

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: заочная

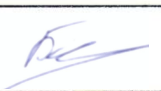
Профиль подготовки
«Английский язык»

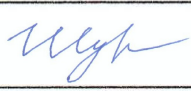
БАКАЛАВРСКАЯ РАБОТА

на тему

«Реализация личностно-ориентированного подхода при обучении
английскому языку с использованием игр»

Студент  Чапаева Лидия Ивановна

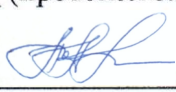
Руководитель  к.и.н., доцент Борисов А.В.

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

Работа допущена к защите (протокол заседания кафедры от
12.06.20 № 11а)

Заведующий кафедрой  к.и.н., доцент Алешина Е.Ю.

Работа защищена с отметкой отлично (протокол заседания ГЭК от 23.06.20 № 6)

Секретарь ГЭК  Павлова О.А.

Оглавление

Введение	3
Глава 1. Теоретические основы использования личностно-ориентированного подхода.....	5
1.1. Понятие и сущность личностно-ориентированного обучения	5
1.2. Основные компоненты личностно-ориентированного подхода	12
1.3. Игра как средство реализации личностно-ориентированного подхода	17
Выводы по главе 1.....	25
Глава 2. Методические основы использования личностно-ориентированного подхода при обучении английскому языку в средней школе	27
2.1. Грамматические игры как средство реализации личностно-ориентированного подхода при обучении английскому языку в 5 классе	27
2.2. Методические рекомендации по использованию грамматических игр для реализации личностно-ориентированного подхода.....	34
Выводы по главе 2.....	38
Заключение	39
Список литературы	41
Приложение	44

Введение

Проблема реализации личностно-ориентированного подхода при обучении английскому языку является одной из главных проблем в современном образовании. Развитие личности с коммуникативными способностями также является важной задачей современного общества, в котором личность должна успешно функционировать и реализовывать свой творческий потенциал. Личностно-ориентированное обучение – это результат применения личностно-ориентированного подхода. При личностно-ориентированном подходе учащиеся выступают в качестве активного субъекта учебной деятельности, данный подход направлен на всестороннее развитие личности каждого ученика в образовательном процессе.

В особой степени реализации личностно-ориентированного подхода на уроках английского языка способствуют игровые приемы, которые формируют познавательный интерес у учащихся, развивают воображение, логику и критическое мышление.

Актуальность данной работы определяется требованиями Федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования к повышению эффективности процесса обучения и поиском альтернативных дидактических форм, стремлением педагогов к максимальному удовлетворению образовательных запросов учащихся, раскрытию их потенциалов и недостаточной разработанностью подходов, способных достичь определенных личностных, предметных и метапредметных результатов.

Объектом исследования является процесс обучения английскому языку в средней общеобразовательной школе.

Предмет исследования – изучение процесса реализации личностно-ориентированного подхода с использованием игр на уроках английского языка.

Цель исследования: изучить теоретико-методические основы использования личностно-ориентированного подхода и разработать методические рекомендации по использованию грамматических игр для его реализации на уроках английского языка.

Для достижения поставленной цели были выдвинуты следующие **задачи:**

1. Раскрыть понятие и суть личностно-ориентированного обучения.
2. Выделить основные компоненты личностно-ориентированного подхода.
3. Изучить игровой прием как средство реализации личностно-ориентированного подхода, рассмотреть основные функции и классификации игр.
4. Проанализировать на примере грамматических игр возможности реализации личностно-ориентированного подхода при обучении английскому языку в 5 классе.
5. Сформулировать методические рекомендации по использованию грамматических игр для реализации личностно-ориентированного подхода на уроках английского языка.

Теоретической базой исследования являются работы Е.В. Бондаревской, Н.А. Алексеева, И.С. Якиманской, В.В. Серикова, И.Л. Бим, В.А. Петровского, И.Б. Котовой, М. Ф. Стронина, Е.А. Маслыко.

Методы исследования, используемые в работе: анализ психолого-педагогической и учебно-методической литературы, обобщение, систематизация.

Практическая значимость данной работы заключается в разработке методических рекомендаций по использованию грамматических игр для реализации личностно-ориентированного подхода на уроках английского языка.

Работа состоит из введения, двух глав, заключения, списка литературы и приложения.

Глава 1. Теоретические основы использования личностно-ориентированного подхода

1.1. Понятие и сущность личностно-ориентированного обучения

Термин «личностно-ориентированное обучение» получил широкое распространение среди учителей-практиков в 90-е годы XX столетия, отделяя ранее существовавшие подходы в образовательном процессе от зарождающихся новых. Постепенно данное понятие начинает наполняться определенным смыслом в исследованиях педагогов и психологов. Одни ученые трактовали его как реализацию индивидуального подхода в обучении путем предоставления ученикам материала разного уровня сложности. Другие исследователи личностно-ориентированное обучение связывали с применением новейших процессов в образовании.

