want to raise and how to communicate them to the parents.

- Lack of motivation. One of the students feels that he has lost interest in his studies and does not know how to regain motivation. The rest of the group should develop strategies for support and inspiration for their peer.

Перед ролевой игрой может проводиться аудирование в формате «Театр-экспромт».

Между учащимися распределяются роли, после чего учитель читает текст на английском языке. Когда учащиеся слышат упоминание о своей

роли, они выходят и выполняют то, что описывается в тексте, например: «The rabbit is jumping» или «The robot is dancing». Таким образом, учитель может оценить, насколько хорошо учащиеся воспринимают английскую речь на слух. Затем происходит анализ ошибок, и учитель предлагает ученикам составить диалог от имени персонажей текста.

Применение подобных методов обучения приносит довольно положительные результаты. Во-первых, учащиеся постепенно преодолевают психологический барьер страха совершения ошибок в речи. Учитель сообщает о найденных ошибках в конце каждого вида речевой деятельности с доброжелательным настроением и предлагает рекомендации по их устранению. У учеников развиваются навыки устной речи благодаря интересному характеру этих методов работы. Дети учатся правильно общаться друг с другом, проявлять вежливость и воспитанность, а также развивают своё мышление и способность быстро реагировать на возникающие ситуации.

Однако некоторые ученики с низким уровнем мотивации иногда не могут создать даже примитивный диалог. В таких ситуациях требуется индивидуальный подход. Задачи для таких учеников можно упростить, предоставив им специальные вспомогательные материалы для составления диалога или хотя бы схемы для формулирования вопросов или майнд-мэпы.

Пример вспомогательного материала. Work in pairs. Ask your partner if you may / could: go out, come in, open the window, use his / her book, help him, close the door, sit down, water flowers, switch on / off video (tape recorder, TV), take his / her rubber.

Example: May I... ?

Could I...? Yes, of course. / No, I'm afraid not.

Дети часто испытывают трудности в применении знаний, полученных на уроках грамматики, и иногда неправильно формулируют вопросы. В 7 классе для освоения грамматики по темам Present Perfect Tense и Past Simple

Tense можно предложить ряд игровых упражнений. Мы считаем, что такой подход обеспечит высокий уровень владения временными формами Present Perfect Tense и Past Simple в речи учащихся и будет достаточно мотивирующим для школьников данного возраста (Приложение 1).

Когда учащиеся овладели структурами в Present Perfect Tense, можно обсудить с ними вариант устного закрепления материала:

- Опыт и достижения. Попросите учеников рассказать о своих интересах или хобби, используя Present Perfect. Например: «I've never been to the seaside» или «I've already read this book».
- Жизненные события. Дайте ученикам задание составить предложения о важных событиях в их жизни, используя Present Perfect. Например: «I have started doing sports» или «I've been in other countries».
- Интервью. Партнеры по классу могут провести интервью друг с другом, задавая вопросы в Present Perfect, например: «Have you ever ride a skateboard?» или «Have you seen this movie?».
- Список достижений. Попросите студентов составить список вещей, которые они сделали за этот год, и обсудить его с партнером. Например: «I have joined a hobby group».

На дом учащиеся получают задание – совместный проект. Разделите класс на группы и предложите им создать небольшую презентацию о своих путешествиях или приключениях, используя Present Perfect, чтобы рассказать о том, что они видели и сделали.

На следующем уроке группы рассказывают о своих проектах. Ребята слушают и могут задавать вопросы. Такое задание активизирует речемыслительную деятельность школьников.

Упражнение 3. Цель: совершенствовать навыки использования времен Present Perfect Tense и Past Simple Tense в диалогической речи.

Данная ролевая игра используется для сравнения времен Present Perfect Tense и Past Simple Tense.

Разделите класс на группы (по 4-5 человек).

Подготовьте карточки с ролями для каждой группы. Роли могут включать:

- путешественник во времени: кто-то, кто путешествует в разные эпохи.
- исторический персонаж: например, Наполеон, Клеопатра, Шекспир и др.
- современный интервьюер: кто задает вопросы.

Каждая группа выбирает историческую эпоху или событие (например, Древний Египет, Средневековье, 20 век).

Ход игры:

- путешественник приходит к историческому персонажу и рассказывает о своем времени, используя Present Perfect.
- исторический персонаж рассказывает о своей жизни и событиях, которые произошли в прошлом, используя Past Simple.

Примеры и вопросы:

- путешественник: «I visited ancient Egypt» (Past Simple).
- исторический персонаж: «I built pyramids» (Past Simple).
- путешественник: «I've never seen such big pyramids!» (Present Perfect).
- интервьюер: «What did you do there?» — чтобы персонаж отвечал в Past Simple.

Учащиеся отыгрывают свои роли, стараясь использовать оба времени. Интервьюер задает вопросы, а другие участники отвечают, чередуя времена.

Финал: По завершении игры каждая группа может представить свою сценку остальным, а учащиеся могут обсудить, какие предложения были в Past Simple, а какие – в Present Perfect, объясняя разницу.

Роли в этих сценках исполняются на русском и английском языках, чтобы учащиеся смогли наглядно увидеть, что в первом случае в

предложениях употребляется одно и то же время, во втором – разные временные формы.

Ролевые игры и задания способствуют развитию и совершенствованию речевой и мыслительной активности у школьников.

Они также способствуют тому, что у детей возникает искреннее желание общаться на английском языке не только на занятиях, но и в свободное время. Другими словами, здесь эффективно формируется внутренний мотив к изучению английского языка. Так, например, после игры «Жизненные события» семиклассники могут рассказать о ситуациях из своей жизни на английском языке.

Помимо учебных целей, ролевые игры и задания способствуют достижению воспитательных задач. К примеру, в играх, где необходимо поговорить с незнакомцем, акцент делается на формировании навыка вежливого общения.

Итак, использование ролевых игр на различных этапах урока способствует развитию коммуникативных навыков, мотивации и уверенности учащихся, а гибкое применение их в соответствии с подготовкой и целью урока повышает эффективность обучения английскому языку.

2.4 Экспериментальное исследование по проведению учебных занятий с использованием игровых технологий

В соответствии с целями исследования был организован педагогический эксперимент, направленный на изучение эффективности применения игровых технологий на примере ролевой игры.

Исследование проводилось с использованием метода естественно-опытного обучения в рамках стандартного учебного процесса.

Экспериментально-опытное обучение осуществлялось на основе учебного материала, который определялся тематикой проводимых уроков и языковым минимумом, в значительной степени соответствующим программным требованиям.

Экспериментальное исследование проводилось на базе основной школы в III четверти.

В эксперименте приняли участие учащиеся седьмого класса МБОУ СОШ им.М.Ю.Лермонтова с.Засечное Пензенской области. В классе 15 человек.

Педагогический эксперимент состоял из трех этапов:

- 1) констатирующий эксперимент;
- 2) формирующий эксперимент;
- 3) контрольный эксперимент.

На начальном этапе эксперимента были исследованы учебные возможности студентов при изучении английского языка в рамках традиционной системы обучения. Для этого была подготовлена и оценена контрольная работа по говорению (диалогическая речь) на тему «Having fun». (Приложение 2).

Контрольная работа состояла из двух заданий. В первом задании учащимся было предложено разыграть диалог между друзьями в парке «Поездка». Во втором задании им предстояло с одноклассником разыграть диалог по телефону, основываясь на предложенных ситуациях. Результаты этой контрольной работы представлены на диаграмме 3.

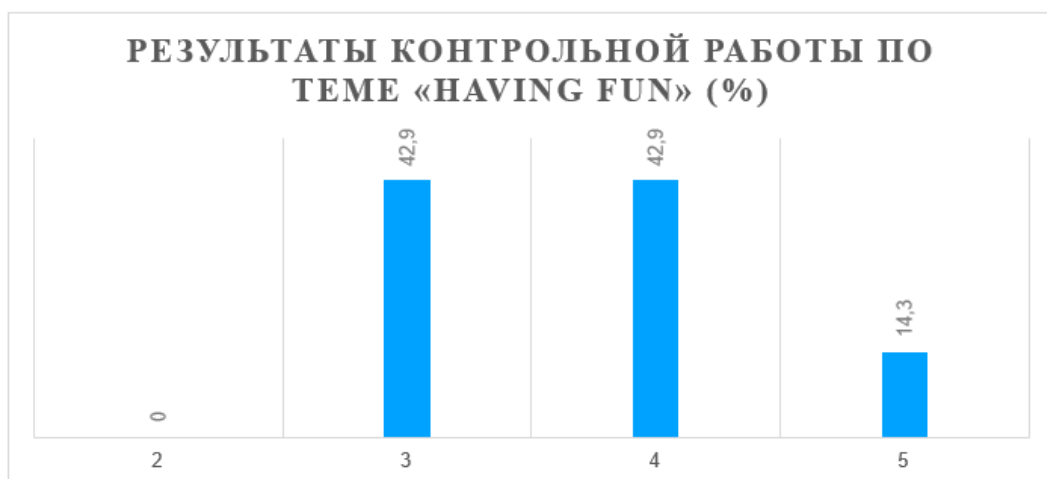


Диаграмма 3. Результаты контрольной работы по теме «Having fun».

