

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ 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»

Профиль подготовки
«Английский язык»

БАКАЛАВРСКАЯ РАБОТА

на тему «Обучение лексике с использованием игровых технологий на уроках
английского языка в средней общеобразовательной школе»

Студент _____ Ахрем Ксения Юрьевна

Руководитель _____ к.ф.н., доцент Полукарова Т.А.

Нормоконтролёр _____ к.п.н., доцент Шурыгина Ю.А.

Работа допущена к защите (протокол заседания кафедры от _____ № _____)

Заведующий кафедрой _____ к.и.н., доцент Алёшина Е.Ю.

Работа защищена с отметкой _____ (протокол заседания ГЭК от _____ № _____)

Секретарь ГЭК _____

Пенза, 2018

Содержание

Введение.	3
Глава 1. Общая характеристика игровых технологий в системе современного образования.	7
1.1 Понятие игровые технологии и функции игр в процессе обучения.	7
1.2 Классификация игровых технологий.	13
1.3 Использование игровых технологий в зависимости от возраста обучающихся.	16
Глава 2. Использование игровых технологий в процессе обучения лексике на уроках английского языка.	23
2.1 Цели лексических игр и этапы работы над лексикой на уроках английского языка.	23
2.2 Использование лексических и лексико-грамматических игр на уроках английского языка.	30
Заключение.	38
Список литературы.	40
ПРИЛОЖЕНИЕ	

Введение

В современном мире важным звеном общественного развития является система образования. Перед школой стоит задача добиться того, чтобы каждого обучающегося вырастить не только сознательным членом общества, не только здоровым и крепким человеком, но и инициативным, думающим работником, способным на творческий подход к любому делу, за которое он бы взялся.

На этапе обучения детей иностранному языку одна из основных задач учителя – сделать этот предмет интересным и любимым. В младшем школьном возрасте дети очень эмоциональны и подвижны, их внимание отличается произвольностью и неустойчивостью. Важно учитывать в процессе обучения психологические особенности детей этого возраста. Как правило, младшие школьники обращают внимание в первую очередь на то, что вызывает их непосредственный интерес. А игра, как известно, является основным видом деятельности ребенка дошкольного и младшего школьного возраста, также игровые технологии успешно применяются и на старших ступенях обучения. Игра служит своеобразным «общим языком» для всех обучающихся. Использование игры как одного из приемов обучения иностранному языку значительно облегчает учебный процесс, делает его ближе и доступнее.

Игровые технологии являются одной из уникальных форм обучения, которая позволяет сделать интересными и увлекательными не только работу обучающихся на творческо-поисковом уровне, но и будничные шаги по изучению английского языка. Занимательность условного мира игры делает положительно эмоционально окрашенной монотонную деятельность по запоминанию, повторению, закреплению или усвоению информации, а эмоциональность игрового действия активизирует все психические процессы и функции обучающегося. Другой положительной стороной игры является то, что она способствует использованию знаний в новой ситуации, то есть

усваиваемый обучающимися материал проходит через своеобразную практику, вносит разнообразие и интерес в учебный процесс.

В школе особое место занимают такие формы занятий, которые обеспечивают активное участие в уроке каждого ученика, повышают авторитет знаний и индивидуальную ответственность школьников за результаты учебного труда. Эти задачи можно успешно решать через игровые технологии обучения.

Игра – один из основных видов деятельности человека, удивительный феномен нашего существования. Игра – это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением. Значение игры невозможно исчерпать и оценить развлекательно-рекреативными возможностями.

Актуальность данной выпускной бакалаврской работы заключается в том, что игра, являясь развлечением, отдыхом, способна перерасти в обучение, в творчество, в терапию, в модель типа человеческих отношений и проявлений в труде, воспитании. Использование игровых технологий при обучении лексике в современном мире является мощным средством познания, используемым для достижения оптимальных результатов в обучении.

Материалами исследования послужили работы Д.Б. Эльконина, Л.С. Выготского, А.С. Макаренко, В.А. Сухомлинского, О.С. Газман, В.П. Беспалько, Г.К. Селевко, П.И. Пидкасистого и др., которые серьезно рассматривали проблему игровых технологий в отечественной педагогике. Также при разработке конспекта урока нами были использованы учебники по английскому языку.

Целью данной выпускной бакалаврской работы является изучение использования и влияние игровых технологий при обучении лексике на уроках английского языка с последующей разработкой конспекта урока с использованием игровых технологий.

Объектом исследования являются игровые технологии, применяемые на уроках английского языка.

Предметом исследования является изучение игровых технологий при обучении лексике на уроках английского языка.

Цель исследования: рассмотреть общую характеристику игровых технологий в системе современного образования, изучить особенности использования игровых технологий при обучении лексике и разработать урок английского языка с использованием игровых технологий с последующей апробацией в 6 классе Муниципального бюджетного общеобразовательного учреждения «Школа № 7».

Объект, предмет и цель исследования позволили определить следующие **задачи**:

Задачи исследования:

1. Рассмотреть понятие игровые технологии и рассмотреть их классификацию.
2. Проанализировать использование игровых технологий в зависимости от возраста обучающихся.
3. Изучить цели лексических игр и этапы работы над лексикой на уроках английского языка.
4. Рассмотреть и обобщить передовой педагогический опыт в области лексических и лексико-грамматических игр на уроках английского языка.

Для достижения поставленных целей используются следующие **методы исследования**:

1. Изучение учебно-методической и психолого-педагогической литературы.
2. Анализ учебной литературы по игровым технологиям.
3. Анализ и обобщение отечественного опыта использования игровых технологий.
4. Наблюдение за обучающимися во время урока.

Практическая значимость исследования: рассмотренные виды игровых технологий при обучении иноязычной лексике выступают как действенный инструмент управления учебной деятельностью (деятельностью по овладению иноязычным общением), активизирующие мыслительную деятельность обучающихся, позволяющие сделать учебный процесс захватывающим и интересным.

Структура выпускной бакалаврской работы состоит из введения, двух глав, заключения, а также списка литературы.

Глава 1. Общая характеристика игровых технологий в системе современного образования

1.1 Понятие игровые технологии и функции игр в процессе обучения

В современное время игровые технологии представляют огромный интерес для педагогов. Не раз возникала попытка научной классификации игры и определение ее каким-нибудь одним исчерпывающим понятием, но к настоящему моменту научно определены всего лишь связи между игрой и человеческой культурой, выяснено значение, которое оказывает игра на развитие личности ребенка и взрослого, эмпирическим путем выявлена биологическая природа игры и ее обусловленность психологическими и социальными факторами [14, с. 41].

В современном мире в процессе обучения достаточно часто используется понятие игровая технология. Между тем игровые технологии так и остаются «инновационными» в системе российского образования. Некоторые инноваторы, провозгласив игру панацеей, но игнорируя опыт отечественных ученых, едут обучаться игровым технологиям за границу, видя в ней непререкаемый авторитет. Другие и вовсе не принимают игру, не считают ее особым или самостоятельным направлением в педагогике, либо соглашаются с такими ее формами, которые никакого отношения к игре не имеют.

В отечественной и в мировой педагогической практике накоплен багаж, который может быть использован. Это, в первую очередь, игровые технологии. Они нашли широкое применение в нашей практике. Игровые технологии имеют огромный потенциал с точки зрения приоритетной образовательной задачи: формирования субъектной позиции ребёнка в отношении собственной деятельности, общения и самого себя.

Под игровой технологией понимается обширная группа методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр [25, с. 17]. Данная игра обладает четко поставленной

целью и соответствующим ей педагогическим результатом. Знание функций и классификации педагогических игр помогут учителю определить место и роль игровой технологии в педагогическом процессе.

Одним из первых обратил внимание на феномен игры Ф. Шиллер. Он рассматривал игру как один из действенных факторов формирования мировоззрения человека. Шиллер считал, что человек в игре и посредством игры творит себя и мир, в котором живет, что человеком можно стать, только играя. Г. Спенсер особое внимание обращал на упражняющую функцию игры [31, с. 83].

Игра является ведущим видом деятельности в период начального возрастного развития. На следующих стадиях игра не исчезает, а дополняет ведущие виды деятельности обучающегося. Отечественный педагог В.А. Сухомлинский сравнивал игру с искрой, которая зажигает огонек любознательности, пытливости, и без которой не происходит полноценного умственного развития. Надо отметить многогранность игры в жизни человека на всех этапах возрастного развития. В первую очередь, в игре происходит социализация обучающегося. Через систему сюжетно-ролевых игр дети усваивают и присваивают общественные нормы, ценности, установки. В процессе игры происходит самореализация, игровая деятельность дает возможность практиковаться в различных формах жизнедеятельности, в том числе и в коммуникации [33, с. 54].

Д.Б. Эльконин в своей книге «Психология игры» дает следующее определение игры: «Игра – объективно-первичная стихийная школа, кажущийся хаос, предоставляющий ребенку возможность ознакомиться с традициями поведения окружающих его людей» [35, с. 49].