Существует много различных толкований термина «личностно-ориентированное обучение». В педагогике и психологии было предпринято множество попыток определить сущность личностно-ориентированного образования. Основные положения личностно-ориентированного подхода в рамках развития личности в учебном процессе были рассмотрены такими педагогами, как Т.И. Кульпина, В.В. Сериков, Н.А. Алексеев, В.В. Бондаревская, И.Л. Бим, И.С. Якиманская, а также психологами, в контексте механизмов развития личности, А.Н. Леонтьевым, Л.С. Выготским, В.А. Петровским, Л.И. Божович и другими. В связи с большим количеством определений и взглядов не существует единственно верной интерпретации целей и задач личностно-ориентированного обучения. Рассмотрим несколько наиболее распространенных концепций.

Согласно позиции Е.В. Бондаревской, одним из ведущих принципов личностно-ориентированного обучения является культуросообразность. Важным пунктом является определение взаимосвязи между культурой и образованием как средой, в которой растет и развивается личность, а также между воспитанием и развитием ребенка как субъекта культуры. Это

означает, что культурным ядром содержания образования являются универсальные общечеловеческие, общенациональные и региональные ценности культуры, а отношение к ребенку определяется, исходя из его понимания культуры как свободной, целостной личности, способной по мере своего культурного развития к самостоятельному выбору ценностей, вовлечению в культурное пространство, самооценке и самоопределению в мире культуры и творческой самореализации [7].

Согласно точке зрения Н.А. Алексеева, личностно-ориентированное обучение – это специфическая педагогическая деятельность, в процессе которой создаются определенные условия для развития способностей учащихся, их духовного начала, формируются самостоятельность, стремление к самообразованию и самореализации. Основные понятия, заложенные в принципы личностно-ориентированного подхода:

- самоактуализация;
- индивидуальность;
- субъект-субъектные отношения;
- умение сделать выбор;
- творчество и успех;
- доверие и поддержка [1].

И.С. Якиманская представила свою концепцию личностно-ориентированного обучения, в которой определила ученика главной действующей фигурой образовательного процесса. Основная цель личностно-ориентированного образования в этой концепции – «создание необходимых условий (социальных, педагогических) для раскрытия и последующего целенаправленного развития индивидуально-личностных черт ребенка, их «окультуривание», превращение в социально значимые формы поведения, адекватные выработанным обществом социокультурным нормам» [30, с. 58].

И.С. Якиманской были изложены следующие значимые позиции для понимания личностно-ориентированного обучения:

– личностно-ориентированное обучение должно обеспечивать развитие и саморазвитие личности ученика, исходя из выявления его индивидуальных особенностей как субъекта познания и предметной деятельности;

– образовательный процесс личностно-ориентированного обучения представляет каждому ученику, опираясь на его способности, склонности, интересы, ценностные ориентации и субъектный опыт, возможность реализовать себя в познании, учебной деятельности, поведении;

– содержание образования, его средства и методы подбираются так, чтобы ученик мог проявить избирательность к предметному материалу, его виду и форме;

– критериальная база личностно-ориентированного обучения учитывает не только уровень достигнутых знаний, умений, навыков, но и сформированность определенного интеллекта (его свойства, качества, характер проявлений);

– образованность как совокупность знаний, умений, индивидуальных способностей, является важнейшим средством становления духовных и интеллектуальных качеств ученика, что выступает основной целью современного образования;

– обученность и образованность не тождественны по своей природе и результатам. Обученность через овладение знаниями, умениями, навыками обеспечивает социальную и профессиональную адаптацию в обществе. Образованность формирует индивидуальное восприятие мира, возможность его творческого преобразования, широкое использование субъектного опыта в интерпретации и оценке фактов, явлений, событий окружающей действительности на основе личностно значимых ценностей и внутренних установок;

– в данном контексте традиционное обучение не может быть ведущим в целостном образовательном процессе. Значимыми становятся те

составляющие, которые развивают индивидуальность ученика, создают все необходимые условия для его саморазвития, самовыражения;

- личностно-ориентированное обучение строится на принципе вариативности, т.е. признании разнообразия содержания и форм учебного процесса, выбор которых должен осуществляться учителем-предметником с учетом цели развития каждого ребенка, его педагогической поддержки в воспитательном процессе, затруднительных жизненных обстоятельствах [30].

Чтобы выстроить модель личностно-ориентированного обучения автор различает следующие понятия:

- разноуровневый подход – ориентация на разный уровень сложности программного материала, который доступен ученику;

- дифференцированный подход – выделение групп детей на основе внешней (точнее, смешанной) дифференциации по знаниям, способностям, типу образовательного учреждения;

- индивидуальный подход – распределение детей по однородным группам успеваемости, способностям, социальной (профессиональной) направленности;

- субъектно-личностный подход – отношение к каждому ребенку, как к уникальности, несхожести, неповторимости. В реализации этого подхода, во-первых, работа должна быть системной, охватывающей все ступени обучения. Во-вторых, нужна особая образовательная среда в виде учебного плана, организации условий для проявления индивидуальной избирательности каждого ученика, ее устойчивости. Без этого невозможно говорить о познавательном стиле. В-третьих, нужен специально подготовленный учитель, который понимает и разделяет цели и ценности личностно-ориентированного образования [30, с. 62].