Устные ответы учащихся оценивались по специальной «Шкале оценивания» (Приложение 3), в соответствии с которой учащийся мог получить от 1 до 6 баллов за устную часть работы (за участие в диалоге).

С целью активного использования игровых технологий в обучении было проведено исследование, направленное на изучение уровня мотивации деятельности учащихся 7 класса на уроках английского языка с помощью анкетирования [31, с. 179] (Приложение 4). Результаты этого анкетирования представлены на диаграмме 4.

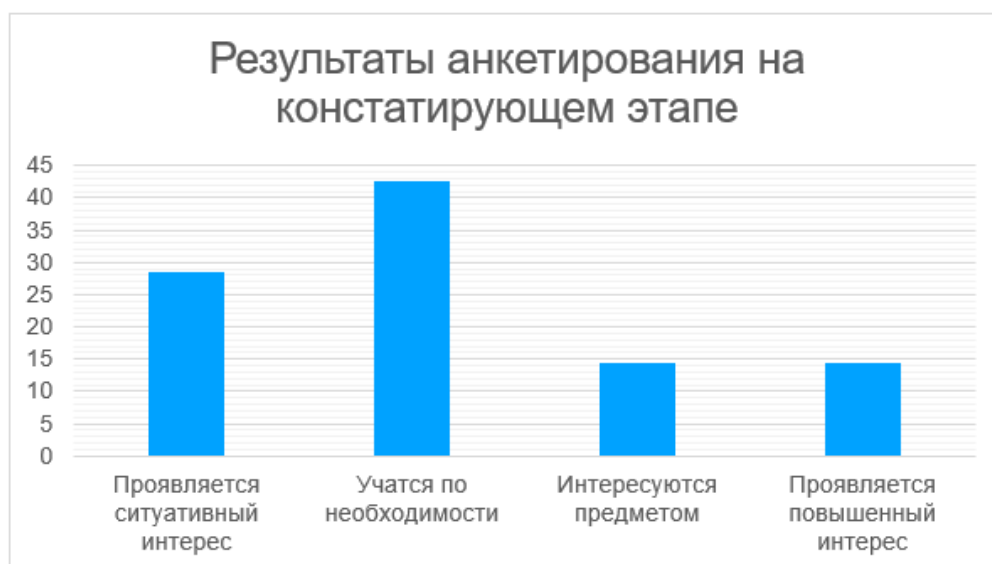


Диаграмма 4. Результаты анкетирования на констатирующем этапе.

Как видно, на текущем этапе преобладает необходимость учебы. Это означает, что мотивация учащихся в основном связана с обязательностью посещения предмета, а не с его внутренней привлекательностью. Менее половины класса искренне наслаждается посещением этого предмета.

Все эти данные были учтены во время эксперимента при организации учебного процесса на этапе формирования.

Формирующий этап эксперимента состоял из организации уроков английского языка по учебнику Ю.Е. Ваулина, Дж. Дули и др. 7 класс Английский язык в фокусе. Spotlight 7 класс [5] по теме «In the spotlight» с использованием игровых технологий. Всего было проведено 10 уроков. Конспекты уроков приведены в приложении 5.

После завершения формирующего эксперимента мы провели контрольный эксперимент для оценки эффективности внедренных в практику педагогических условий. На этом этапе мы использовали ту же методику, что и в ходе констатирующего эксперимента. Также была организована контрольная работа по говорению (диалогическая речь) на тему «In the spotlight» (Приложение 2), результаты которой представлены на диаграмме 5.



Диаграмма 5. Результаты контрольной работы по теме «In the spotlight».

Контрольная работа продемонстрировала, что количество оценок «пятерка» и «четверка» увеличилось, в то время как число троек существенно сократилось, а двойки не были зафиксированы.

Ниже представлена сравнительная диаграмма 6 констатирующего и контрольного этапов эксперимента.

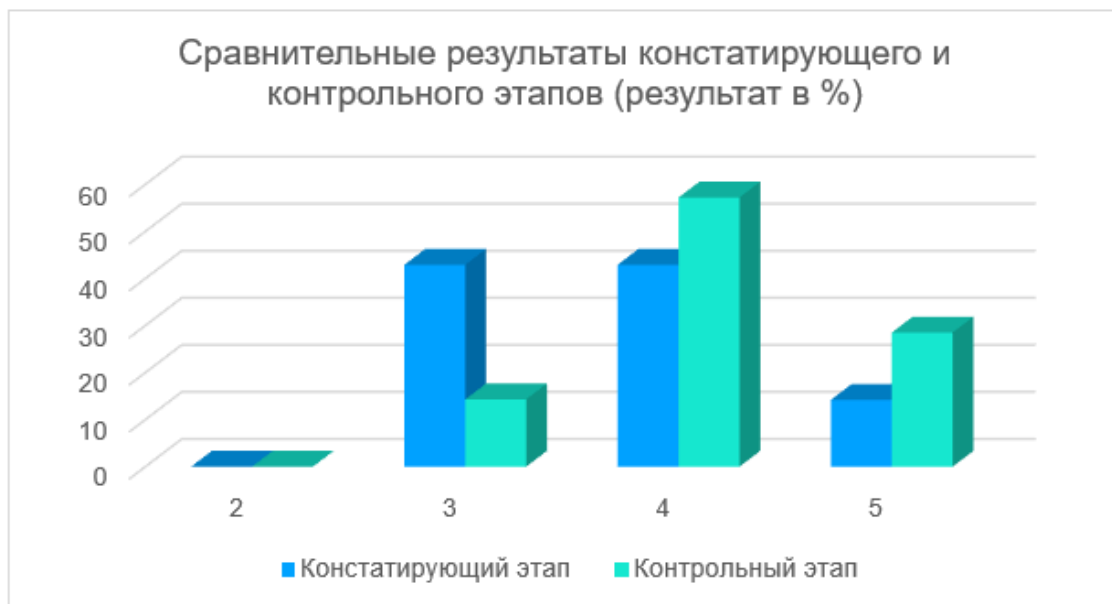


Диаграмма 6. Сравнительные результаты констатирующего и контрольного этапов.

Из диаграммы видно, что количество отличных отметок повысилось на 14,3%, количество «четверок» - на 14,3%, количество «троек» понизилось на 28,5%, количество «двоек» - 0%.

Также было проведено повторное анкетирование для определения уровня мотивации учащихся к предмету. Результаты анкеты представлены на диаграмме 7.

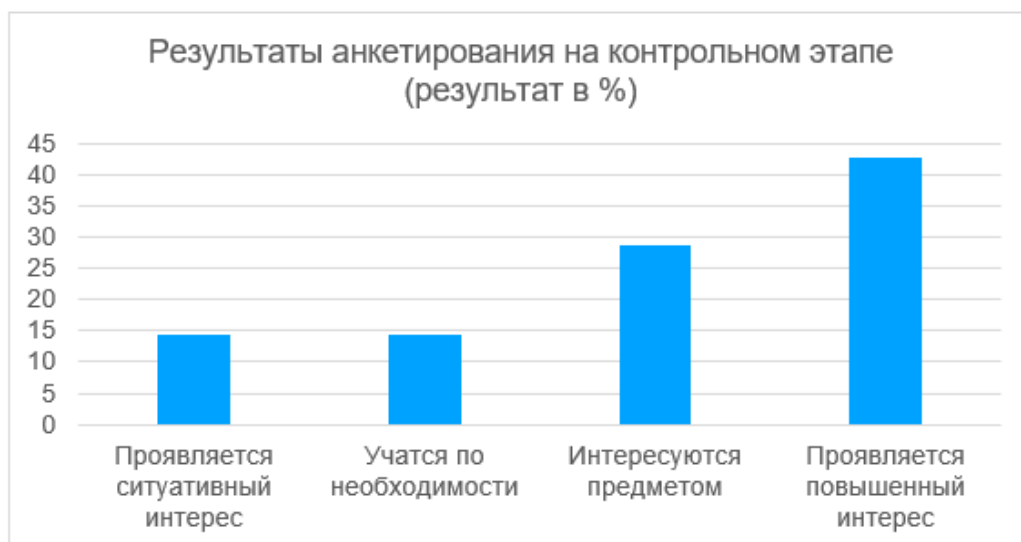


Диаграмма 7. Результаты анкетирования на контрольном этапе.

Анализ выявил, что доля учащихся, испытывающих ситуативный интерес и обучающихся из необходимости, уменьшилась до 14,3% в обоих случаях. При этом процент ребят, проявляющих интерес к предмету, возрос на 14,3% и составляет 28,6%. Доля учащихся с повышенным интересом к изучению английского языка увеличилась на 28,5% и достигла 42,8%.

Ниже представлена сравнительная диаграмма результатов анкетирования на констатирующем и контрольном этапах.