По мнению Д.Б. Эльконина, главными структурными единицами игры можно считать:

- роли, которые берут на себя играющие;
- сюжет, отношения, которые передаются в игре и копируются из жизни взрослых, воспроизводятся играющими;

- правила игры, которым играющие подчиняются [35, с. 52].

А.А. Деркач приводит определение, что учебной называется игра, используемая в учебном процессе в качестве задания, содержащая учебную (проблему, проблемную ситуацию), решение которой обеспечит достижение определенной учебной цели [10, с. 61].

Значение игровой технологии невозможно исчерпать и оценить развлекательно-рекреативными возможностями. В том и состоит ее феномен, что являясь развлечением, отдыхом, она способна перерасти в обучение, в творчество, в терапию, в модель типа человеческих отношений и проявлений в труде, воспитании.

В современной школе, делающей ставку на активизацию и интенсификацию учебного процесса, игровая технология используется в следующих случаях:

- в качестве самостоятельных технологий для освоения понятия, темы и даже раздела учебного предмета;

- как элементы (иногда весьма существенные) более обширной технологии; в качестве технологии занятия или его фрагмента (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля);

- как технология внеклассной работы.

Таким образом, можно отметить, что:

1. Игра выступает самостоятельным видом развивающей деятельности детей разных возрастов.

2. Игра для детей есть самая свободная форма их деятельности, которая осознается, изучается окружающий мир, открывается широкий простор для личного творчества, активности самопознания, самовыражения.

3. Игра – первая ступень деятельности ребенка, изначальная школа его поведения, нормативная и равноправная деятельность младших школьников, подростков, юношества, меняющих свои цели по мере взросления обучающихся.

4. Игра есть практика развития. Дети играют, потому что развиваются, и развиваются, потому что играют.

5. Игра – свобода самораскрытия, саморазвития с опорой на подсознание, разум и творчество.

6. Игра – главная сфера общения детей; в ней решаются проблемы межличностных отношений, приобретается опыт взаимоотношений людей [17, с. 37].

Цель применения игровых технологий – развитие устойчивого познавательного интереса у обучающихся через разнообразные игровые формы обучения.

Игра является мощным стимулом к овладению иностранным языком и эффективным приёмом в запасе преподавателя иностранного языка. Использование игры и умение создавать речевые ситуации вызывают у обучающихся готовность, желание играть и общаться.

При этом любая игра предполагает определенную цель, знание правил, а также элемент удовольствия.

Применение игровых технологий на уроке способствует выполнению таких методических задач как:

- Создание психологической готовности обучающихся к речевому общению.
- Обеспечение естественной необходимости многократного повторения ими языкового материала.
- Тренировку обучающихся в выборе нужного речевого варианта.

Игровая форма занятий создается на уроках при помощи игровых приемов и ситуаций, которые выступают как средство побуждения, стимулирования обучающихся к учебной деятельности. Технология игровых форм обучения нацелена на то, чтобы научить обучающегося осознавать мотивы своего учения, своего поведения в игре и в жизни, т.е. формулировать цели и программы собственной самостоятельной деятельности и предвидеть ее ближайшие результаты.

Игровая деятельность в процессе обучения выполняет ряд функций:

1. Обучающая функция. Она заключается в развитии памяти, внимания, восприятии информации, развитии вне учебных умений и навыков.

2. Воспитательная функция заключается в воспитании такого качества как внимательное, гуманное отношение к партнеру по игре. Обучающимся вводятся фразы – клише речевого этикета для импровизации речевого общения друг к другу на иностранном языке, что помогает воспитанию такого качества, как вежливость.

3. Развлекательная функция состоит в создании благоприятной атмосферы на уроке, превращение урока в интересное и необычное событие, увлекательное приключение, а порой и в сказочный мир.

4. Коммуникативная функция заключается в создании атмосферы иноязычного общения, объединении коллектива обучающихся, установление новых эмоционально-коммуникативных отношений, основанных на взаимодействии на иностранном языке.

5. Релаксационная функция – снятие эмоционального напряжения, вызванного нагрузкой на нервную систему при интенсивном обучении иностранному языку.

6. Психологическая функция – состоит в формировании навыков подготовки своего физиологического состояния для более эффективной деятельности.

7. Развивающая функция направлена на гармоничное развитие личностных качеств для активизации резервных возможностей личности [9, с. 48].

Огромное значение при организации игры в средней общеобразовательной школе имеет позиция самого преподавателя. Важно быть 100% уверенным в ее полезности, необходимо продумать все необходимые детали подготовки игры, а также уверенно управлять ею. Простота и сложность организации и проведения игры зависит от типа игры, от аудитории и от характера взаимоотношений обучающихся между собой и

учителем. При этом очевидно, что игры на уроке способны смоделировать реальное речевое общение, что очень важно для коммуникативной методики.

Игры на уроке иностранного языка могут быть очень полезны, но они должны учитывать целый ряд требований:

1) Быть экономными по времени и направленными на решение определенных учебных задач.

2) Быть «управляемыми»; не сбивать заданный ритм учебной работы на уроке и не допускать ситуации, когда игра выходит из-под контроля и срывает все занятие.

3) Снимать напряжение урока и стимулировать активность обучающихся.

4) Оставлять учебный эффект на втором, часто неосознанном плане, а на первом, видимом месте всегда реализовывать игровой момент.

5) Не оставлять ни одного ученика пассивным или равнодушным.

Игра требует от каждого обучающегося активности, включения в совместную деятельность. Обучающиеся должны получать удовлетворение от сознания того, что они в состоянии общаться на иностранном языке. При этом игра будет желанной и результативной, если ее будут ждать как отдыха и развлечения на фоне трудной и подчас напряженной работы. Следовательно, по времени она не должна занимать большую часть занятия.

Однако игра часто страдает рыхлостью, многословием и неэкономичностью. Легкость и импровизация во время игры – это результат тщательнейшей подготовки. Для того чтобы учитель мог эффективно управлять игрой, ему самому необходимо знать и четко представлять желаемый результат.

Из приведенного выше материала можно сделать вывод, что при использовании игровых технологий на уроках необходимо соблюдение следующих условий:

1) соответствие игры учебно-воспитательным целям урока;

2) доступность для обучающихся данного возраста;

3) умеренность в использовании игр на уроках.

Особо можно выделить такие виды уроков с использованием игровых технологий:

- 1) ролевые игры на уроке;
- 2) игровая организация учебного процесса с использованием игровых заданий (урок – соревнование, урок – конкурс, урок – путешествие, урок – КВН);
- 3) игровая организация учебного процесса с использованием заданий, которые обычно предлагаются на традиционном уроке;
- 4) использование игры на определённом этапе урока (начало, середина, конец; знакомство с новым материалом, закрепление знаний, умений, навыков, повторение и систематизация изученного);
- 5) различные виды внеклассной работы (КВН, экскурсии, вечера, олимпиады и т.п.), которые могут проводиться между обучающимися разных классов одной параллели.

1.2 Классификация игровых технологий

Место и роль игровой технологии в учебном процессе, сочетание элементов игры и ученья во многом зависят от понимания учителем функций и классификации педагогических игр.

Существует несколько классификаций игр, предложенных Г.К. Селевко: по виду деятельности, по характеру педагогического процесса, на основе игровой среды, по характеру игровой методики [28, с. 37].

По виду деятельности игры делятся на:

- на физические (двигательные);
- интеллектуальные (умственные);

К ним можно отнести игры-манипуляции, игры-путешествия, психотехнические, предметные или дидактические игры, конструкторские, компьютерные.

- трудовые;

- социальные;
- психологические.

По характеру педагогического процесса выделяются следующие группы игр:

- обучающие, тренировочные, контролирующие и обобщающие;
- познавательные, воспитательные, развивающие;
- репродуктивные, продуктивные, творческие;
- коммуникативные, диагностические, профориентационные, психотехнические и другие [28, с. 39].

По характеру игровой методики. Важнейшие из применяемых типов:

- операционные;

Помогают отрабатывать выполнение конкретных специфических операций: методики написания сочинения (игра «Журналист»), решения задач (игра «Инженер-конструктор»), ведения пропаганды и агитации. В операционных играх моделируется соответствующий рабочий процесс.

- сюжетно-ролевые;

В этих играх отрабатывается тактика поведения, действий, выполнение функций и обязанностей конкретного лица. Для проведения подобных игр с использованием ролей разрабатывается модель ситуации (сюжет), между обучающимися распределяются роли с «обязательным содержанием».