Кроме того, И.С. Якиманская считает необходимым различать следующие термины:

– индивид (человек как представитель рода, обладающий определенными генотипическими свойствами, биологически обусловленными качествами);

– индивидуальность (от лат. «особь», единичное, неповторимое своеобразие каждого человека, осуществляющего свою жизнедеятельность в качестве субъекта собственного развития);

– личность (человек как носитель социальных отношений, имеющий устойчивую систему общественно значимых ценностей, определяющих его принадлежность к той или иной социальной группе) [29].

В данной концепции личностно-ориентированное обучение исходит из уникальности субъектного опыта ученика в отличие от традиционной философии образования, где развитие личности происходит по заданным образцам и эталонам познания.

Рассмотрим позицию В.В. Серикова. Он подчеркивает следующие основные принципы, чаще всего встречающиеся в определениях личностно-ориентированного подхода:

- этико-гуманистический принцип (педагогика сотрудничества);
- объяснительный принцип (личностное образование в процессе обучения);
- принцип свободы выбора в процессе обучения (определение учащимся приоритетов, последовательности, личностного восприятия изучаемого материала).

Для В.В. Серикова личностно-ориентированный процесс – это построение «особого рода педагогического процесса (со специфическими целями, содержанием, технологиями), который специально ориентирован на развитие и саморазвитие собственно личностных свойств индивида» [20].

В основе концепции В.В. Серикова – развитие личностных функций. Этот процесс невозможно отделить от получения опыта, а именно – приобретения и усвоения знаний и умений. Этому способствуют развитие следующих функций: рефлексия, самореализация, избирательность,

ответственность и т.д. Ученик способен демонстрировать универсальные способности в смоделированных ситуациях, когда ему необходимо думать, структурировать, выбирать. Таким образом, наиболее оптимальным способом развивать уникальность учащихся является проектирование ситуаций [21].

Личностно-ориентированный подход, по мнению И.Л. Бим, предполагает «особый акцент на социокультурную составляющую иноязычной коммуникативной компетенции. Это должно обеспечить культуроведческую направленность обучения, приобщение школьников к культуре страны изучаемого языка, лучшее осознание культуры своей страны, умение ее представить средствами иностранного языка, включение школьников в диалог культур. Все это повышает требования к уровню обученности учащихся по иностранному языку» [4, с.13].

В основе современного образования лежит именно спланированная, совместная, социально значимая деятельность, которая направлена на результат. Создание условий для воспитания, развития и самореализации обучающихся, а также их социализации, адаптации и самоидентификации посредством лично и общественно значимой деятельности является одной из приоритетных задач в современной школе.

При личностно-ориентированной направленности образования его содержание должно выполнять следующие функции:

- способствовать усвоению учащимся социального опыта, то есть тех знаний, навыков и умений, которые необходимы ему для адаптации и нормальной жизнедеятельности в обществе или конкретном социуме;
- мотивировать учащегося к свободному творческому и креативному мышлению;
- способствовать формированию мировоззрения у ребенка, созданию целостной картины мира;
- формировать умение осознанно планировать свою деятельность и развитие;

- развивать мотивацию к деятельности, рефлексию, систему личностных свойств и качеств, способствующих саморазвитию ученика;
- способствовать систематизации знаний как средств контроля сформированности картины мира [16, с. 93].

Именно познавательная деятельность обучающихся, учитывающая и развивающая их индивидуальные способности является центральным звеном при личностно-ориентированном образовании, а не деятельность преподавателя. Это означает, что перед учителем стоит задача организовать учебную деятельность учащихся таким образом, чтобы она была продуктивной и представляла собой определенный тип самостоятельной творческой учебно-познавательной деятельности.

Данная деятельность обеспечивает обучающемуся реализацию его личностного креативного потенциала, дает возможность овладеть стратегиями и алгоритмами образовательной деятельности, а также приобрести эффективный самостоятельный опыт изучения и использования иностранного языка в различных ситуациях и условиях самореализации и саморазвития [15, с. 12]. Особую роль в личностно-ориентированном образовании играют новые технологии обучения, которые все более активно внедряются в систему языкового образования [10, с. 9].

Любое высказывание ученика должно быть по возможности естественно мотивированным, то есть исходить из внутреннего «я» [6, с. 23]. Поскольку в качестве цели обучения выдвигается развитие коммуникативных умений, личностно-ориентированные технологии при условии их специальной организации способны обеспечить формирование иноязычной коммуникативной компетенции и развитие таких качеств личности учащихся, как «культура общения, умение работать в сотрудничестве, способности и готовности к самостоятельному изучению иностранного языка, к дальнейшему самообразованию с его помощью в разных областях знания» [12].