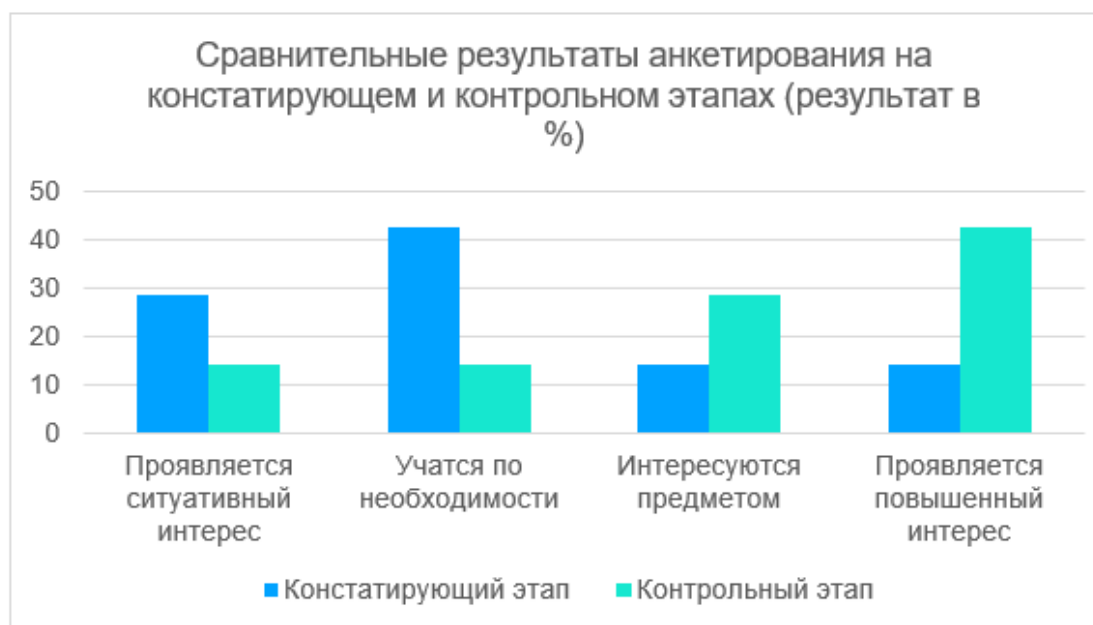


Диаграмма 8. Сравнительные результаты анкетирования на констатирующем и контрольном этапах.

При сопоставлении результатов обоих экспериментов были получены различные итоги, что указывает на различия в результатах констатирующего и формирующего экспериментов. В целом, данные подтверждают положительную тенденцию в изменении познавательного интереса школьников. У детей возрос интерес к урокам, что они отражают в своих анкетах. Качество знаний учащихся по английскому языку значительно улучшилось, что свидетельствует о развитии учебных умений и навыков.

В заключение можно сказать, что наша гипотеза полностью подтвердилась.

Педагогический эксперимент продемонстрировал, что применение игровых технологий на уроках является эффективным.

Выводы по главе II

Во второй главе «Игровые технологии в процессе преподавания английского языка в среднем звене» мы рассмотрели психолого-педагогические характеристики учащихся среднего звена и проанализировали учебники английского языка, предназначенные для школьников этого возраста.

Нами разработана серия уроков проведения занятий с использованием ролевых игр. Данную методику мы апробировали в ходе педагогического эксперимента, который провели в МБОУ СОШ им. М.Ю.Лермонтова с.Засечное. В эксперименте участвовали 15 человек седьмого класса.

В подростковом возрасте, когда происходят значительные физические, психологические и социальные изменения, формируется личность, ценности и мировоззрение, особенно важно поддерживать развитие самосознания и социальных навыков посредством доверительного общения со взрослыми и сверстниками. Использование игровых методов, таких как ролевые игры, способствует развитию критического мышления, эмоциональной интеллигентности и групповой коммуникации, что является навыками для успешной социализации и личностного роста подростков. В условиях недостаточного внимания к этим аспектам в образовательных процессах создание стимулирующих условий, вызывающих интерес, уверенность и стремление к самореализации, способствует гармоничному развитию и подготовке к взрослой жизни.

Анализ учебников показывает, что игровые технологии, особенно ролевые игры, широко применяются для развития коммуникативных навыков и повышения мотивации к изучению английского языка. Однако их количество и разнообразие могут быть увеличены для повышения эффективности обучения. Использование ролевых игр на различных этапах урока способствует развитию коммуникативных навыков, мотивации и

уверенности учеников, а гибкое внедрение их в соответствии с подготовкой и целями урока усиливает результаты обучения.

При сравнении результатов констатирующего и формирующего экспериментов выявлены различия, что свидетельствует о динамике улучшения показателей. В целом, данные подтверждают положительную тенденцию в росте познавательного интереса школьников, а также значительное улучшение качества знаний по английскому языку, что отражается в росте учебных умений и навыков. Таким образом, внедрение игровых технологий, особенно ролевых игр, является эффективным инструментом для повышения мотивации, развития коммуникативных навыков и улучшения образовательных результатов учащихся.

Заключение

В нашем исследовании мы ставили целью изучить вопрос внедрения игровых технологий на уроках английского языка, а также рассмотреть методики их применения в среднем звене.

Ключевым в обучении является принцип активности, основанный на мотивации и результативности, достигаемой через педагогические воздействия и среду. Игровые технологии разнообразны и повышают интерес, познавательную активность, навыки принятия решений, улучшают отношения и самооценку. Их внедрение способствует мотивации и качеству знаний, что будет использовано в эксперименте.

Анализ УМК позволил нам выделить возможности игровых технологий:

- повышение интереса к учебным занятиям;
- рост познавательной активности в процессе обучения;
- приобретение участниками игры навыков принятых решений в различных сложных ситуациях;
- улучшение отношений между участниками игры;
- изменение самооценки учащихся, повышение ее объективности.

Сравнение результатов выполнения заданий в рамках констатирующего и контрольного экспериментов среди школьников показало значительное улучшение мотивации, что указывает на эффективность проведенной работы с использованием игровых технологий.

На основании проделанного исследования можно сделать следующие выводы:

- обучающая система английского языка, построенная на применении игровых технологий, способствует более результативному развитию речевых навыков и умений учеников, а также способствует формированию языковых компетенций;

- во время игр школьники овладевают навыками общения, такими как умение инициировать разговор, поддерживать его, прерывать собеседника в нужный момент, выражать согласие или опровержение, а также активно слушать и задавать уточняющие вопросы. Участие в ролевых играх способствует развитию логического мышления, способности находить ответы на заданные вопросы, а также навыков речи, речевого этикета и общения друг с другом;

- школьники на практике понимают, что язык служит инструментом для общения;

- ролевые игры основываются на принципах сотрудничества, практической полезности, соревновательного духа, активного участия каждого ученика и широких возможностей для творчества в рамках игры. Поэтому их применение на уроках иностранного языка способствует повышению эффективности учебного процесса и помогает поддерживать интерес учащихся к изучаемому языку на всех этапах обучения;

- игра предоставляет возможность скромным и неуверенным в себе ученикам говорить, что помогает им преодолеть барьер своей неуверенности;

- ролевая игра способствует созданию атмосферы общения на иностранном языке, объединяя учеников и формируя между ними новые эмоционально-коммуникативные связи, основанные на взаимодействии на иностранном языке;

- игра способствует снижению напряженности, вызванной интенсивным обучением в школе.

На основе проведенного исследования можно сделать вывод, что педагогическая технология, включающая проектирование и реализацию системных методов обучения и воспитания, способствует минимизации импровизации, структурированию учебного процесса и повышению его эффективности. В рамках данной системы особое место занимают игровые

педагогические технологии, которые выступают мощным инструментом активизации учебной деятельности, повышают мотивацию и развивают разнообразные навыки учащихся. Игровые методы, особенно ролевые игры, значительно способствуют развитию коммуникативных, когнитивных и личностных качеств студентов, что особенно важно в условиях формирования личности подростка. Анализ учебных материалов показал, что использование игровых технологий, в том числе и в обучении английскому языку, позволяет повысить качество усвоения материала, развить творческие и речевые навыки, а также создать позитивную атмосферу в классе. Важным аспектом является соблюдение педагогической обоснованности и баланса при выборе игровых методов, что обеспечивает их максимальную эффективность.

Особое значение имеет внедрение игровых методов в образовательный процесс подростков, в условиях их активных психологических и социальных изменений. Использование ролевых игр способствует развитию критического мышления, эмоциональной интеллигентности и навыков социального взаимодействия, что способствует успешной социализации и гармоничному развитию личности. Анализ учебников выявил потенциал расширения использования игровых технологий для более разнообразного и эффективного обучения иностранным языкам.

В ходе нашего исследования мы подтвердили правильность выдвинутой гипотезы, а именно: применение игровых технологий в обучении английскому языку в среднем звене поможет решить ключевые практические, образовательные, воспитательные и развивающие задачи, а также содействует формированию учебных умений и навыков. В результате можно сделать вывод о необходимости дальнейшего развития и внедрения игровых методов в систему обучения, а также о необходимости более системного подхода к их применению. Перспективы исследования могут включать разработку новых моделей интеграции игровых технологий в

различные учебные дисциплины, а также изучение их воздействия на мотивацию, развитие навыков и личностный рост учащихся различного возраста. Такой подход поможет повысить качество образования и создать более привлекательную и результативную образовательную среду.