Популярными среди обучающихся ролевых игр следует назвать такие игры, как: «В магазине», «На улицах города», «Скоро лето», «В аэропорту», «В кафе», тематические дебаты, экологическая конференция и т.д. Отдельно хочется сказать про игровой момент «Интервью». Целью данной работы является опрос всех присутствующих на уроке обучающихся, с тем, чтобы выяснить их мнения, суждения, ответы на поставленные вопросы. Для этого они, работая одновременно, свободно перемещаются по классу, выбирают обучающегося, которому адресуют свои вопросы, фиксируют ответы в записной книжке, выбирают другого участника и т.д. затем обучающийся

подводит количественные итоги своего опроса. Темы могут быть самые разнообразные: хобби, спорт, музыка, книги, путешествие и т.д. Этот процесс является средством интенсивной речевой тренировки, т.к. каждый обучающийся 13-15 раз формулирует свой вопрос и дает столько же ответов.

- деловые;

Игровая технология включает следующие этапы: этап подготовки (разработка сценария, ввод в игру – постановка проблемы и выбор ситуации); этап проведения (процесс игры); этап анализа, обсуждения и оценки результатов игры.

В процессе обучения находят применение именно деловые учебные игры. Они используются для решения комплексных задач усвоения нового материала, закрепления знаний, развития творческих способностей, формирования обще учебных умений. Деловая игра на уроке может включать следующие этапы: знакомство с реальной ситуацией; построение имитационной модели; постановка главной задачи командам, уточнение их роли в игре; создание игровой проблемной ситуации; вычленение теоретического материала, необходимого для решения проблемы; разрешение проблемы; обсуждение и проверка полученных результатов; коррекция; реализация принятого решения; анализ итогов работы; оценка результатов работы.

- имитационные;

На занятиях в процессе игры имитируются:

- 1) деятельность какой-либо организации или предприятия;
- 2) события или конкретная деятельность людей (деловое совещание, обсуждение плана, проведение беседы и т.д.), а также обстановка, условия, в которых происходит событие или осуществляется деятельность (кабинет, улица, жилое помещение и т.д.).

Сценарий имитационной игры включает содержание, описание структуры и назначения имитируемых процессов и объектов.

- игры-драматизации [28, с. 40].

Предполагает обыгрывание поведения человека в определенной социальной ситуации. Направлена на формирование у обучающихся умений чувствовать ситуацию в коллективе, оценивать обстановку и ориентироваться в различных жизненных ситуациях, влиять на потребности, интересы и деятельность людей.

По предметной области выделяются игры по всем школьным дисциплинам.

По игровой среде различают игры с предметами и без предметов, настольные, комнатные, уличные, на местности, компьютерные и с ТСО, а также с различными средствами передвижения [28, с. 40].

Главной особенностью применения игровых технологий является то, что все возрастные периоды следующие за дошкольным не вытесняют игру, а продолжают включать ее в процесс.

1.3 Использование игровых технологий в зависимости от возраста обучающихся

Учебная работа по усвоению лексики происходит на этапах введения, закрепления лексической единицы и активизации сформированного лексического навыка в различных ситуациях общения, что способствует включению навыка в речевое умение [16, с. 28].

Педагог в процессе учебной деятельности должен владеть различными приемами и методами, а также иметь представление об основных этапах работы над лексическим материалом.

Существуют три основных этапа работы над лексикой:

- 1) Ознакомление.
- 2) Первичное закрепление.
- 3) Развитие умения использования навыков в различных видах речевой деятельности [17, с. 38].

На разных этапах обучения в средней общеобразовательной школе применяются игровые технологии соответствующие обучаемому возрасту.

Рассмотрим применение игровых технологий в младшем, среднем и старшем школьном возрасте.

1) Игровые технологии в младшем школьном возрасте.

Для младшего школьного возраста характерны яркость и непосредственность восприятия, легкость вхождения в образы. Дети легко вовлекаются в любую деятельность, особенно в игровую, самостоятельно организуются в групповую игру, продолжают игры с предметами, игрушками, появляются не имитационные игры.

В игровой модели учебного процесса создание проблемной ситуации происходит через введение игровой ситуации. Проблемная ситуация проживается участниками в ее игровом воплощении, основу деятельности составляет игровое моделирование, часть деятельности обучающихся происходит в условно-игровом плане.

Ребята действуют по игровым правилам. Игровая обстановка трансформирует и позицию учителя, который балансирует между ролью организатора, помощника и соучастника общего действия.

Итоги игры выступают в двойном плане – как игровой и как учебно-познавательный результат. Дидактическая функция игры реализуется через обсуждение игрового действия, анализ соотношения игровой ситуации как моделирующей, ее соотношения с реальностью. Важнейшая роль в данной модели принадлежит заключительному ретроспективному обсуждению, в котором обучающиеся совместно анализируют ход и результаты игры, соотношение игровой модели и реальности, а также ход учебно-игрового взаимодействия.

Результативность дидактических игр зависит, во-первых, от систематического их использования, во-вторых, от целенаправленности программы игр в сочетании с обычными дидактическими упражнениями.

Игровая технология строится как целостное образование, охватывающее определенную часть учебного процесса и объединенное общим содержанием сюжетом, персонажем. В неё включаются

последовательно игры и упражнения, формирующие умение выделять основные, характерные признаки предметов, сравнивать, сопоставлять их; группы игр на обобщение предметов по определенным признакам; группы игр, в процессе которых у младших школьников развивается умение отличать реальные явления от нереальных; группы игр, воспитывающих умение владеть собой, быстроту реакции на слово, фонематический слух смекалку и др.

Младшие школьники с удовольствием учат скороговорки, придумывают различные ситуации с использованием диалогической и монологической речи, играют в такие игры, как «Внимателен ли ты?», «Игра в мяч», «Найди предмет», «Угадай название», «Рассказ по рисунку», «Кто больше?», «Картинка» и т. д.

Младшим школьникам нравятся подвижные игры и игры с мячом. К подвижным играм можно отнести игры:

- «Лучшие / The best». Условие: разбить группу на 2-3 команды, построить их в колонку и по команде «На старт» начать диктовать буквы. Каждый обучающийся должен подбежать к доске и написать названную букву, затем передать мел следующему игроку команды, а сам встать сзади. Учитель диктует буквы в достаточно быстром темпе, чтобы у участников не было возможности подсматривать за другими командами.

- «Найди букву / Find the letter». Условие: выложить на столе английские буквы, а также некоторые буквы из русского алфавита. Один из обучающихся выходит к столу, учитель называет букву, которую он должен найти. Обучающийся находит букву, поднимает ее, показывает своим одноклассникам и называет ее, после чего кладет ее на место.

- Игра в мяч / A funny ball. Условия: обучающиеся встают в круг. Учитель – в центре с мячом. Учитель бросает мяч и называет любое английское слово (можно как из пройденной лексики, так и новые слова), ребенок ловит мяч и называет букву, с которой начинается это слово, возвращая мяч учителю.

2) Игровые технологии в среднем школьном возрасте.

В подростковом возрасте наблюдается обострение потребности в создании своего собственного мира, в стремлении к взрослости, бурное развитие воображения, фантазии, появление стихийных групповых игр.

Обучающиеся 5-6 классов предпочитают игры-соревнования. На уроках повышается интерес к новому материалу, появляется стимул для выполнения домашних заданий, потому что только глубокие знания дают обучающимся возможность проявить себя, победить соперника. Дух соперничества, желание самоутвердиться – прекрасные мотивы для изучения языков.

3) Игровые технологии в старшем школьном возрасте.

Особенностями игры в старшем школьном возрасте является нацеленность на самоутверждение перед обществом, юмористическая окраска, стремление к розыгрышу, ориентация на речевую деятельность.

Старшеклассники с удовольствием участвуют в дискуссиях на предложенные темы, высказывают свои мнения по просмотренным кинофильмам и спектаклям, составляют и решают кроссворды. В этом возрасте у обучающихся возникает потребность к общению, к тесному контакту друг с другом, и игровые моменты разрушают барьеры между ними, создают условия равенства в речевом партнерстве.

Для формирования коммуникативных УУД у обучающихся среднего и старшего звена на уроках используют следующие игровые приемы:

1. Интервью. Целью данной работы является опрос всех присутствующих на уроке обучающихся, с тем, чтобы выяснить их мнения, суждения, ответы на поставленные вопросы. Для этого обучающиеся, работая одновременно, свободно перемещаются по классу, выбирают одноклассника, которому адресуют свои вопросы, фиксируют ответы в записной книжке, выбирают другого обучающегося. Например, каждый обучающийся получает карточку с вопросами на определенную тему (темы в карточках не повторяются). Темы могут быть следующие: Хобби, спорт,

музыка, книги, путешествия и т.д. Затем обучающийся задает этот вопрос всем ученикам класса по очереди, получает ответы и подводит количественные итоги своего опроса. Одновременно обучающийся отвечает на адресованные ему вопросы. Этот процесс является средством интенсивной речевой тренировки, т.к. каждый из обучающихся 13-15 раз формулирует свой вопрос и дает 11-15 ответов на обращенные к нему вопросы.