1.2. Основные компоненты личностно-ориентированного подхода

Личностно-ориентированный подход – это методологическая ориентация в педагогической деятельности, позволяющая посредством опоры на систему взаимосвязанных понятий, идей и способов действий обеспечивать и поддерживать процессы самопознания, саморазвития и самореализации личности ребенка, формирования его неповторимой индивидуальности [25, с. 47].

Личностно-ориентированный подход в процессе обучения опирается на следующие положения:

- приоритет индивидуальности, неординарности и самобытности ребенка, как активного носителя субъектного опыта, складывающегося задолго до влияния специально организованного обучения в школе; при данном подходе ученик изначально является субъектом познания, а не становится им в процессе обучения;
- образование представляет собой единство двух взаимосвязанных составляющих: обучения (деятельности учителя) и учения (деятельности ученика);
- проектирование образовательного процесса должно предусматривать возможность воспроизводить учение как индивидуальную деятельность по преобразованию социально значимых нормативов (образцов) усвоения, заданных в обучении;
- при конструировании и реализации образовательного процесса необходима особая работа по выявлению субъектного опыта каждого ученика, его социализация; контроль над складывающимися способами учебной работы; сотрудничество учителя и ученика, направленное на обмен различным содержанием опыта; специальная организация коллективно распределенной деятельности между всеми участниками образовательного процесса;

– в образовательном процессе происходит «встреча» задаваемого обучением общественно исторического опыта и субъектного опыта ученика, реализуемого им в процессе обучения;

– взаимодействие двух видов опыта (общественно-исторического и индивидуального) должно идти по линии согласования, реализации, использования того опыта, который был накоплен учащимся, как субъектом познания, а не путем вытеснения индивидуального, наполнения его общественным опытом; поэтому учение не есть прямая проекция обучения;

– развитие ученика как личности идет не только путем овладения им нормативной деятельностью, но и через постоянное обогащение, преобразование субъектного опыта, как важного источника собственного развития;

– учение как субъектная деятельность ученика, обеспечивающая познание (усвоение), должно разворачиваться как процесс, описываться в соответствующих терминах, отражающих его природу, психологическое содержание;

– основным результатом учения должно быть формирование познавательных способностей обучающегося на основе овладения им соответствующими знаниями и умениями.

Рассмотрим три основных компонента личностно-ориентированного подхода (по В.А. Петровскому и И.Б. Котовой) [18].

Первый компонент – основные понятия как главный инструмент мышледеятельности в педагогическом процессе. По мнению Е.Н. Степанова, к таким понятиям личностно-ориентированного подхода относятся [23]:

– индивидуальность – неповторимое своеобразие человека или группы, уникальное сочетание в них особенных и общих черт, отличающее их от других индивидов и человеческих общностей;

– личность – постоянно изменяющееся системное качество, проявляющееся как устойчивая совокупность свойств индивида и характеризующее социальную сущность человека;

- самоактуализированная личность – человек, осознанно и активно реализующий стремление стать самим собой, наиболее полно раскрывающий свои возможности и способности;
- самовыражение – процесс и результат развития и проявления индивидом присущих ему качеств и способностей;
- субъект – индивид или группа, обладающие осознанной и творческой активностью и свободой в познании и преобразовании себя и окружающей действительности;
- субъектность – качество отдельного человека или группы, отражающее способность быть индивидуальным или групповым субъектом и выражающееся мерой обладания активностью и свободой в выборе и осуществлении деятельности;
- «Я-концепция» – осознаваемая и переживаемая человеком система представлений о самом себе, на основе которой он строит свою жизнедеятельность, взаимодействие с другими людьми, отношения к себе и окружающим;
- выбор – осуществление человеком или группой возможности избрать из некоторой совокупности наиболее предпочтительный вариант для проявления своей активности;
- педагогическая поддержка – деятельность педагогов по оказанию превентивной и оперативной помощи детям в решении их индивидуальных проблем, связанных с физическим и психическим здоровьем, общением, успешным продвижением в обучении, жизненным и профессиональным самоопределением [9, с. 39].

Второй компонент – исходные принципы, положения и основные правила построения процесса обучения и воспитания учеников [23]:

- принцип самоактуализации (в каждом учащемся существует потребность в актуализации своих интеллектуальных, коммуникативных, художественных и физических способностей. Важно побудить и поддержать

стремление учащихся к проявлению и развитию своих природных и социально приобретенных возможностей);

- принцип индивидуальности (создание условий для формирования индивидуальности личности ученика – это главная задача образовательного учреждения. Необходимо не только учитывать индивидуальные особенности ребенка, но и всячески содействовать их дальнейшему развитию);

- принцип субъектности (индивидуальность присуща лишь тому человеку, который действительно обладает субъектными полномочиями и умело использует их в построении деятельности, общения и отношений. Следует помочь ученику стать подлинным субъектом жизнедеятельности в классе и школе, способствовать формированию и обогащению его субъектного опыта. Межсубъектный характер взаимодействия должен быть доминирующим в процессе воспитания);