Список литературы

1. Александрова С.В. Ролевая игра как средство обучения разговорной речи на уроках английского языка. – [Электронный ресурс]. – URL:<https://cyberleninka.ru/article/n/rolevaya-igra-kak-sredstvo-formirovaniya-navykov-ustno-rechevogo-obscheniya-uchaschihsya-na-urokah-angliyskogo-yazyka>
2. Безверхая О.В. Игры на уроках английского языка. – [Электронный ресурс]. – URL:<http://www.proshkolu.ru/user/bezverkhaya25/file/421741/>
3. Аникеева Н.П. Воспитание игрой. – М.: Знание, 1987. – 204 с.
4. Блонский П.П. Избранные психологические произведения. – М.: Просвещение, 1964. – 325 с.
5. Ваулина Ю.Е, Дули Д., Подоляко О.Е. Spotlight 7 класс. Student's Book. Английский в фокусе. – Просвещение, 2024. – 152 с.
6. Вербицкая М.В., Гаярделли М., Редли П., Миндрул О.С., Савчук Л.О. Английский язык. 7 класс. Forward. В 2 ч.– Просвещение, 2024. – 210 с.
7. Выготский Л. С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка // Вопросы психологии. – 2004. – №6. – С. 61-64.
8. Гаврилова О.В. Ролевая игра в обучении иностранному языку // Первое сентября. – 2008. – №1. – С.7-8.
9. Гальскова Н.Д., Гез Н.И. Теория обучения иностранным языкам: Лингводидактика и методика: Учебное пособие для студ. лингв. ун-ов и фак. ин. яз. высш. пед. учеб. заведений. – 2-е изд., испр. – М.: Издательский центр «Академия», 2005. – 336 с.
10. Гришанова О.С. Интерактивные формы взаимодействия семьи и школы. – Волгоград: Учитель, 2009. – 179 с.
11. Гробовенко С.В. Использование ролевых игр на уроках английского языка. – [Электронный ресурс]. – URL:<http://festival.1september.ru/articles/516717/>

12. Дзюина Е.В. Игровые уроки и внеклассные мероприятия на английском языке: 5-9 классы. – М.: ВАКО, 2007. – 144 с.
13. Зимняя И. А. Психологические аспекты обучения говорению на иностранном языке. Пособие для учителей средн. школы. – М.: Просвещение, 1978. – 159 с.
14. Зимняя И. А. Психология обучения иностранным языкам в школе. – М.: Просвещение, 1991. – 220 с.
15. Калимулина О.В. Ролевые игры в обучении диалогической речи // Иностранные языки в школе. – 2003. – №3. – С.17-20.
16. Колесникова О.А. Ролевые игры в обучении иностранным языкам // Иностранные языки в школе. – 1989. – №4. – С. 14-16.
17. Конышева А.В. Английский язык. Современные методы обучения. – Минск: ТетраСистемс, 2007. – 352 с.
18. Кочеткова О.Е. Современные технологии обучения. – [Электронный ресурс]. – URL:<http://revolution.allbest.ru/pedagogics/00029290.html>
19. Кузнецова Л.М. Обучение диалогической, полилогической и монологической речи на основе коммуникативно-ориентированного подхода к овладению учащимися иностранным языком // Первое сентября. – 2008. – №10. – С. 5-8.
20. Леонтьев А. Н. Совершенствование методики обучения иностранному языку в средней общеобразовательной школе. – М., 1989. – 320 с.
21. Ливингстоун К. Ролевые игры в обучении иностранным языкам. – М.: Высшая школа, 1988. – 169 с.
22. Лившиц О.Л. Ролевая игра на уроках английского языка // Иностранные языки в школе. – 1987. – №5. – С. 87-89.
23. Лихачев Б.Т. Педагогика. – М., 1992. – 648 с.

24. Лопанова Е.В., Рабочих Т.Б. Компетентностный подход в обучении: технологии реализации: Учебно-методическое пособие. – Омск: ОмГТУ, 2007. – 120с.
25. Мухина В.С. Возрастная психология: Феноменология развития, детство, отрочество. – М., 2003. – 456с.
26. Пидкасистый П.И., Хайдаров Ж.С. Технология игры в образовании. – М.: РПА, 1996. – 264 с.
27. Рогова Г.В., Рабинович Ф.М., Сахарова Т.Е. Методика обучения иностранным языкам в средней школе. – М.: Просвещение, 1991. – 265 с.
28. Самоукина Н.В. Организационно-обучающие игры в образовании. – М.: Народное образование, 1996. – 111 с.
29. Селевко Г.К. Современные образовательные технологии: Учебное пособие. – М.: Народное образование, 1998. – 256 с.
30. Стронин М.Ф. Обучающие игры на уроках английского языка. – М.: Просвещение, 1984. – 112 с.
31. Третьяков П.И. Управление школой по результатам: Практика педагогического менеджмента. – М.: Новая школа, 1997. – 288 с.
32. Устенкова Т.П. Языковые и речевые игры на уроке иностранного языка // Иностранные языки в школе. – 1996. – №3. – С.30-34.
33. Ширяева Т.Ю. Классификация педагогических игр. – [Электронный ресурс]. – URL: <https://shiryaeva-nfdou19.edumsko.ru/folders/post/2624774>
34. Эльконин Д.Б. Психология игры. – М.: Педагогика, 1978. – 304 с.
35. Яшкичев В.И. Современные педагогические технологии. – [Электронный ресурс]. – URL:<http://www.nreferat.ru/referat/sovremennye-pedagogicheskie-tehnologii/1>
36. Byrne D. Teaching Oral English. – London, 1976. – 164 p.
37. Littlewood W. Communicative Language Teaching. – Cambridge, 1981. – 124 p.

38. Maley A., Duff A. Technique in Language Learning. – Cambridge University Press, 1978. – 104 p.
39. McCaslin N. Creative Drama in the Classroom. – New York, 1984. – 109 p.
40. Revell J. Teaching Techniques for Communicative English. – London, 1979. – 98p.
41. Taylor J., Walford R. Simulation in the Classroom. – Harmondsworth, 1972. – 190 p.
42. Wilkins D. Notional Syllabuses. – London, 1976. – 92 p.

Приложение 1. Рабочий лист потеме «Past Simple or Present Perfect?»

Past simple or present perfect?

I talked to Jack yesterday. He has lost his job.



1. Look at these two sentences.

1. Jack has broken his leg ☐ 2. Jack broke his leg. ☐

Which of these sentences follow 1 and 2? Write **a** or **b** in the boxes.

- a. He can't walk. b. He was in hospital for two days.

2. Underline the correct verb form:

Nick: How long (1) have you been / were you a model?

Tara: I (2) have done / did my first job when I (3) was / have been 16, so I (4) was / have been to Thailand.

Nic: (8) Have you visited / Did you visit the USA?

Tara: No, I (9) didn't / haven't.

Nic: (10) Have you made / Did you make a lot of Money?

Tara: Yes, I (11) made / have made a lot! Last year I (12) have bought / bought a sports car and a villa in Ibiza.



3. Match the two halves of each sentence:

- | | |
|---|--|
| 1. Kelly can't go to school... | ☐ a. for five days now. |
| 2. She broke it... | ☐ b. before |
| 3. She's been in hospital... | ☐ c. because she's broken her arm. |
| 4. She's never been in hospital | ☐ d. and she's bought her some fruit. |
| 5. Her friend Zoe has come to see her.... | ☐ e. and she bought her some magazines. |
| 6. Zoe came to see her yesterday... | ☐ f. in a road accident last week. |



4. Look at the verb forms in these sentences about Buckingham palace. If the verb form is wrong, ~~cross it out~~ and write the correct form. If the verb form is correct, put a tick. (✓).

- | | |
|--|--------------|
| 1. The Duke of Buckingham has built the palace in 1703. | <u>built</u> |
| 2. King George III bought it in 1761. | _____ |
| 3. The Royal Family lived in the palace since 1837. | _____ |
| 4. In 1995 Queen Elizabeth has decided to open the palace to the public. | _____ |
| 5. Since 1995 thousands of tourists visited the place. | _____ |

5. Luigi is an Italian student. Complete the sentences.

- I came to live in Milan ten years ago. I (live) 've lived in Milan for ten years.
- I've studied English for five years. I (start) started studying English five years ago.
- I started university two years ago. I (be) _____ at university for _____.
- I've known my English girlfriend Gemma for a year. I (meet) _____ my girlfriend Gemma a year _____.
- She came to live in Italy three years ago. She (live) _____ In Italy _____ three years.
- We've bought a car – an old Fiat. We (buy) _____ a car last week.





KEY

1.

1a 2b

2.

2. did
3. was
4. have been
5. have you travelled
6. have been
7. went
8. have you visited
9. haven't
10. have you made
11. have made
12. bought

3.

1c 2f 3a 4b 5d 6e

4.