2. Банк информации. Общая особенность этой группы приемов заключается в том, что каждый обучающийся сначала владеет небольшим фрагментом информации, затем в результате речевого взаимодействия с другими обучающимися получает информацию из коллективного банка и приобретает всю сумму знаний. Данный прием часто используется на домашнем чтении.

Например, один большой текст разделяется на несколько фрагментов. Каждый обучающийся получает один фрагмент (на карточке), изучает его и начинает расспрашивать своих одноклассников о содержании других фрагментов текста, сообщая им при этом свои сведения. После того, как обучающиеся завершат обмен информацией, им предлагается ответить на вопросы по всему тексту. Естественно, что ответить на поставленные вопросы может только тот ученик, который расспросил каждого члена группы, понял содержание всех фрагментов, запомнил или записал полученные сведения.

3. Групповые решения. Данную работу проводят в виде «Брейн ринга». Класс делится на несколько групп, которые вместе готовят ответы на поставленные вопросы, принимают решения и докладывают о них. Используются вопросы, проверяющие эрудицию, сообразительность, чувство юмора.

Еще один вид групповой работы – подготовка презентаций. Класс делится на 4 группы по 4 человека, каждая из которых дома должна найти информацию на определенную тему, подготовить презентацию в PowerPoint,

краткий рассказ в виде комментариев к презентации и вопросы к аудитории по своей теме.

4. Координация действий: заключается в том, чтобы организовать между участниками общения «обмен предметами». Каждый обучающийся получает карточку, на которой обозначен «имеющийся у него» предмет, а также то, что он хочет получить в результате обмена. Карточки составлены таким образом, что прямой обмен осуществить невозможно. Необходимо попробовать несколько вариантов и через серию обменов получить желаемую вещь. Например, можно привести следующее содержание карточек:

1. You have got a book. You want to have a player.
2. You have got a player. You want to have a magazine.
3. You have got a magazine. You want to have a toy.
4. You have got a toy. You want to have a book. И т.д.

Обучающиеся не знают о содержании других карточек и пользуются вопросами для того, чтобы «обменяться предметами». В этой работе принимают участие все обучающиеся. В результате речевого взаимодействия среди участников образовывается несколько групп, внутри которых возможен обмен. По окончании общения обучающиеся рассказывают о том, как им удалось получить нужную вещь.

5. Диалоги. По каждой пройденной теме обучающиеся, разделившись на пары, составляют соответствующий диалог, потом разыгрывают их.

В современном мире особую роль играют компьютерные технологии.

В практике применения компьютера в учебном процессе можно подчеркнуть их обучающую функцию, которая заключается в организации самостоятельной работы обучающихся в процессе тренировочной работы с языком и речевым материалом.

Существует огромное множество игровых программ направленных на обучение лексике.

Игровые программы, построенные на проблемных ситуациях и способствуют мотивации обучающихся. Данные игры широко известны и популярны среди детей и взрослых.

Таким образом, проанализировав игровые технологии и их особенности применения на уроках английского языка в младшем, среднем и старшем школьном возрасте можно сделать вывод, что изученный в процессе игровой деятельности материал забывается обучающимися в меньшей степени и медленнее, чем материал, при изучении которого игра не использовалась. Это объясняется тем, что в игре органически сочетается занимательность, делающая процесс познания доступным и увлекательным для обучающихся, и деятельность, благодаря участию в которой, в процессе обучения лексике усвоение знаний становится более качественным и прочным. Игры могут практиковаться во всех умениях (чтение, письмо, аудирование и говорение), на всех ступенях обучения лексике, в различных видах общения, на различных этапах урока, что делает урок намного эффективнее и увлекательнее.

Глава 2. Использование игровых технологий в процессе обучения лексике на уроках английского языка

2.1 Цели лексических игр и этапы работы над лексикой на уроках английского языка

Игры позволяют осуществлять дифференцированный подход к обучающимся, вовлекать каждого ребенка в работу, учитывая его интересы, склонность, уровень подготовки по языку.

Лексические игры можно использовать на разных уровнях овладения английским языком – от начального (Beginner) до продвинутого (Advanced). Однако на каждом этапе эти игры будут свои. На уровне Beginner и Elementary можно в игровой форме учить алфавит, правописание букв и слов. На уровне постарше это хороший способ для запоминания новых выражений и словосочетаний. Игры могут быть более творческие и коммуникативно-направленные (придумать историю, составить диалог с новыми словами и т.д.) и полу-коммуникативные, направленные на отработку и запоминание новых лексических единиц (gap filling, choose the right variant, hangman etc). Также лексические игры могут быть активными, подвижными (что более предпочтительно при работе с детьми) и статичными (особенно это подходит при проведении урока онлайн). В них можно играть индивидуально, в парах и в группах. Какой бы вид вы не выбрали, всегда учитывайте индивидуальные особенности своих обучающихся, ведь для некоторых людей творческий потенциал бьет ключом, а кому-то это может показаться пустой тратой времени.

Цели лексических игр:

- познакомить обучающихся с новыми словами и их сочетаниями;
- тренировать обучающихся в употреблении лексики в ситуациях, приближенных к естественной обстановке;
- активизировать речемыслительную деятельность обучающихся;
- развивать речевую реакцию обучающихся.

Существуют три основных этапа работы над лексикой:

1) Ознакомление. Целью данного этапа является формирование лексических навыков, развитие у обучающихся рецептивных лексических навыков. Обучающиеся должны уметь узнавать слово при написании, в чтении или по звучанию в аудировании, или по форме слова. На этапе ознакомления обучающиеся должны научиться самостоятельно искать незнакомые слова в словаре. Если слово имеет много значений, то обучающемуся необходимо проверить каждое значение по контексту.

2) Первичное закрепление.

На данном этапе первичного закрепления упражнения должны входить в общую систему упражнений, и предназначены для развития умений и навыков использования лексического материала в слушании, говорении, чтении и письме.

Первичное закрепление лексики обеспечивается упражнениями, которые должны обладать следующими особенностями:

- являться неотъемлемой частью объяснения, выполняя иллюстративную, разъясняющую и контролирующую функции;
- новые лексические единицы должны употребляться в знакомом лексическом окружении и в уже освоенных грамматических формах и структурах;
- в упражнениях должны предусматриваться сложные умственные действия, которые развивают творческие возможности обучающихся и позволяющие им использовать новый материал в речевой деятельности, в первую очередь, в устных формах общения – аудировании и говорении.

3) Развитие умения использования навыков в различных видах речевой деятельности [17, с. 38].

Данный этап связан с деятельностью по говорению. Обучающимся необходимо использовать новые слова в высказываниях, в диалогической и монологической форме, понимать текст на аудировании, понимать новые слова при чтении текста. Основными этапами по созданию лексических

речевых навыков, является второй и третий этапы. Они создают прочные и гибкие лексические речевые навыки.

Цель всех этапов формирования лексического навыка заключается в последовательном усвоении лексики в процессе формирования навыков устной речи. Все этапы взаимосвязаны между собой.

Работа над расширением лексического запаса считается одной из главных задач при обучении иностранному языку, так как без определенного запаса лексических единиц невозможно осуществление коммуникации ни на одном из этапов обучения. Под изучением лексики понимается изучение новых слов и конструкций, их значений и вариантов употребления.

На раннем этапе обучения игра способствует более эффективному запоминанию и, следовательно, значительному расширению и пополнению лексического запаса обучающихся в различных сферах общения.

Особенно это актуально при обучении детей в младших классах, находящихся в начале пути овладения английским, когда они только учатся говорить, можно и нужно применять различные игровые методы для того, чтоб помочь им выучить буквы алфавита.

При введении новой лексики необходимо помнить о том, что:

1. Не следует одномоментно вводить более десяти слов.
2. Среди вводимых слов должно находиться несколько пар, связанных устойчивой ассоциативной связью.
3. Введение лексики именно этой семантической группы должно быть мотивировано и вызвано коммуникативными потребностями детей.
4. Необходимо продумать порядок освоения слов внутри группы – одни слова становятся опорными, другие «зацепляются» за них ассоциативно.

Также стоит отметить, что обучение в современном мире тесно связано с применением компьютерных технологий. Обучающиеся активно используют Интернет в повседневной жизни, как для развлечения, так и для обучения.

Примеры игр на **ознакомление** с новой лексикой:

1) «Алфавит в картинках».

Детям предлагаются картинки со словами на английском языке. Каждая буква в начале слова – составляющая английского алфавита. Желательно, чтобы расположены они были в правильном порядке, как в алфавите. Но некоторые буквы пропущены. Обучающимся нужно угадать, какие именно буквы алфавита пропущены. Чтобы им помочь, можно предложить другие картинки со словами, где первая буква – составляющая алфавита. Чтобы задание немного усложнить, этих карточек должно быть больше, чем пропущенных букв. Таким образом, обучающимся придется перебрать в голове практически все буквы, чтобы вычислить нужные.

2) «Алфавит с мячом».