- принцип выбора (педагогически целесообразно, чтобы ребенок жил, учился и воспитывался в условиях постоянного выбора, обладал субъектными полномочиями в выборе цели, содержания, форм и способов организации учебно-воспитательного процесса и жизнедеятельности в классе и школе);

- принцип творчества и успеха (индивидуальная и коллективная творческая деятельность позволяет определять и развивать индивидуальные особенности учащегося и уникальность учебной группы. Благодаря творчеству учащийся выявляет свои способности, узнает о «сильных» сторонах своей личности. Достижение успеха в том или ином виде деятельности способствует формированию позитивной «Я-концепции» личности ребенка, стимулирует осуществление им дальнейшей работы по самосовершенствованию и формированию своего «я»);

- принцип доверия и поддержки (решительный отказ от идеологии и практики социоцентрического по направленности и авторитарного по характеру учебно-воспитательного процесса, присущего педагогике насильственного формирования личности ребенка. Важно обогатить арсенал

педагогической деятельности гуманистическими личностно-ориентированными технологиями обучения и воспитания детей. Вера в учащегося, доверие ему, поддержка его стремления к самореализации и самоутверждению должны прийти на смену излишней требовательности и чрезмерного контроля. Не внешние воздействия, а внутренняя мотивация детерминирует успех обучения и воспитания ученика).

Третий компонент личностно-ориентированного подхода – это технологическая составляющая, которая включает в себя способы и средства педагогической деятельности. По мнению Е.В. Бондаревской, методы и приемы, составляющие технологический арсенал подхода, должны отвечать таким требованиям, как:

- диалогичность;
- деятельностно-творческий характер;
- направленность на поддержку индивидуального развития ребенка;
- предоставление ученику необходимого пространства, свободы для принятия самостоятельных решений, творчества, выбора содержания и способов обучения и поведения [7].

Многие исследователи включают в технологический арсенал такие методы и приемы, как:

- метод диалога;
- игровые приемы;
- рефлексивный метод;
- метод педагогической поддержки;
- диагностические методы;
- создание ситуации выбора и успеха.

Кроме методов и приемов к технологическому компоненту относятся технологии. Технологии личностно-ориентированного обучения по-другому называются антропоцентрическими, потому что личность ученика ставится

во главу системы школьного образования и является приоритетным субъектом образовательного процесса.

К педагогическим технологиям личностно-ориентированного обучения относятся:

- технология индивидуального обучения (метод проектов);
- технология разноуровневой дифференциации;
- технология саморазвивающегося обучения;
- педагогические технологии адаптивной школы;
- гуманно-личностная педагогика Ш.А. Амонашвили;
- технологии развивающего обучения;
- проблемное обучение;
- коллективный способ обучения;
- модульное обучение;
- игровые технологии.

1.3. Игра как средство реализации личностно-ориентированного подхода

Рассмотрим подробнее игровые приемы. Они способствуют формированию познавательного интереса учащихся, являются педагогическим инструментом, который способен не только снять языковой барьер, но и сделать процесс обучения активным, интенсивным, плодотворным, эффективным и приближенным к естественному процессу общения на родном языке.

Игра – самостоятельная деятельность детей, объединенная единой целью, совместными усилиями к ее достижению, общими интересами и переживаниями, она отображает отношение личности к миру, что ее окружает [2].

Д.Б. Эльконин дает следующее определение игры: «Игра – объективно-первичная стихийная школа, кажущийся хаос, предоставляющий ребенку возможность ознакомиться с традициями поведения окружающих его людей» [28].

А.А. Деркач учебной называет игру, которая «используется в учебном процессе в качестве задания. Она содержит учебную проблему (проблемную ситуацию), решение которой обеспечит достижение определенной учебной цели».

Отличие обучающих игр от общего понятия игр состоит в том, что обучающие игры имеют четкую структурированность, явно прописанный алгоритм действий, ролевой набор или общую для всех участников игры роль. Кроме того, особым признаком обучающей игры является четко поставленная цель обучения и соответствующий ей педагогический результат, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью. Такие игры проводятся в специально создаваемых группах или командах, где участники при содействии ведущего включаются в своеобразный опыт активного общения, ориентированный на оказание помощи в самосовершенствовании и преодолении преград на этом пути.

При личностно-ориентированном обучении знания, приобретаемые в игре, становятся для каждого ученика личностно значимыми, эмоционально окрашенными, что помогает ему глубже понять, лучше почувствовать изучаемую ситуацию. Это, в свою очередь, требует от ребенка мобилизации всех умений, побуждает осваивать и углублять новые знания, расширяет его кругозор и, самое важное, заставляет овладевать целым комплексом коммуникативных умений.