- 2 ✓
3. ~~lives~~ has lived or have lived
4. ~~has decided~~ decided
5. ~~visited~~ have visited

5.

3. I've been at university for two years.
4. I met my girlfriend Gemma a year ago.
5. She's lived in Italy for three years.
6. We bought a car last week.

Приложение 2.

Контрольная работа по говорению (диалогическая речь) по теме “Having fun” на констатирующем этапе

Ф.И. _____

Задания для проверки устной диалогической речи.

1. Разыграйте с одноклассником диалог между друзьями, который мог состояться в парке на тему «Поездка».

2. Разыграйте с одноклассником диалог, который мог бы состояться по телефону:

- расспроси его о том, как он провел выходные;
- уговори его пойти с тобой в библиотеку;
- пригласи его в гости.

Контрольная работа по говорению (диалогическая речь) по теме «In the spotlight» на контрольном этапе

Ф.И. _____

Задания для проверки устной диалогической речи.

1. Разыграйте с одноклассником диалог между знаменитостью и интервьюером, который мог бы состояться в автобусе.

2. Разыграйте с одноклассником диалог между корреспондентом журнала о животных и победителем шоу «My pet». Используйте следующие выражения: to be like, noisy, quiet, loving, naughty, friendly, unfriendly, to feed, to eat, to go for a walk, to like doing...

Приложение 3. Шкала оценивания говорения: диалогическая форма

Учитываемые факторы	Вес каждого фактора в баллах	Критерии оценки
1.Соответствие коммуникативной задаче	0-1	<p>0 - отвечающий практически не понимает задаваемых вопросов, способен ответить лишь на некоторые, не употребляет фраз, стимулирующих собеседников к общению.</p> <p>1 - отвечающий понимает задаваемые вопросы и поддерживает беседу</p>
2. Объём	0-1	<p>0 - менее 3 реплик, отвечающих поставленной коммуникативной задаче.</p> <p>1 - не менее 3-4 реплик, отвечающих поставленной коммуникативной задаче</p>
3.Относительная	0-2	0 - большое количество

<p>грамматическая корректность</p>		<p>ошибок затрудняет понимание отвечающего.</p> <p>1 - наличие незначительного количества ошибок не препятствует пониманию отвечающего. Встречаются грубые грамматические ошибки.</p> <p>2 - в ответе мало ошибок, и они не препятствуют пониманию содержания. Используются простые и сложные предложения</p>
<p>4.Диапазон используемых лексических средств</p>	<p>0-1</p>	<p>0 - ответ содержит минимальное количество элементарной лексики. При ответе используются слова родного языка вместо иностранных слов.</p> <p>1 - используемая лексика соответствует</p>

		<p>поставленной коммуникативной задаче. В ответе используется широкий диапазон лексики, включающий клише. Демонстрируется умение преодолеть лексические трудности. Возможно наличие негрубых ошибок в сочетании используемых слов.</p>
<p>5.Относительная фонетическая корректность</p>	<p>0-1</p>	<p>0 - большое количество фонетических ошибок затрудняет понимание говорящего.</p> <p>1 - у отвечающего хорошее произношение, он соблюдает правильную интонацию.</p>

Приложение 4.

Анкета для учащихся 7 класса. «Как вы относитесь к учебе по английскому языку?» [31, с. 179].

Цель: изучение уровня сформированности основных мотивов деятельности учащихся.

Прочитайте вопросы и укажите балл, наиболее соответствующий варианту вашего ответа: 2 - всегда; 1 - иногда; 0 - никогда.

Блок	Отношение к предмету	Балл
1	1. На уроке бывает интересно. 2. Нравится учитель. 3. Нравится получать хорошие отметки.	
2	4. Родители заставляют учиться. 5. Учю, так как это мой долг. 6. Предмет полезен для жизни.	
3	7. Узнаю много нового. 8. Заставляет думать. 9. Получаю удовольствие, работая на уроке.	
4	10. Легко дается. 11. С нетерпением жду урока. 12. Стремлюсь узнать больше, чем требует учитель.	

Методика обработки результатов анкеты

1. Для каждого ученика вычислить средний балл по группе: ситуативный интерес (I); учение по необходимости (II); интерес к предмету (III); повышенный познавательный интерес (IV).
2. Вычислить средний балл по классу и по каждой группе и соотнести с числом анкетированных.

Приложение 5. Конспекты уроков

Конспект урока 1.

Конспект урока иностранного языка

Автор: Харитонов Лана, студентка 4 курса ИФФ ПГУ ПИ им. В.Г. Белинского

Предмет: Английский язык

Класс: 7

Тема урока: «Walk of fame»

Учебник: Ю. Е. Ваулиной, Дж. Дули, О.Е. Подоляко, В. Эванс, Spotlight 7 класс.

Тема		
Цель и задачи	Цель: совершенствование навыков чтения, аудирования, устной и письменной речи; использование различных технологий как средство формирования у школьников компетентностного (практического) подхода к изучаемому языку Задачи: <u>1. Практические</u> - познакомить учащихся с новыми лексическими единицами по теме «Walk of fame»; - повторить ранее изученный грамматический материал (сравнительная и превосходная степень прилагательных). <u>2. Образовательная</u> - формирование лексических навыков по теме «Walk of fame» на уровне первичного применения речи <u>3. Воспитательная</u> - содействовать развитию интереса к изучению иностранного языка.; <u>4. Развивающая</u> - развитие логики высказывания по теме на основе прочитанного текста, умение систематизировать свои знания, высказать и обосновать свою точку зрения. - развивать познавательную активность, расширять кругозор учащихся.	
Планируемый результат	Предметные умения	УУД
	1. Формирование навыков употребления изученных лексических единиц в монологической и диалогической речи; 2. Выработка знания, умения и навыки в области чтения, аудирования, устной речи по теме.	<u>Коммуникативные:</u> - планировать организацию совместной работы, определять свою роль (с учетом предпочтений и возможностей всех участников взаимодействия), распределять задачи между членами команды, участвовать в групповых формах работы (обсуждения, обмен мнениями, «мозговые штурмы» и иные); - воспринимать и формулировать суждения, выражать эмоции в соответствии с целями и условиями общения; - понимать намерения других, проявлять уважительное

		<p>отношение к собеседнику и в корректной форме формулировать свои возражения.</p> <p><u>Познавательные:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - выбирать, анализировать, систематизировать и интерпретировать информацию различных видов и форм представления; - применять различные методы, инструменты и запросы при поиске и отборе информации или данных из источников с учетом предложенной учебной задачи и заданных критериев. <p><u>Регулятивные:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - оценивать соответствие результата цели и условиям; - ориентироваться в различных подходах принятия решений (индивидуальное, принятие решения в группе, принятие решений группой); - осознанно относиться к другому человеку, его мнению.
--	--	--

Основные понятия	Лексические единицы по теме «Walk of fame».	
Организация пространства		
Межпредметные связи	Формы работы	Ресурсы
	<ul style="list-style-type: none">● Фронтальная● Индивидуальная● Групповая	<ul style="list-style-type: none">- Spotlight / Английский в фокусе. Учебник. 7 класс. Ваулина Ю.Е., Дули Д., Подоляко О.Е., Эванс В.- Раздаточный материал (карточки для рефлексии и карточки с заданием)- Ноутбук с динамиками- Мультимедийная презентация

№	Этапы работы	Содержание этапа		
1.	Организационный этап учебного занятия	Время	Используемые ресурсы	
		<i>2 минуты</i>		
		Деятельность учителя	Деятельность обучающихся	УУД
		<u>Цель</u> – создание благоприятного психологического настроения на работу и повторение изученных лексических	<u>Цель</u> - включиться в иноязычное общение на уроке, настроится на	Познавательные: выявлять и характеризовать

		<p>единиц.</p> <p>Знакомство с учащимися на английском языке.</p> <p>-Good morning! I am glad to see you!</p> <p>-What day is today?</p> <p>- Who is absent today?</p>	<p>трудовую деятельность.</p> <p>1. Знакомятся с учителем, настраиваются на трудовую деятельность.</p> <p>-Good morning, teacher! We are glad to see you too.</p> <p>- It's Tuesday.</p> <p>- No one is absent today.</p>	<p>существенные признаки объектов (явлений).</p>
2.	Целеполагание и мотивация	Время	Используемые ресурсы	
		3 минуты	Мультимедийная презентация, учебник	
		Деятельность учителя	Деятельность обучающихся	УУД
		<p>Цель- активизация умственной деятельности и подготовка к сознательному восприятию нового материала.</p> <p>1. Учитель предлагает учащимся посмотреть на картинку в учебнике и сказать, что они видят на ней, предполагая, с чем связана тема урока.</p> <p>Прием – фронтальная беседа по лучу.</p> <p>Учитель: Open your books at page 46. And look at the picture above. What do you see there? Start with the following words: «I see a...» What else? (описание картинки)</p>	<p>Цель - формулирование темы и задач урока.</p> <p>Отвечая на вопросы сами делают выводы о задачах урока, строят гипотезы.</p> <p>- I see a...</p>	<p>Коммуникативные: воспринимать и формулировать суждения, выражать эмоции в соответствии с целями и условиями общения.</p> <p>Познавательные: делать выводы с использованием дедуктивных и индуктивных умозаключений, умозаключений по аналогии, формулировать гипотезы о взаимосвязях.</p> <p>Регулятивные: составлять план действий (план реализации намеченного</p>