Для ее проведения после ознакомления с новой лексикой нужно написать буквы алфавита на отдельных карточках и давать обучающимся по очереди бросать мяч в эти буквы. В какую букву попадет мяч, на такую и нужно назвать слово, а можно и несколько недавно изученных. За каждое слово нужно засчитывать балл, кто больше набрал баллов, тот и выиграл.

На этапе повторения лексических единиц использование игр будет также полезно. Повторение лексики можно организовать с помощью групповой игры «Desert island».

Для игры необходима доска (или листок бумаги). Затем, обучающиеся делятся на 2 команды. Учитель называет тему, на которую они должны будут называть слова. Например, «Fruits and Vegetables». Считалкой определяется, какая команда первой начинает.

Команда называет слово по-английски, получает очко, которое фиксируется на доске. Затем ход переходит к другой команде и т.д.

Если команда повторно называет слово, или вообще не может назвать ничего, один из ее членов отправляется на необитаемый остров, и в игре участие уже не принимает. Очка команда не получает, ход переходит к другой команде и т.д.

Когда ни одна команда не может назвать слово, игра прекращается. Подсчитав очки, учитель называет победителя.

Игра должна проходить в быстром темпе. Поэтому на ответ можно давать, к примеру, 5 секунд. Вы считает: «One, two, three, four, five. Your word!». Впоследствии другая команда может вести счет хором самостоятельно.

Во избежание ссор, «счастливчик», который отправится на остров определяется считалкой. Причем, используется одна и та же считалка, тогда через какое-то время дети ее запомнят, и смогут хором считать вместе с вами. Двойная польза от игры.

Данной этой игрой можно повторять слова абсолютно на любую тему. Если словарный запас детей не большой, а в группе много детей, можно обозначить тему «Any English word», чтобы дети выдавали все, что они знают.

Следующим этапом является **закрепление** изученной лексики. Для того чтобы запомнить новое слово, нужно его повторить порядка пятидесяти раз. Только тогда оно сохранится в вашей долгосрочной памяти. Зубрить и просто повторять про себя слова, мягко говоря, неинтересно и скучно. Поэтому применение на занятиях следующих игр поможет сделать процесс запоминания слов легким и увлекательным.

1. Игры на подстановку, замену, заполнение пропусков и подбор соответствий.

«Find the stranger».

Обучающимся предлагаются группы слов (от трех до пяти слов в одной группе), которые бы были логически связаны между собой. Но одно слово должно быть лишним. Обучающимся нужно найти лишнее слово и объяснить, почему оно не подходит для данной категории. Таким образом, это помогает закрепить слова по новой теме и повторить слова по уже пройденным темам. В процессе игры активизируются и развиваются навыки говорения, логического мышления и построения аргументов.

Приведем пример:

Zoo, dog, mouse, cock, cat;

Cheese, coffee, hungry, soup, sausage;

Grey, nose, hair, ear, foot.

Из компьютерных программ можно отметить:

1) Matchmaster – программа на подбор соответствий.

2) Choicemaster основана на выборе вариантов.

Существует от 3 до 5 вариантов выбора или разное количество для каждого примера, а при необходимости можно включить индикаторы ошибок, которые регистрируют любое неверное действие.

3) CloseMaster предлагает заполнить пропуски. Данная программа дает возможность вводить, записывать на диск или редактировать тексты объемом до 50 строк. Обучаемый выбирает текст по названию и перед началом просмотра устанавливает, какие слова в тексте должны быть опущены. После просмотра он заполняет пробелы, которые были в тексте. Также обучающие могут проверить свои результаты на правильность заполнения.

4) Юнисаб – программа на подстановку.

В демонстрируемом тексте предварительно отобранные слова или выражения одно за другим выделяются более ярким изображением. Обучаемый должен подставить вместо них другие слова или выражения.

2. Кроссворд.

Этот игровой метод работы подходит практически для любого уровня и возраста. Для начального уровня «definitions» можно давать на родном языке, а слова вписывать на английском. Для более высокого уровня «definitions» уже нужно давать на английском языке. Можно усложнить задачу и, наоборот, предложить обучающимся уже разгаданные слова в кроссворде, в котором нужно давать определение слов по очереди и угадывать их.

Из компьютерных программ можно выделить Crosswordmaster. Данная программа создаёт, записывает и решает кроссворды на компьютере. Кроссворд может быть любого типа – обучающий или развлекательный.

3. Викторина.

Эта игра пробуждает соревновательный интерес. Ее целесообразно проводить при повторении или контроле, когда закончили учить определенную тему. Эту игру можно применять как с детьми, так и со взрослыми, онлайн или оффлайн, при любом уровне владения языком и адаптировать под любую тему. Необходимо начертить таблицу, в которой по горизонтали написаны категории вопросов, т.е. изученные темы, а по вертикали баллы, которые обучающийся может получить за правильный ответ. По мере увеличения сложности вопросов, количество баллов за правильный ответ также увеличивается. Так, например, за самый простой вопрос можно получить 1 балл, а за самый сложный 10 баллов. Обучающийся выбирает категорию и сложность вопроса, учитель зачитывает вопрос. Если ответ неправильный, можно предложить обучающемуся попробовать ответить на вопрос. Кто наберет больше всего баллов, тот и выиграл.

На этапе **развития умения** использовать навыки в различных видах речевой деятельности наиболее доступными и «живыми» формами усвоения являются диалог–игра или рассказ–игра.

Диалог, как ролевую игру, можно применять как в классе при работе с одноклассниками, так и с помощью компьютерных программ:

1) Диалог вопрос – ответ. В нем обучаемый даёт прямые ответы на вопросы одноклассника или компьютера, используя в качестве основы языковой материал, содержащийся в вопросе.

2) Диалог с выбором ответа. В данном случае обучаемый выбирает один ответ из нескольких предлагаемых вариантов.

3) Диалог со свободным ответом. Существует много вариантов ответа на каждый поставленный вопрос, для того чтобы можно было оценить правильность ответа.

Также, после изучения определенной темы, обучающимся можно предложить составить рассказ с использованием изученной лексики.

Отметим, что все перечисленные выше игры способствуют расширению словарного запаса, проверке навыка правописания и говорения. Простые развлечения помогут улучшить свои знания английского.

Как можно заметить, на уроке английского языка лексические игры могут быть самыми различными по сложности, тематике, коммуникативной направленности. Некоторые требуют определенной подготовки от преподавателя, а некоторые можно проводить совершенно спонтанно. Некоторые игры можно провести за пять минут и перейти к другому виду деятельности на уроке, а для некоторых можно отвести целый урок или обучать во внеурочное время. Все виды деятельности на занятии должны быть максимально адаптированы под нужды, уровень и интересы ваших студентов. Игры вносят определенное разнообразие в учебный процесс и, запоминая с удовольствием новую лексику, обучающимся потом легче применять ее в различных ситуациях общения.

2.2 Лексические и лексическо-грамматические игры на уроках английского языка

При изучении любого языка можно столкнуться с одной из двух часто встречающихся проблем – неумение применять на практике знания или грамматические ошибки при построении предложений.

В английском языке грамматика и лексика одинаково важны. Нельзя отдавать предпочтения исключительно чему-то одному, не нанеся ущерба самому процессу обучения. Лексика представляет собой словарный оборот языка, а значит, это знания, которые требуют постоянного пополнения. С грамматикой дела обстоят немного проще, так как достаточно выучить раз и уже можно без проблем применять в речи.

В пользу важности грамматики приводится такой довод, что в английском языке необходимо придерживаться четкого порядка слов, а любая перестановка, даже самая незначительная, может коренным образом поменять смысл предложения. В отличие от русского языка, в английском

слова должны быть упорядочены. К проблемам в общении может привести и неверное употребление времени. Именно поэтому считается, что грамматика должна быть в приоритете.

Однако есть и обратная сторона. Узкий словарный запас не позволит правильно построить предложение. Знание грамматических правил будет в таком случае бесполезным. Поэтому становится очевидным, что изучать лексику и грамматику следует одновременно.

Использование игровых технологий при обучении лексике и грамматике английского языка нацелено на автоматизацию использования лексико-грамматических конструкций, доведения их до автоматизма.

Существует большое разнообразие игр:

1. Игра Кубики (Bricks). Данная игра имеет определенную цель – довести до автоматизма использование конструкций в бытовой иноязычной речи. Для этого занятия нужно подготовить кубики, на грани которых наклеить картинки с изображениями разных предметов. Обучающихся нужно разделить на две группы. Каждая из них по очереди подходит к столу, бросает кубик и произносит предложение с изучаемой конструкцией, учитывающей сюжет картинки.

2. Для изучения обучающимися оборот «going to», можно предложить им определенную ситуацию, где им нужно описать, что они планируют делать. Это может быть поездка в Лондон (здесь заодно можно будет выучить и достопримечательности Лондона) или организация вечеринки или планы на отпуск.