В современной школе игровая деятельность на уроках английского языка может использоваться в следующих случаях:

- в качестве самостоятельного приема для изучения и освоения определенной темы;

- как элемента какого-либо другого метода;
- в качестве целого урока или его части: введения, объяснения, закрепления контроля или упражнения;
- возможно использование игры при организации внеклассного мероприятия.

Суть педагогической деятельности состоит не просто в передаче знаний учащимся, а в создании учителем проблемно-познавательных ситуаций и управлении процессом познавательной деятельности учеников с учетом их индивидуальных особенностей, что является важным аспектом личностно-ориентированного подхода [3].

К основным функциям игровой деятельности относятся:

- обучающая;
- воспитательная;
- развлекательная;
- коммуникативная;
- релаксационная;
- психологическая;
- развивающая [19, с.10].

Обучающая функция заключается в развитии памяти, внимания, восприятии информации, формировании общеучебных умений и навыков, а также она способствует развитию навыков владения иностранным языком. То есть игра представляет собой организованное занятие, которое требует напряжения эмоциональных и умственных сил, а также умения принять решение. Желание решить эти вопросы обостряет мыслительную деятельность учеников, это значит, что игра таит в себе широкие обучающие возможности [13].

Воспитательная функция заключается в воспитании такого качества как внимательное, гуманное отношение к партнеру по игре, также развивается чувство взаимопомощи и взаимоподдержки у обучающихся. Во

время игры вводятся фразы-клише речевого этикета для импровизации речевого обращения друг к другу на иностранном языке, что помогает воспитанию такого качества у детей, как вежливость.

Развлекательная функция состоит в создании благоприятной атмосферы на уроке, преобразовании урока в интересное и необычное событие, увлекательное приключение или даже в сказочный мир.

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

Релаксационная функция – снятие эмоционального напряжения, вызванного нагрузкой на нервную систему при интенсивном обучении иностранному языку [26].

Психологическая функция состоит в формировании навыков подготовки своего физиологического состояния для более эффективной деятельности, а также перестройки психики для усвоения больших объемов информации. Также необходимо отметить, что осуществляется психологический тренинг и психокоррекция различных проявлений личности, осуществляемых в игровых моделях, которые могут быть приближены к жизненным ситуациям (в данном случае речь может идти о ролевой игре).

Развивающая функция направлена на гармоничное развитие личностных качеств для активизации резервных возможностей личности [26].

В настоящее время нет однозначной классификации игр, все они условны. Во всех существующих классификациях есть ряд слабых мест и противоречий. Это объясняется тем, что любая игра основана на использовании комплекса знаний, умений и навыков, которые трудно отделить друг от друга, особенно в ситуации псевдо-коммуникации. Рассмотрим некоторые из существующих классификаций [22].

М. Ф. Стронин выделяет две группы игр. Первая группа называется «подготовительные игры», в нее входят лексические, грамматические, фонетические и орфографические игры. Вторая группа называется «творческие игры» [24].

Лексические игры ориентированы на помощь детям в овладении лексическим материалом. Целью данных игр является помощь в приобретении и расширении словарного запаса, употребление лексики в ситуациях, приближенных к естественной обстановке, знакомство ребенка с сочетаемостью слов, развитие речевой деятельности ребенка.

Цели грамматических игр состоят в том, чтобы научить детей употреблению речевых образцов, содержащих определенные грамматические трудности, практически применять знания по грамматике, создать естественную ситуацию для употребления грамматических конструкций в естественных ситуациях общения.

Целью фонетических игр является правильное произношение требуемых звуков в словах, отработка интонации. На начальном этапе обучения иностранному языку фонетические игры используются регулярно. В дальнейшем, фонетические игры проводятся на уровне слов, предложений, рифмовок, скороговорок, стихов, песен.

Орфографические игры способствуют формированию и развитию речевых навыков. Основной целью этих игр является освоение правописания иностранных слов. Одни игры рассчитаны на развитие памяти детей, другие – на воспроизведение орфографического образа слова.

Творческие игры способствуют дальнейшему развитию речевых навыков и умений. Материалы при проведении игры должны быть цветными, яркими, благодаря этому они будут вызывать большой интерес у обучающихся при изучении иностранного языка. В этих играх тренируется воображение, ребенок учится видеть в самых обычных вещах необычное. В этом и состоит творчество, а благодаря ему, и развивается свободное говорение [24].

С точки зрения целевых ориентаций, игры можно разделить на дидактические, воспитывающие, развивающие и социализирующие.

Дидактические игры, используемые для расширения кругозора и познавательной деятельности, формируют определенные умения и навыки, необходимые для практической деятельности, в ходе их выполнения развиваются общеучебные умения и навыки, а также трудовые навыки.

Воспитывающие игры формируют определенные подходы и позиции, нравственные, эстетические и мировоззренческие установки.

Развивающие игры способствуют развитию мотивации учебной деятельности, внимания, памяти, речи, мышления, воображения, фантазии, творческих способностей, эмпатии, рефлексии, умения сравнивать, сопоставлять, находить аналогии, оптимальные решения.