		<p>Учитель: Very good, and now tell me, what is our topic today?</p> <p>Учитель: You're absolutely right. Our topic is «Walk of fame». We're going to talk about celebrities.</p>	- About celebrities.	алгоритма решения), корректировать предложенный алгоритм с учетом получения новых знаний об изучаемом объекте.
3.	Формирование слухо-произносительных навыков на основе изученного лексического материала	Время	Используемые ресурсы	
		10 минут	Аудиозапись, мультимедийная презентация, учебник	
		Деятельность учителя	Деятельность обучающихся	УУД
		<p>Цель-обеспечение мотивации и актуализация имеющихся знаний учащихся по теме «Walk of fame», организация речевого взаимодействия и развитие чувства догадки учащихся.</p> <p>1. Учитель актуализирует лексический материал по теме «Walk of fame» посредством изображения в учебнике и аудиозаписи.</p> <p>You are doing really well!</p> <p>-(Sophia), do you know Cameron Diaz? Who is she?</p> <p>-(Alexey), do you know Evgeni Plushenko?</p> <p>- Great! You are absolutely right!</p> <p>(Задание 1):</p> <p>- Let's read and define the name of the celebrity.</p> <p>- What else do you know about these people?</p> <p>Прием – фронтальная беседа по лучу</p>	<p>Цель-включиться в иноязычное общение, отреагировав на реплику учителя согласно речевой задаче.</p> <p>Ученики отвечают на вопросы учителя.</p> <p>-Yes! She is an actress. I know her from «Charlie's angels»</p> <p>- Yes! He is a figure skater. He is a twice Olympic champion.</p> <p>Ученики читают описания людей и выполняют задание.</p>	<p>Коммуникативные: выражать себя (свою точку зрения) в устных и письменных текстах.</p> <p>Познавательные: выявлять и характеризовать существенные признаки объектов (явлений).</p> <p>Регулятивные: делать выбор и брать ответственность за решение.</p>

		<p>2. Учитель предлагает учащимся попробовать произнести и перевести новые слова с помощью мультимедийной презентации:</p> <p>- Okey, let's try to translate new words. Look at the presentation. Say the words and translate them one by one.</p> <p>При необходимости учитель корректирует произношение и дает подсказки для правильного перевода.</p>	<p>Ученики друг за другом произносят новые лексические единицы и переводят слова.</p>	
4.	Повторение и закрепление грамматического материала	Время	Используемые ресурсы	
		<i>10 минут</i>	Мультимедийная презентация, учебник	
		Деятельность учителя	Деятельность обучающихся	УУД
		<p>Цель — повторить и закрепить грамматический материал и учить использовать его для выражения своей точки зрения</p> <p>1. Учитель предлагает учащимся вспомнить использование сравнительных и превосходных степеней в виде ролевой игры.</p> <p>- Look at the slide.</p> <p>2. Схема построения данных грамматических конструкций выведена на слайд.</p> <p>- Make up your own sentences using this scheme.</p>	<p>Цель – включиться в иноязычное общение, отреагировав на реплику собеседника согласно речевой задаче.</p> <p>Ученики вспоминают способ образования сравнительных и превосходных степеней.</p> <p>Дети работают в парах на отработку</p>	<p>Коммуникативные: сопоставлять свои суждения с суждениями других участников диалога, обнаруживать различие и сходство позиций.</p> <p>Познавательные: устанавливать существенный признак классификации, основания для обобщения и сравнения, критерии проводимого анализа</p> <p>Регулятивные: осознанно относиться к другому человеку, его мнению.</p>

		<p>3. Работа в парах. Учитель просит представить себя в роли знаменитости и рассказать о тех характеристиках, в которых они лучше, чем их напарник.</p> <p>- Imagine you are celebrities. You have to think about some characteristics that you are better at than your opponent.</p>	<p>предложений с правилом.</p> <p>- A: I am Cameron Diaz. - B: I am Evgeni Plushenko. - A: I participate in more films than you. - B: Ok, but I won more contestants than you!</p>	
5.	Закрепление нового материала	Время	Используемые ресурсы	
		10 минут	Раздаточный материал (карточки с заданием)	
		Деятельность учителя	Деятельность обучающихся	УУД
		<p>Цель –учить представить результаты групповой работы на английском языке с помощью речевых клише.</p> <p>1. Учитель распределяет учащихся на группы (по месту расположения) и раздает карточки с заданием. Учитель: Let's work in groups. I have two cards. One card for each group.</p>	<p>Цель –научиться представлять результаты групповой работы на английском языке с помощью речевых клише.</p> <p>1. Осуществляют деление на группы.</p> <p>Работа в группах: 2. Воспринимают иноязычную речь учителя, настраиваются на групповую работу. 3. Совместно находят и отмечают различия и сходства между персонажами. 4. Совместно обсуждают как пишется то или иное слово. 5. В течение минуты каждая группа представляет на английском языке</p>	<p>Коммуникативные: планировать организацию совместной работы, определять свою роль (с учетом предпочтений и возможностей всех участников взаимодействия), распределять задачи между членами команды, участвовать в групповых формах работы (обсуждения, обмен мнений, «мозговые штурмы» и иные).</p> <p>Познавательные: применять различные методы, инструменты и запросы при поиске и отборе информации или данных из источников с учетом предложенной учебной задачи и заданных критериев.</p> <p>Регулятивные: оценивать соответствие результата цели и</p>

SUPERHEROES

COMPARATIVE AND SUPERLATIVE



SUPERMAN
Age: 29 years old
Height (cm): 1,92cm
Intelligence: 70
Speed: 19



BLACK WIDOW
Age: 36 years old
Height (cm): 1,65cm
Intelligence: 60
Speed: 13



IRONMAN
Age: 42 years old
Height (cm): 1,74cm
Intelligence: 90
Speed: 15



WONDERWOMAN
Age: 25 years old
Height (cm): 1,78cm
Intelligence: 75
Speed: 18

COMPLETE THE SENTENCES:

- 1) Ironman is _____ (OLD) than Black Widow.
- 2) Wonderwoman is _____ (YOUNG) than Superman.
- 3) Ironman is the _____ (OLD). And Wonderwoman is the _____ (YOUNG).
- 4) Superman is _____ (TALL) than Ironman.
- 5) Black Widow is _____ (SHORT) than Wonderwoman.
- 6) Superman is the _____ (TALL). And Black Widow is the _____ (SHORT).
- 7) Wonderwoman is _____ (INTELLIGENT) than Superman.
- 8) Black Widow is _____ (INTELLIGENT) than Ironman.
- 9) Ironman is the _____ (INTELLIGENT).
And Black Widow is the _____ (INTELLIGENT).
- 10) Black Widow is _____ (SLOW) than Ironman.
- 11) Superman is _____ (FAST) than Wonderwoman.

1. Учитель предлагает учащимся сравнить супергероев, изучив информацию о них.

Учитель: Now you need to read information about superheroes and compare them.

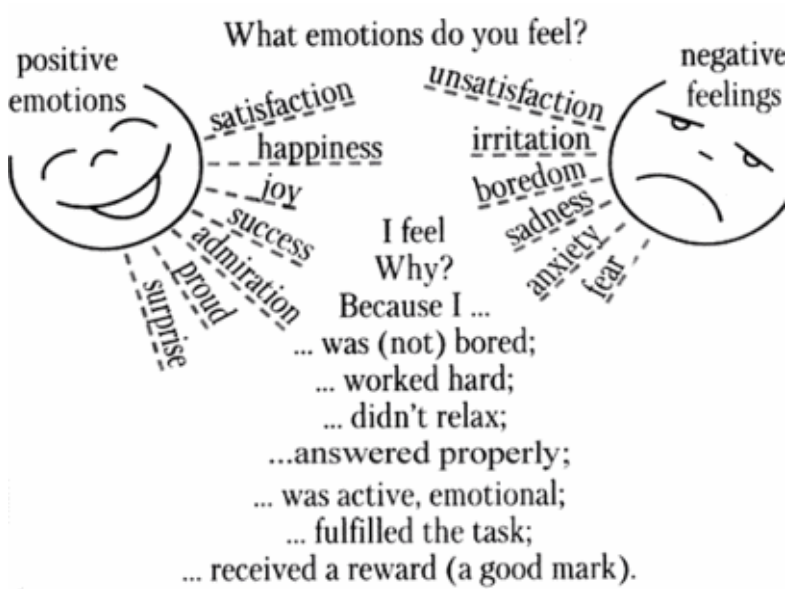
2. Учитель пишет на доске речевые клише, которые нужно использовать при устном ответе, и обозначает время на подготовку.

Учитель: Look at the board. You should describe the superheroes using the following constructions «(not) as + adjective», чтобы показать равенство/неравенство

результаты их совместной работы. Во время презентации каждый из учащихся имеет возможность высказаться по теме.