Подобную игру можно применять и для изучения конструкции местонахождения *there is (are)*, конструкции предпочтения с глаголами *like, love, prefer, etc.*, модальных глаголов и устойчивых речевых конструкций.

3. При изучении времени *Present Continuous*, можно использовать игру с карточками. Для этого нужны серии картинок по темам. Если это тема «Food», то можно подобрать картинки, где кто-то пьет чай, кто-то ест грушу, люди накрывают на стол, готовят обед и т.д. В отверстие, вырезанное в

открытке, видна только голова человека. Показав открытку студентам, преподаватель спрашивает: «What is he doing?» Студенты должны отгадать, задавая наводящие вопросы в соответствующем времени: «Is he eating soup?» «Is he cooking?» и т. д. Учитель отвечает «No, he is not», «Yes, he is». Вопросы можно задавать и друг другу, используя парную работу и практикуя оба навыка – задавать вопросы и отвечать на них.

4. Для изучения предлогов можно использовать разные виды игр, например, активные. Если вы занимаетесь с детьми, им очень понравится, если вы будете давать им указания, где нужно стать (behind the door, at the table, near the bookcase, etc). Известно, что подключая двигательную активность к процессу запоминания, память активируется еще больше. Подобную игру можно проводить и онлайн – по очереди загадывать определенный предмет в своей комнате или на картинке, и отгадывать, где он находится.

5. Для многих студентов камнем преткновения в изучении английского языка являются неправильные глаголы. Согласитесь, что зубрить порядка ста глаголов с тремя формами совсем не весело. Но и эту рутину можно скрасить, используя игровой подход. Нужно приготовить карточки. На одной стороне напишите 3 формы глагола, например: drive, drove, driven. На обратной стороне карточки запишите эти же формы, но только с переставленными буквами, например: rdvei, erdvo, nedriv. Показывайте обучающимся обратные стороны этих карточек или можно писать эти формы в чате в Skype, например, а ученики должны попытаться отгадать эти три формы глагола. После того, как задание выполнено, преподаватель переворачивает карточки лицевой стороной, после чего нужно обязательно правильно прочесть все три формы, чтобы они правильно отложились в памяти. По началу это может быть сложновато, но немного потренировавшись, как правило, все с интересом и охотой играют в эту игру.

При изучении лексики и грамматики английского языка также можно использовать компьютерные программы и игры.

Заучивая отдельные английские слова, обучающимся будет трудно их связывать с нужными речевыми ситуациями. Запоминание случаев использования слов в устойчивых выражениях даст больше пользы. Накопленная новая английская лексика будет переходить из категории пассивного в активный словарный запас.

6. Игра «Snowball».

Данная игра проводится после изучения конструкции

«I have got a ... /She/He has got a ...».

Все участники игры стоят в кругу. Учитель выдает картинки с изображением различных животных.

1-й обучающийся. I have got a dog.

2-й обучающийся. She/He has got a dog and I have got a cat.

3-й обучающийся. She/He has got a dog, she/he has got a cat and I have got a

7. Разверни предложение.

Упражнение для начинающих, для того, чтобы имея пока ещё маленький словарный запас, обучающийся мог использовать его в построении предложений.

- apples
- green apples
- I like green apples... etc.

В результате строится огромное предложение, и память развивает, и учит строить несложные предложения. Учитель в конце задаёт вопросы:

What do you like? What color... etc.

8. Who am I?

Обучающиеся пишут на листочках имена известных людей (персонажей мультфильмов, сказок, и т. д.), главное условие, чтобы этот персонаж был очень известен, затем листочки перемешивают, и каждый вытягивает листочек и, не подглядывая, что на нём написано, прикрепляет на лоб! То есть слово видят все, кроме него! Он задаёт общие вопросы (Yes/No

questions) Если ответ «Нет», то следующий игрок задаёт вопрос, если «да», то участник продолжает спрашивать, пока не угадает. Очень весёлая игра! И хорошо отрабатывает общие вопросы.

9. Idioms (pictures).

Существуют замечательные картинки, смешные, которые обозначают различные идиомы, только нарисованы они так, как будто значение буквальное. Ну, к примеру, «give me a hand» означает «помочь», а на рисунке изображён человек, который протягивает другому какую-то отдельную руку. В каждой картинке – сразу несколько идиом. Сначала обучающиеся делятся на группы и выписывают слова, обозначающие, всё, что они видят на этих картинках, затем устраиваем соревнование – кто больше? После этого они говорят, какие идиомы заключены в изображениях (если не знают, пробуют догадаться), и потом составляют в группах диалоги с этими идиомами и разыгрывают их.

Не стоит забывать о существовании различных компьютерных сайтов направленных на изучение лексики английского языка. Данные игры могут применяться на разных этапах обучения в любом возрасте.

Рассмотрим, наиболее известные компьютерные сайты для обучения лексики и грамматики:

1. Сайт Funbrain.

«Word Confusion» – дается предложение, в котором пропущено одно слово, и два варианта ответа. Необходимо выбрать подходящее по смыслу слово. Эта игра учит правильно использовать слова, которые часто путают в английском языке, например: there и their, accept и except, advise и advice.

Игра «Stay Afloat» представляет собой виселицу на английском языке, только более гуманную: никто никого не вешает, а только топят вашу лодку. Необходимо выбрать тематику и пробовать себя в отгадывании слов. Играть можно, начиная с уровня Pre-Intermediate.

«Grammar Gorillas» поможет разобраться с частями речи. В игре даётся предложение и предлагается выбрать определенную часть речи.

«Rooting Out Words» – дается несколько слов с одинаковым корнем и задаётся вопрос, что же означает этот корень. В игре предлагается несколько вариантов ответа.

2. Digital Dialects.

Этот сайт будет полезен новичкам в английском языке, людям с уровнем знаний Beginner. Каждая из 10 игр представляет собой программу по изучению и закреплению в памяти 10-15 слов. Можно их прослушивать и отрабатывать произношение, смотреть, что они означают (перевода на русский язык нет, но можно догадаться по картинке).

3. English Media Lab.

На этом сайте хорошая подборка онлайн-игр для тех, кому скучно зубрить грамматику по учебнику. Конечно, по одним только играм учиться невозможно, но закрепить изученный материал, отвлечься и развлечься с пользой они помогут.

Начинать играть в такие игры можно с уровня Elementary: выберите интересующий вас грамматический раздел и дерзайте. Некоторые игры представлены в виде все той же виселицы, другие понравятся поклонникам футбола и баскетбола: при правильном ответе есть возможность забить гол сопернику.

Здесь же можно найти игры на увеличение словарного запаса, разнообразные кроссворды, упражнения на грамматику, произношение, аудирование.

4. Knoword.

Эта игра довольно непростая и подойдет обучающимся с уровнем не ниже Intermediate. Она очень полезная, с ее помощью можно выучить новые слова, потренироваться в написании уже знакомых понятий, а также улучшить свои знания географии. В этой игре нужно угадать слово по его определению. Дается описание понятия на английском языке, а также показывают первую его букву. Надо правильно написать слово, после чего дается следующее задание. При этом время ограничено: сначала дают

полторы минуты, но можно добавить себе времени и очков, правильно угадывая понятия. За ошибки очки снимаются.

5. The Problem Site. Этот сайт предлагает более сложные задания, ориентированные исключительно на увеличение словарного запаса. Здесь рекомендуется развлекаться людям с уровнем не ниже Pre-Intermediate – Intermediate.

Все игры на этом сайте похожи между собой. Как правило, дается задание угадать слово и какую-то подсказку: определение, синоним или область, к которой относится понятие. Необходимо угадать слово и ввести его по буквам, при этом можно сделать ограниченное количество ошибок.

6. Cambridge English.

Игры для изучения английского от организации Cambridge English, по мнению их разработчиков, ориентированы на детей. Желательно заниматься здесь на уровне Beginner – Elementary. Несмотря на то, что игр не очень много, этот сайт – неплохая тренировочная площадка для тех, кто хочет лучше запомнить базовую лексику с помощью простых и забавных игр.

7. LearnEnglish – British Council.

Сайт знаменитого Британского Совета, заниматься на нем можно с уровня Elementary, однако некоторые игры будут интересны и на Intermediate, и на Upper-Intermediate.

На основании представленного материала можно сделать вывод, что современная методика преподавания иностранного языка за последнее время обогатилась новейшими технологиями, цель которых – существенно облегчить сам процесс обучения, сделать его занимательным и не обременяющим. Использование компьютерных технологий, также способствует лучшему усвоению материала. Эффективность обучения заметно улучшается, если применять различные игровые технологии на уроках английского языка.

В процессе игры реализуется самое важное условие: и учитель, и обучающийся общаются на иностранном языке, обучающиеся получают

наглядное практическое применение новых знаний. При этом исчезает языковой барьер, который зачастую присутствует у стеснительных людей. В процессе игры человек раскрепощается, что позволяет общаться более свободно и непринужденно. Замечено, что скучное повторение какого-то грамматического правила или закрепление новой лексики в форме игры превращается в увлекательное занятие.