Социализирующие игры приобщают к нормам и ценностям общества, адаптируют к условиям определенной среды, обучают общению.

Многие методисты (Эндрю Райт, Майкл Бакби, Джилл Хадфилд и другие) подразделяют учебные игры на языковые и коммуникативные. К группе языковых игр относятся игры, в которых проходит целенаправленная и достаточно жесткая отработка изучаемого языкового материала на уровне грамматики или лексики. К группе коммуникативных игр относятся те игры, в которых учитель практически не может влиять на характер, содержание и способ речевого взаимодействия, и учащиеся сами решают, что говорить, например, в ролевых играх на заданную тему.

Этими же авторами предлагается еще одна классификация игр: игры на взаимодействие и игры на соревнование. К первой группе относятся те игры, где задача может быть выполнена только путем совместных усилий всех членов группы, ко второй – игры, в которых группы или их отдельные члены соревнуются, кто быстрее и эффективнее решит поставленную задачу. Все игры на взаимодействие, как правило, используют элемент соревнования, поскольку являются командными. Если такой элемент отсутствует, то и эффект такой игры снижается или пропадает совсем [22].

Следует рассмотреть классификацию по типу игровой ситуации Е.А. Маслыко. В данной классификации игры делятся на пять групп, в которых могут выделяться подгруппы [17, с. 191].

Первая группа – это языковые игры, предназначенные для формирования лексических, грамматических и произносительных навыков и тренировки языковых явлений на подготовительном, предкоммуникативном этапе овладения иностранным языком. В данной группе выделяют 5 подгрупп [17, с. 191]:

- фонетические игры;
- орфографические игры;
- игры для работы с алфавитом;
- лексические игры;
- грамматические игры.

Вторая группа – игровые упражнения для работы с лексическим и грамматическим материалом [17, с. 204]. Они предназначены для управления учебно-познавательной деятельностью учащихся и формированию у них грамматических и лексических навыков, а также организации интенсивной самостоятельной работы на учебных занятиях с целью овладения правилами употребления конкретных языковых единиц. Игровой аспект в разных упражнениях выражен неодинаково. Идет от полного использования игровой деятельности обучаемых, до сугубо дидактических игр.

Третья группа игр называется психотехнические игры, они способствуют обучению навыкам и умениям лексико-грамматического оформления речевых высказываний [17, с. 212]. Основными функциями таких игр являются:

- создание у ребенка внутренней наглядности для представления на учебном занятии определенной ситуации;
- реализация дидактической основы в форме учебной задачи для синхронизации мыслительных и физических действий с речью на иностранном языке;

– интенсивная тренировка употребления лексического и грамматического материала.

Четвертую группу представляют игровые упражнения для обучения иноязычному общению. Они позволяют организовать целенаправленную речевую практику учеников на иностранном языке, тренировку и активизацию навыков и умений монологической и диалогической речи, различных типов взаимодействия партнеров по общению, формирования многообразных функциональных типов высказываний (описания, сообщения информации, доказательства и т.д.). Целью этих игр – речевая тренировка на иностранном языке. Учитель обозначает для учащихся игровую цель, которая позволяет им настроиться на выполнение различных действий, а иноязычная речь становится средством их выполнения, создавая основу для практики иноязычной речевой деятельности обучаемых. В этой группе игр можно выделить следующие подгруппы [17, с. 232]:

- игровые упражнения для речевой разминки;
- игры типа интервью для активизации навыков и умений в системе;
- «диалог – монолог в диалоге»;
- игры на догадку;
- игры на совместную речевую деятельность и коммуникативное взаимодействие;
- ролевые игры.

Пятая группа игр – деловые игры. Учебная деловая игра – это такое практическое занятие, которое моделирует различные аспекты деятельности учащихся и обеспечивает им условия комплексного использования имеющихся у них знаний предмета профессиональной деятельности, совершенствования их иноязычной речи, а также более полное овладение иностранным языком как средством профессионального общения и предметом изучения [17, с. 256].

Выводы по главе 1

Таким образом, мы рассмотрели несколько концепций, посвященных проблеме личностно-ориентированного обучения. Суть личностно-ориентированного обучения заключается в том, что в образовательном процессе приоритетом является неповторимая индивидуальность и личность ученика. Кроме того, личность учителя и личность ученика выступают как субъекты.

Задачей обучения является развитие механизмов самореализации, саморегуляции, адаптации, саморазвития, самовоспитания для дальнейшего становления самобытной личности. Главной целью процесса изучения иностранных языков в школе является овладение коммуникативной компетенцией. Личностно-ориентированное обучение способно обеспечить формирование иноязычной коммуникативной компетенции и предоставляет ученику огромную свободу выбора в процессе обучения. В ее рамках именно учитель, обладающий широким технологическим инструментарием, согласует свои приемы и методы работы с познавательным стилем обучения ребенка, а не ученик подстраивается под сложившийся обучающий стиль учителя. Также при традиционном подходе обязательно происходит процесс передачи знаний извне (из учебника, от учителя), а при личностно-ориентированном подходе знания не передаются ему в готовом виде для заучивания, а добываются, конструируются им в процессе собственной деятельности.