условиям.

		<p>персонажей. Например, Frank is as clever as Jim. Фрэнк такой же умный, как и Джим. You have 2 minutes to complete this task. The clock's ticking.</p> <p>4. Подведение итогов групповой работы. Учитель: Thank you, you did a great job. Let's move on to the next task.</p>		
6.	Объяснение домашнего задания.	Время	Используемые ресурсы	
		5 минут	Мультимедийная презентация	
		Деятельность учителя	Деятельность обучающихся	УУД
		<p>Цель – объяснение способов выполнения домашнего задания. Рекомендации по выполнению домашнего задания.</p> <p>Учитель: Дома я предлагаю вам найти информацию о знаменитых людях из России и сделать собственный викторину. Рекомендуются объединиться в группы. Нужно будет рассказать о двух выбранных знаменитостях и устроить викторину, где необходимо их сравнить. Например, «We chose Klava Koka and Egor Kreed. Her music is as appealing as his». А также подготовить презентацию.</p>	<p>Цель – осмыслить и записать домашнее задание.</p> <p>Записывают домашнее задание. Задают вопросы.</p>	<p>Коммуникативные: в ходе диалога и (или) дискуссии задавать вопросы по существу обсуждаемой темы и высказывать идеи, нацеленные на решение задачи и поддержание благожелательности общения.</p> <p>Познавательные: формулировать вопросы, фиксирующие разрыв между реальным и желательным состоянием ситуации, объекта, самостоятельно устанавливать искомое и данное.</p> <p>Регулятивные: учитывать контекст и предвидеть трудности, которые могут возникнуть при решении учебной задачи, адаптировать решение к меняющимся обстоятельствам</p>

7.	Подведение итогов урока. Рефлексия	Время	Используемые ресурсы	
		2 минуты	Раздаточный материал (карточки для рефлексии)	
		Деятельность учителя	Деятельность обучающихся	УУД
		<p>Цель– подведение итогов урока, установить соответствие полученного результата поставленной цели.</p> <p>Учитель: Какую же работу мы сегодня проделали?</p> <p>1. Учитель раздает карточки, в которых нужно подчеркнуть фразы, характеризующие работу ученика на уроке:</p>  <p>Учитель: Thank you for the lesson!</p>	<p>Цель– осуществить констатирующий и прогнозирующий контроль по результату и способу действия.</p> <p>С помощью оценочных фраз оценивают свою деятельность на уроке.</p>	<p>Регулятивные: владеть способами самоконтроля, самомотивации и рефлексии.</p>

Конспект урока 2.

Конспект урока иностранного языка

Автор: Харитоновна Лана, студентка 4 курса ИФФ ПГУ ПИ им. В.Г. Белинского

Предмет: Английский язык

Класс: 7

Тема урока: «Save the Earth»

Учебник: Ю. Е. Ваулиной, Дж. Дули, О.Е. Подоляко, В. Эванс, Spotlight 7 класс.

Тема		
Цель и задачи	<p>Цель: освоение во всех видах речевой деятельности знакомые и новые лексические единицы по теме «SavetheEarth»</p> <p>Задачи:</p> <p><u>1. Практические</u></p> <p>- введение новой лексики по теме «Save the Earth» и ее первичное закрепление;</p> <p>введение нового грамматического материала Present Perfect Continuous;</p> <p>активизация речевой и мыслительной деятельности учащихся;</p> <p><u>2. Образовательная</u></p> <p>- формирование лексических навыков по теме «Save the Earth» на уровне первичного применения речи;</p> <p><u>3. Воспитательная</u></p> <p>- формирование ответственного отношения к природе, к проблемам окружающей среды, воспитывать потребность к глобальным и местным проблемам, чувства любви и бережного отношения к окружающей среде;</p> <p><u>4. Развивающая</u></p> <p>- расширение кругозора учащихся;</p> <p>- развитие память;</p> <p>- развитие умения делать выводы, выражать собственное мнение.</p>	
Планируемый результат	Предметные умения	
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Умение вести диалог этикетного характера; 2. Понимание речи носителей языка, учителя и одноклассников; 3. Умение узнавать, воспроизводить и употреблять в речи новые лексические единицы по теме «Загрязнение окружающей 	<p>УУД</p> <p><u>Коммуникативные:</u></p> <p>- планировать организацию совместной работы, определять свою роль (с учетом предпочтений и возможностей всех участников взаимодействия), распределять задачи между членами команды, участвовать в групповых формах работы (обсуждения, обмен мнениями, «мозговые штурмы» и иные);</p> <p>- воспринимать и формулировать суждения, выражать эмоции в</p>

	<p>среды»;</p> <p>4. Умение читать несложный аутентичный художественный текст с пониманием основного содержания, извлечением запрашиваемой информации(назвать проблему и пути её решения);</p> <p>5. Умение слушать и понимать аудиотекст с извлечением запрашиваемой информации (listening for specific information);</p> <p>6. Умение говорить о кислотном дожде и мероприятиях по его сокращению;</p> <p>7. Умение распознавать и правильно употреблять в речи грамматический материал: Present Perfect Continuous.</p>	<p>соответствии с целями и условиями общения;</p> <p>- понимать намерения других, проявлять уважительное отношение к собеседнику и в корректной форме формулировать свои возражения.</p> <p><u>Познавательные:</u></p> <p>- выбирать, анализировать, систематизировать и интерпретировать информацию различных видов и форм представления;</p> <p>- применять различные методы, инструменты и запросы при поиске и отборе информации или данных из источников с учетом предложенной учебной задачи и заданных критериев.</p> <p><u>Регулятивные:</u></p> <p>- оценивать соответствие результата цели и условиям;</p> <p>- ориентироваться в различных подходах принятия решений (индивидуальное, принятие решения в группе, принятие решений группой);</p> <p>- осознанно относиться к другому человеку, его мнению.</p>
--	--	--

Основные понятия		Лексические единицы по теме «Save the Earth».
Организация пространства		
Межпредметные связи	Формы работы	Ресурсы
<ul style="list-style-type: none"> Экология 	<ul style="list-style-type: none"> Фронтальная Индивидуальная Групповая 	<ul style="list-style-type: none"> - Spotlight / Английский в фокусе. Учебник. 7 класс. Ваулина Ю.Е., Дули Д., Подоляко О.Е., Эванс В. - Раздаточный материал (карточки для рефлексии и карточки с заданием) - Ноутбук с динамиками - Мультимедийная презентация

№	Этапы работы	Содержание этапа		
1.	Организационный этап учебного	Время	Используемые ресурсы	
		2 минуты		
		Деятельность учителя	Деятельность обучающихся	УУД
		<u>Цель</u> – создание благоприятного психологического	<u>Цель</u> - включиться в иноязычное	<u>Познавательные:</u>

	занятия	<p>настрою на работу и повторение изученных лексических единиц.</p> <p>Приветствие учащихся на английском языке.</p> <p>-Good morning! I am glad to see you!</p> <p>-What day is today?</p> <p>- Who is absent today?</p>	<p>общение на уроке, настроится на трудовую деятельность.</p> <p>1.Приветствуют учителя, настраиваются на трудовую деятельность.</p> <p>-Good morning, teacher! We are glad to see you too.</p> <p>- It's Thursday.</p> <p>- No one is absent today.</p>	<p>выявлять и характеризовать существенные признаки объектов (явлений).</p>
2.	Целеполагание и мотивация.	Время	Используемые ресурсы	
		8 минут	Мультимедийная презентация, учебник	
		Деятельность учителя	Деятельность обучающихся	УУД
		<p>Цель- активизация умственной деятельности и подготовка к сознательному восприятию нового материала.</p> <p>Прием – фонетическая разминка, игра «Эхо».</p> <p>Учитель: burn, emit, gather, atmosphere, oxygen, wipe out, poison, reduce, harmful, solar power, heat, pollution.</p> <p>Учитель: -Open your books at page 76.</p> <p>Look at the screen and help me to say the theme of today's</p>	<p>Цель - формулирование темы и задач урока.</p> <p>Учащиеся подобно эху проговаривают слова.</p> <p>- Учащиеся открывают учебники на стр.76, смотрят видеосюжет и называют тему урока.</p>	<p>Коммуникативные: воспринимать и формулировать суждения, выражать эмоции в соответствии с целями и условиями общения.</p> <p>Познавательные: делать выводы с использованием дедуктивных и индуктивных умозаключений, умозаключений по аналогии, формулировать гипотезы о взаимосвязях.</p> <p>Регулятивные: составлять</p>

		lesson. -What's the theme of the lesson? OK! You are right! Well done! - Open your notebooks and write down the date, the theme of the lesson. -In every text a problem or some problems are usually discussed. What's the problem of the text «Acid Rain»?	- Save the Earth - People pollute the planet they live on. Acid rain is caused by human activities.	план действий (план реализации намеченного алгоритма решения), корректировать предложенный алгоритм с учетом получения новых знаний об изучаемом объекте.
3.	Формирование слухопроизводительных навыков на основе изученного лексического материала	Время	Используемые ресурсы	
		10 минут	Аудиозапись, мультимедийная презентация, учебник	
		Деятельность учителя	Деятельность обучающихся	УУД
		<u>Цель</u> - обеспечение мотивации и актуализация имеющихся знаний учащихся по теме «Save the Earth», организация речевого взаимодействия и развитие чувства догадки учащихся. 1. Учитель предлагает ученикам посмотреть на картинку в учебнике и назвать экологические проблемы, изображенные на нем. Ex. 1 p. 76 - Look at the picture in the book. Which of the environmental issues can you see in the pictures? 2) Учитель организует выполнение задания по чтению и аудированию. Ex. 2 p. 76 -Read the text carefully and fill in the blanks with the best	<u>Цель</u> - включиться в иноязычное общение, отреагировав на реплику учителя согласно речевой задаче. Учащиеся смотрят на картинки и называют экологические проблемы. -We can see all these problems in the pictures. Учащиеся читают текст и заполняют пропуски.	Коммуникативные: выражать себя (свою точку зрения) в устных и письменных текстах. Познавательные: выявлять и характеризовать существенные признаки объектов (явлений). Регулятивные: делать выбор и брать ответственность за решение; объяснять причины достижения (недостижения) результатов деятельности, давать оценку приобретенному опыту, уметь находить позитивное в произошедшей ситуации.