При этом, главная ценность игровых технологий не только в том, что они вносят разнообразие в уроки и способствуют развитию творчества, а в том, что при помощи игровых технологий обучение лексике происходит намного эффективнее. Лексический и лексико-грамматический материал лучше усваивается обучающимися при применении различных игр и надолго запоминается, что крайне важно для последующего обучения английскому языку.

Заключение

На основе рассмотренных в выпускной бакалаврской работе материалов можно сделать вывод, что роль игры на уроках английского языка огромна. Она является хорошим средством активизации лексики, грамматики, отработки произношения, развития навыков устной речи. Таким образом, учебная игра – это такой вид деятельности обучающихся на уроке, в процессе которого в игровой форме решаются учебные задачи. Игра вызывает интерес и активность детей и дает им возможность проявить себя в увлекательной для них деятельности, способствует более быстрому и прочному запоминанию иноязычных слов и предложений. Использование игр на уроках иностранного языка помогает учителю глубже раскрыть личностный потенциал каждого обучающегося его положительные личные качества (трудолюбие, активность, самостоятельность, инициативность, умение работать в команде и т. д.), сохранить и укрепить учебную мотивацию.

Игры оказывают сильное эмоциональное воздействие на обучающихся, формируют многие умения и навыки: прежде всего коммуникативные, умение работать в группе, принимать решения, брать ответственность на себя. Они развивают организаторские способности, воспитывают чувство сопереживания, стимулируют взаимовыручку в решении трудных проблем.

При использовании игровых технологий на уроках необходимо соблюдение следующих условий:

- 1) соответствие игры учебно-воспитательным целям урока;
- 2) доступность для обучающихся данного возраста;
- 3) умеренность в использовании игр на уроках.

Применение игровой технологии даёт возможность сделать то или иное обобщение, осознать правила, закрепить, повторить полученные знания в системе, в новых связях, что содействует более глубокому усвоению пройденного лексического и лексико-грамматического материала.

Игры являются подвижными, коммуникативными, социализирующими и развивающими. Весь процесс игры даёт возможность осуществлять индивидуальный подход к каждому ребёнку.

Обучающая игра специально подобранная по теме урока является неким тренажером, который организует самостоятельную работу обучающегося, а также управляет ею и создает условия, при которых обучающиеся самостоятельно формируют свои знания. Использование игр на уроках, которое делает овладение иностранным языком более занимательным и привлекательным для обучающихся и его изучение становится легче и проще, а главное увлекательнее.

На основе вышесказанного нами был разработан конспект урока английского языка по обучению лексике с использованием игровых технологий.

При работе с игровыми технологиями меняется роль педагога, основная задача которого поддерживать и направлять развитие личности обучающихся, их творческий поиск.

Практика применения игровых технологий при обучении иноязычной лексике активизирует мыслительную деятельность обучающихся и позволяет сделать учебный процесс захватывающим и интересным.

Список литературы

1. Ананьев В.Г. Методические рекомендации по организации учебно-технических и деловых игр. М., 1996. 112 с.
2. Антонова Ю.А. Весёлые игры и развлечения для детей и родителей. М.: ООО «ИД РИПОЛ классик», 2007. 59 с.
3. Беспалько В.П. Природосообразная педагогика. М.: Народное образование, 2008. 512 с.
4. Бим И.Л. Личностно-ориентированный подход – основная стратегия обновления школы // Иностранные языки в школе. 2002. № 2. С. 35.
5. Бойцова Е.И. Урок-соревнование // Иностранные языки в школе. 2005. № 1. С. 17.
6. Бордовская Н.В., Реан А.А. Педагогика. Учебник для вузов. СПб: Питер, 2000. 201 с.
7. Выгодский Л.С. Педагогическая психология. М.: АСТ/Апрель, 2008. 672 с.
8. Газман О.С. Педагогическая поддержка детей в образовании как инновационная проблема // Новые ценности образования: десять концепций и эссе. 1995. № 3. С. 58–64.
9. Голов А.А. Методологический анализ игры. Проблемы методологии. М., 1984. 189 с.
10. Деркач А.А., Щербак С.Ф. Педагогическая эвристика: учебное пособие. М., 1991. 98 с.
11. Занько С.Ф. Возможности обучающих игр // Обществоведение в школе. М., 1998. № 2. С. 28.
12. Игровое моделирование: теория и практика / Под ред. И.С. Ладенко. Новосибирск, 1987. 153 с.
13. Киселев Г.М. Бочкова Р.В. Информационные технологии в педагогическом образовании: Учебник. М.: Дашков и К, 2012. 215 с.
14. Кларин М.В. Педагогическая технология в учебном процессе. М., 1989. 205 с.

15. Колеченко А.К. Энциклопедия педагогических технологий. СПб., 2001. 148 с.
16. Кукушкин В.С. Современные педагогические технологии в начальной школе: пособие для учителя. Ростов – на – Дону, 2004. 78 с.
17. Куприянов Б.В., Рожков М.И. Организация и методика проведения игр с подростками. М., 2000. 136 с.
18. Левитес Д.Г. Практика обучения: современные образовательные технологии. М., 1998. 251 с.
19. Лукьянова Н.В. Игра – источник познавательной деятельности ребенка // Иностранные языки в школе. 2001. № 11. С. 47.
20. Макаренко А.С. Методика организации воспитательного процесса. М., 1950, 108 с.
21. Михайленко Н.Я., Короткова Н.А. Как играть с ребенком. М., 1990. 194 с.
22. Михайленко Т. М. Игровые технологии как вид педагогических технологий // Педагогика: традиции и инновации. Челябинск: Два комсомольца, 2011. 54 с.
23. Нечаев М.П., Романова Г.А. Игровые технологии в организации внеурочной деятельности обучающихся. М.: УЦ «Перспектива», 2014. 143 с.
24. Панфилова А.П. Инновационные педагогические технологии. Активное обучение. М., 2012. 175 с.
25. Пидкасистый П.И., Хайдаров Ж.С. Технология игры в обучении и развитии: Учебное пособие. М., 1996. 113 с.
26. Сафонова В.В. Проблемные задания на уроках английского языка в школе. М., 2001. 221 с.
27. Селевко Г.К. Великая иллюзия. Игра как метод обучения // Учительская газета. 2005. № 40. С. 45.
28. Селевко Г.К. Современные образовательные технологии: Учебное пособие. М., 1998. 148 с.

29. Сергеева В.П., Подымлова Л.С. Инновации в образовательном процессе: учебно-методическое пособие для студентов и аспирантов высш. учеб. заведений. М.: УЦ «Перспектива», 2012. 164 с.
30. Сергеева И.С., Гайнуллова Ф.С. Игровые технологии в образовании дошкольников и младших школьников. М., 2016. 201 с.
31. Спенсер Г. Основания психологии. М.: ООО «Издательство АСТ-ЛТД», 1998. 314 с.
32. Стронин М.Ф. Обучающие игры на уроке английского языка. М., 1981. 228 с.
33. Сухомлинский В.А. Избранные педагогические сочинения в 3-х томах. М.: Педагогика, 1979. 439 с.
34. Чуракова Р.Г. Моделирование педагогических ситуаций в ролевых игра // Преподавание истории в школе. 1997. № 3. С. 28.
35. Эльконин Д. Психология игры. М.: Владос, 1999. 182 с.
36. Биболетова М.З., Денисенко О.А., Трубанева Н.Н. Английский язык: Английский с удовольствием // Enjoy English: Учебник для 6 кл. общеобраз.учрежд. Обнинск: Титул, 2014. 200 с. Режим доступа к журн. URL: <http://vklasse.org/6-klass/uchebniki/anglijskij-yazyk/mz-biboletova-oa-denisenko-nn-trubaneva-2014/> (дата обращения: 01.12.2017).

ПРИЛОЖЕНИЕ

Конспект урока английского языка по обучению лексике с применением игровых технологий в средних классах средней общеобразовательной школы

Учебный предмет	Английский язык
Класс	6
Тип урока	Урок-диалог по технологии проблемного обучения
Тема урока	«Мое хобби»
Цель и задачи урока	<p>Цель:</p> <ul style="list-style-type: none">- развить коммуникативные компетенции (речевую и языковую) по теме: мое хобби. Повторить систему времён английского глагола <p>Задачи:</p> <ul style="list-style-type: none">- формирование и совершенствование лексических навыков говорения по теме (на примере использования игровых технологий); совершенствование навыков диалогической речи- актуализация навыков чтения, активизация навыков аудирования- повторение времен Present Simple, Present Continuous, Present Perfect- развитие логического мышления, творческой мыслительной деятельности, кругозора, памяти обучающихся- воспитание уважения к увлечениям других людей, привить интерес к знакомству с различными видами хобби- воспитание уважения к чужому мнению

Основные термины и понятия	Конструкции I like drawing, swimming, collecting, reading. Новые понятия: knitting, hiking, hunting
<i>Организация пространства</i>	
Формы работы	Ресурсы
Индивидуальная Групповая Фронтальная	Учебник для 6 класса. М.З. Биболетова, О.А. Денисенко, Н.Н. Трубанева. Enjoy English 6. Обнинск: Титул, 2014. Презентация к уроку, видео к уроку, раздаточные материалы (карта памяти, таблица образовательных результатов), игровые атрибуты. Технические средства обучения: компьютер, мультимедийный проектор, экран, интерактивная доска

Этап урока и его цель	Деятельность учителя	Деятельность обучающегося	Формирование УДД			
			<i>Личностные</i>	<i>Регулятивные</i>	<i>Коммуникативные</i>	<i>Познавательные</i>
Организационный Создание благоприятного психологического настроя на работу	Приветствие. Hello, dear friends! I am glad to see you. Good morning, good morning, good morning to you! Good morning, good morning! I'm glad to see you. Who is on duty today? Who is absent today? What date is today? What date of the week is today?	Слушают и отвечают на приветствие в стихотворной форме. Отвечают на заданные вопросы.	Формирование мотивации изучения иностранных языков и стремление к самосовершенствованию в образовательной области «Иностранный язык».	Формирование умения планирования своего действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации, в том числе во внутреннем плане.	Формирование умения работы в паре и группе в соответствии с нормами общения, взаимопонимания, правилами поведения и этикета. Развитие умения учебного сотрудничества с учителем.	Формирование умения выделять необходимую информацию; Делают выводы в результате совместной работы класса и учителя.

	<p>What is the weather like today?</p> <p>Is the sky blue or grey?</p> <p>Does the sun shine?</p> <p>Сегодня мы поговорим о Ваших увлечениях.</p>					
<p>Формулирование темы урока, постановка цели урока.</p> <p>- обеспечение мотивации учения детьми, принятие ими цели урока.</p>	<p>Now try to guess what we are going to speak about?</p> <p>Hobbies are fun things, which you can do.</p> <p>They sure can while away the time for you.</p> <p>A treasure hunt looking for that special find,</p> <p>Finish of a set or take you back in time.</p> <p>It's exciting to add to your collection,</p> <p>Praise you receive for beautiful confection.</p> <p>Collecting stamps, crosses and poetry I write.</p> <p>I find hobbies can really enrich your life,</p>	<p>Формулируют тему урока «Мое хобби» и цель (узнать о популярных видах увлечений).</p> <p>Общение с учителем на английском языке:</p> <p>ответы на вопросы, высказывание мнение об английской пословице «Дважды счастлив тот, у кого есть увлечение»</p>	<p>Формирование умения самостоятельно выделить и сформулировать цель урока.</p>	<p>Формирование способности принимать учебную цель и задачу.</p>	<p>Формирование умения оформлять свои мысли в устной форме.</p>	<p>Формирование умения использовать в учебной деятельности знаково-символические средства.</p>

	<p>Build self-esteem and add to conversation. A hobby just may bring you elation. (c) Copyright by Jean E. Gorney OK, you are right! Today we will talk about hobbies. I hope our lesson will be interesting and useful for both of us. To begin with let's warm-up.</p> <p>«Twice happier the man who has a hobby»</p>					
<p>Совершенствование знаний. Установление правильности и осознанности изучения темы. Создание недостаточности имеющихся знаний</p>	<p>A). What is a hobby?</p> <p>What hobbies do you know?</p>	<p>Hobby is a favourite activity. Hobby is an interesting thing to do in your free time.</p> <p>Hobby means something that you like doing most of all.</p> <p>Обещающиеся</p>	<p>Актуализация знаний по теме «Мое хобби».</p>	<p>На основании темы и цели урока; построение плана для решения проблемной ситуации.</p>	<p>Умение излагать свое мнение, понимать позицию другого, организовывать работу в паре.</p>	

	<p>Учитель предлагает назвать слова, относящиеся к теме, но новые для обучающихся.</p> <p>- Look at the pictures. Do you know these hobbies? (knitting, hiking, hunting).</p>	<p>называют все известные им хобби.</p> <p>Возникает проблема недостаточности новых лексических единиц англ. Языка.</p>				
<p>Построение проекта выхода из затруднения и реализации проекта</p>	<p>Is it a problem for us? How and where can you find out the information?</p> <p>You are watching the video now, then you will name these hobbies.</p> <p>B). Open your book on p. 155 ex. 57</p> <p>Work in pairs</p> <p>Look at the pictures, guess and say what these children's</p>	<p>Строят проект будущих учебных действий, направленных на реализацию поставленной цели.</p> <p>Обучающиеся просматривают видео по теме «Хобби» и называют увлечения.</p> <p>-рассматривают рисунки к тексту, знакомятся с предтекстовым</p>		<p>Умение работать по плану, сверяясь с целью.</p>	<p>Умение излагать свое мнение, понимать позицию другого, организовывать работу в паре).</p>	<p>Овладение смысловым чтением.</p>

	hobbies are.	заданием; - читают текст (со «стопами») - сопоставляют отрывки текста с рисунками.				
Проверка знаний	<p>A). Open your workbook. Write down the date. And remember the form of verbs (Present Simple and Present Continuous). Choose the correct form of verbs in ex. 64. P. 157 and write down them.</p> <p>B). Complete the mini-dialogues using ex. 64. Work in pairs.</p> <p>C). ex. 59 p. 155</p>	Самостоятельная работа (с проверкой, по эталону).		Оценка степени достижения цели.		
Закрепление Установление правильности и осознанности изучения темы.	<p>And now work in group</p> <p>-Do you remember the rules for work in groups?</p> <p>Task: complete the text about</p>	<p>Групповая работа, повторение правил работы в микрогруппах:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. silent 2. all pupils should work 		Формирование умения оценивать действия других с целью обнаружения отклонений и отличий.		Систематизация лексического запаса по теме.

	<p>different hobbies, read your text but other group should guess what about it. Using the plan and dictionary:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. People like... 2. People can... 3. This hobby helps... 	<p>3. listen opinions of all</p> <p>Составляют топики об увлечениях без называния этого вида хобби, другие микрогруппы догадываются, о чём идёт речь (They can play football or hockey, swim or run very well. People like to go to the stadium or to the swimming pool or to the sports ground. This hobby helps keep fit. What hobby is it? (IT is sport.)</p>				
<p>Подведение итогов урока</p> <p>Самооценка результатов своей</p>	<p>What new have you learnt today? Что нового вы сегодня узнали?</p>	<p>Обучающиеся отвечают и делают выводы.</p>	<p>Формирование адекватной мотивации учебной</p>	<p>Формирование умения оценивать правильность</p>	<p>Формирование умения высказывать свою точку зрения при</p>	<p>Формирование умения делать выводы.</p>

деятельности и всего класса			деятельности, понимание значения знаний для человека.	выполнения действий на уровне адекватной ретроспективно й оценки.	подведении итогов урока.	
Информация о домашнем задании, инструктаж по его выполнению Обеспечение понимания детьми цели, содержания и способов выполнения домашнего задания.	Your home task: talk about your hobby using plan on p. 171 or draw a picture your hobby and write down its	Записывают домашнее задание, делая свой выбор.	Приобщение к спорту, к прекрасному, к различным видам деятельности.			
Рефлексия. Инициирование рефлексии детей по поводу психоэмоциональн ого состояния, мотивации их собственной деятельности и взаимодействия с	A). Fill in the blank: G _ _ DENING DAN _ ING R _ _ DING SP _ _ T H _ _SERIDING COLL_CT_NG POSTC _ _D TH _ _TRE CO _ _ ECTING	Заполняют пропуски, повторяют изученные виды хобби.	Освоение новой социальной роли, выражение своего мнения, эмоций, самооценка деятельности.	Формирование умения осуществлять познавательну ю и личностную рефлексию; умение оценивать процессы и	Общение в диалоге.	Формирование умения осуществлять познавательную и личностную рефлексию; умение оценивать процессы и результаты.

учителем и другими детьми в классе	<div><div><div><div>_ IN _ MA</div><div>SWI _ _MING</div><div>KN _TTING</div><div>HU _TING</div></div><div><div>B).What did you know in our lesson? Составление синквейна. Можно свободно писать на доске.</div></div></div></div>			результаты своей деятельности.		
	<div><div>C) Составление кластера</div><div><div><div><div><div>skiing</div><div>skating</div><div>winter</div><div>HOBBIES</div><div>Any time</div><div>Dancing</div><div>Sport</div><div>collecting</div></div><div><div>hiking</div><div>diving</div><div>summer</div><div>spring, autumn</div><div>Pick berries</div><div>gathering mushrooms</div><div>cycling</div></div></div></div></div></div>					