		<p>word A, B or C. Listen and check.</p> <p>3) Учитель организует работу в группах (беседа о кислотном дожде и как его сократить). Ех. 3 р. 76</p> <p>-Make notes under the headings and give a talk about acid rain.</p> <p>- Evaluate your work, please. How many points have you got?</p> <p>4) Учитель предлагает учащимся прочитать правило и побуждает самостоятельно сформулировать правило образования настоящего совершенного продолженного времени. Ех. 4 р. 76</p> <p>-Read the rule and say how we can form Present Perfect Continuous.</p>	<p>Учащиеся рассказывают о кислотном дожде и мероприятиях по его сокращению.</p> <p>Group 1: They give a talk about what acid rain is and what causes it.</p> <p>Group 2: They give a talk about what effects acid rain has.</p> <p>Group 3: They say what governments are doing to reduce air pollution.</p> <p>-Обучающиеся оценивают работу группы и ставят себе баллы (от 0-3 баллов).</p> <p>- Учащиеся читают правило самостоятельно. Затем проговаривают вслух:</p> <p>have</p> <p>has + been + Ving</p> <p>- указатели времени: since, for, how long.</p>	
4.	Первично	Время	Используемые ресурсы	

	е закреплен ие с проговари ванием во внешней речи.	6 минут	Аудиозапись, мультимедийная презентация, учебник	
		Деятельность учителя	Деятельность обучающихся	УУД
		Цель —закрепить грамматический материал и учить посредством аудирования. 1.Учитель предлагает учащимся прослушать аудиозапись и выполнить задание. р.77 ex.5 - Look at the exercise 5. Listen to the audio recording. Match the people to what they have been doing.	Цель –закрепить грамматический материал, прослушав аудиозапись. Учащиеся слушают звуки и соотносят людей с тем, что они делают в течение некоторого времени.	Познавательные: устанавливать существенный признак классификации, основания для обобщения и сравнения, критерии проводимого анализа.
5.	Самостоятельная работа с проверкой по эталону. Самоанализ и самоконтроль.	Время	Используемые ресурсы	
		5 минут	Раздаточный материал (карточки с заданием)	
		Деятельность учителя	Деятельность обучающихся	УУД
		Цель – повторить и закрепить грамматический материал. Учитель объясняет, как нужно выполнять задание.	Цель – повторить и закрепить грамматический материал. Учащиеся раскрывают скобки и используют глаголы в Present Perfect Continuous.	Познавательные: устанавливать существенный признак классификации, основания для обобщения и сравнения, критерии проводимого анализа. Регулятивные: оценивать соответствие результата цели и условиям.

PRESENT PERFECT CONTINUOUS TENSE EXERCISE



- | | | |
|----|--|---------|
| 1 | My father _____ newspaper for one hour. | read |
| 2 | She _____ to Rome. | travel |
| 3 | The child _____ this poem. | learn |
| 4 | I _____ since last night. | sleep |
| 5 | Has it been _____ for one hour? | hail |
| 6 | The crowd has not been _____ slogans. | raise |
| 7 | The frogs _____ in the mud. | croak |
| 8 | The barber _____ my hair. | cut |
| 9 | The cobbler _____ the shoes since long. | fix |
| 10 | She has not been _____ the movie. | watch |
| 11 | The teacher _____ the math to his pupils for one hour. | teach |
| 12 | The mechanic _____ the TV for one hour. | fix |
| 13 | It _____ since morning. | drizzle |
| 14 | Have you been _____ for me since evening? | wait |
| 15 | Shama _____ in this office for two years. | work |

- Check yourself, please.

Каждый проверяет себя по эталону и оценивает.

6.	Включени е нового знания в систему знаний и повторени е.	Время	Используемые ресурсы	
		5 минут		
		Деятельность учителя	Деятельность обучающихся	УУД
		<p>Цель – представить новое знание в системе знаний на повторение.</p> <p>Учитель предлагает учащимся нарисовать картинки того, что мы можем сделать для улучшения ситуации.</p> <p>Работа в группах. Work in groups. Draw pictures to show some of the things we can do.</p> <p>-What can we do to solve the problem of acid rain?</p>	<p>Цель – работа с новым знанием в системе знаний на повторение.</p> <p>Учащиеся рисуют то, благодаря чему можно улучшить экологическую ситуацию (солнечные панели, велосипед и т.д.)</p> <p>We can help reduce the amount of acid rain by using cars less. People should walk or use bikes instead of cars. Besides we can use solar power to heat our homes.</p>	<p>Коммуникативные: воспринимать и формулировать суждения, выражать эмоции в соответствии с целями и условиями общения.</p> <p>Познавательные: выявлять причинно-следственные связи при изучении явлений и процессов.</p> <p>Регулятивные: оценивать соответствие результата цели и условиям.</p>
6.	Объяснен ие домашнег о задания.	Время	Используемые ресурсы	
		5 минут	Мультимедийная презентация	
		Деятельность учителя	Деятельность обучающихся	УУД
		<p>Цель – объяснение способов выполнения домашнего задания. Рекомендации по выполнению домашнего задания.</p> <p>Учитель:я предлагаю вам выбрать наиболее подходящий вам уровень задания.</p> <p>1 уровень. Ex.1 p.47 WB. Match the words and use them to complete the sentences.</p>	<p>Цель – осмыслить и записать домашнее задание.</p> <p>Каждый ученик выбирает тот уровень задания, который соответствует уровню приобретенных им на уроке знаний, и выполняет его.</p>	<p>Коммуникативные: в ходе диалога и (или) дискуссии задавать вопросы по существу обсуждаемой темы и высказывать идеи, нацеленные на решение задачи и поддержание благожелательности общения.</p> <p>Познавательные: формулировать вопросы, фиксирующие разрыв</p>

		<p>Ex.2 p.47 WB Complete the sentences with the Present Perfect Continuous. 2 уровень. Ex.1 p.47 WB Match the words and use them to complete the sentences. Ex.2 p.47 WB Complete the sentences with the Present Perfect Continuous. Ex.3 p.47WB Complete the sentences by choosing a, b or c.</p> <p>3 уровень. Ex.7 p.77 Write a short article about what we can do to solve the problem of acid rain. Ex.2p.47 WB Complete the sentences with the Present Perfect Continuous. Ex.3p.47 WB Complete the sentences by choosing a, b or c.</p>		<p>между реальным и желательным состоянием ситуации, объекта, самостоятельно устанавливать искомое и данное.</p> <p>Регулятивные: учитывать контекст и предвидеть трудности, которые могут возникнуть при решении учебной задачи, адаптировать решение к меняющимся обстоятельствам</p>
7.	Подведение итогов урока. Рефлексия	Время	Используемые ресурсы	
		4 минуты	Раздаточный материал (карточки для рефлексии)	
		Деятельность учителя	Деятельность обучающихся	УУД
		<p>Цель – подведение итогов урока, установить соответствие полученного результата поставленной цели.</p> <p>Учитель: Какую же работу мы сегодня проделали?</p> <p>Учитель раздает карточки, в которых нужно подчеркнуть поставить галочку, характеризующие работу ученика на уроке по семи направлениям:</p>	<p>Цель – осуществить констатирующий и прогнозирующий контроль по результату и способу действия.</p> <p>С помощью оценочных фраз оценивают свою деятельность на уроке.</p>	<p>Регулятивные: владеть способами самоконтроля, самомотивации и рефлексии.</p>

		Определить тему и цель урока	Чтение Ex. 2 p.76	Speaking Work in groups ex.3	Правило (Pres. Perf. Continuous)	Listening Ex.5 p.77	Grammar Test	Speaking Ex.7 p.77
Я всё выполнил верно								
Я выполнил задание с небольшими недочётами.			1					
Я выполнил задание с большим количеством ошибок.								
Я не справился с заданием.								

Учитель: Thank you for the lesson!