Существует три взаимосвязанных компонента личностно-ориентированного подхода:

- основные понятия и термины;
- исходные принципы и положения;
- технологическая составляющая, включающая методы, приемы и технологии личностно-ориентированного обучения.

Среди приемов и методов личностно-ориентированного подхода мы выделили игровые приемы. Игра – это доступный и интересный вид деятельности в условных ситуациях, направленный на воссоздание и усвоение ребенком общественного опыта. Она выполняет обучающую, воспитательную, развлекательную, коммуникативную, релаксационную, психологическую, развивающую функции. В психологической, педагогической и методической литературе нет однозначной классификации игр и в настоящее время существует много различных подходов к этой проблеме.

Игровой прием является важным инструментом личностно-ориентированного обучения. Игровая деятельность на уроке английского языка, с одной стороны, организует процесс общения на этом языке, а с другой стороны, максимально приближает его к естественной коммуникации.

Глава 2. Методические основы использования личностно-ориентированного подхода при обучении английскому языку в средней школе

2.1. Грамматические игры как средство реализации личностно-ориентированного подхода при обучении английскому языку в 5 классе

Использование игровых приемов в рамках личностно-ориентированного подхода при обучении грамматике английского языка нацелено на то, чтобы научить детей употреблению речевых образцов, содержащих определенные грамматические трудности, автоматизировать использование грамматических конструкций, создать естественную ситуацию для употребления данного речевого образца, развить речевую творческую активность учащихся [14, с. 87].

Считается, что грамматика должна быть в приоритете, поскольку в английском языке необходимо придерживаться четкого порядка слов, а любая перестановка, даже самая незначительная, может коренным образом поменять смысл предложения. Также неверное употребление грамматического времени может привести к проблемам в общении. Однако важно помнить, что все аспекты языка взаимосвязаны, и нельзя отдавать предпочтение исключительно какому-то одному аспекту, не нанеся ущерба процессу обучения.

Рассмотрим примеры грамматических игр, с помощью которых возможна реализация личностно-ориентированного подхода на уроках английского языка в 5 классе:

1. Игра «Constructor».

Цель игры: обучить построению предложений и правильному порядку слов.

Ход игры: обучающиеся делятся на две команды. Каждой команде отводится специальное место на доске. Первые участники от каждой команды подходят к доске и пишут любое слово, которое придет им на ум.

Остальные участники, не совещаясь, подходят к своей секции на доске и дописывают по одному слову, так, чтобы получилось предложение. Главное требование к предложениям – грамматически правильный порядок слов. За каждое правильно составленное предложение команда получает 1 балл.

2. Игра «Hide-and-Seek».

Цель игры: формирование грамматического навыка использования предлогов места в общих вопросах в Present Simple (between, in front of, beside, in, on, behind, under, above и т.д.), повторение лексических единиц по теме «мебель».

Дидактический материал: рисунок или картинка комнаты с мебелью.

Ход игры: выбирается ведущий, кто будет «прятаться» в комнате. Другие ученики пытаются отгадать, где спрятался ведущий, используя конструкции «Are you in front of the door?», «Yes, I am» и «No, I'm not» при помощи предлогов места. Угадавший ученик сам становится ведущим и «прячется на картинке».

3. Игра «The map».

Цель игры: закрепление изученного грамматического материала по теме «Предлоги места». Тренировка предлогов места, конструкции «There is / There are».

Ход игры: для участия в игре у каждого учащегося должны быть карандаши и листы бумаги. Учитель диктует рассказ о месторасположении различных объектов, например: «There is a square near the city center. And in this square there is a book shop. On the right of the book shop there is a chemists shop. And on the left of the book shop, there is a post office. Opposite the post office, there is a bank. And behind the bank there is a supermarket». Обучающиеся рисуют перечисленные в рассказе объекты на бумаге. После окончания рассказа обучающиеся сверяют рисунки, и решают, какой из них более точно соответствует рассказу учителя.

4. Игра «Where is it?».

Цель игры: тренировать обучающихся описывать месторасположение предметов, развивать навыки использования «Is it» в вопросительных, отрицательных и утвердительных предложений, а также закрепить навык использования предлогов места.

Ход игры: для проведения игры понадобятся несколько небольших предметов. Это могут быть игрушки, пеналы, ручки и т.д. Выбирается один ведущий, который на время выходит из аудитории. В это время остальные обучающиеся прячут предмет. Когда ведущий возвращается, он задает вопросы, которые помогут ему найти спрятанный предмет, например: «Is it behind the chair? Is it under your desk? Is it in your bag? ». Остальные обучающиеся отвечают на вопросы ведущего: «No, it is not behind the chair. No, No, it is not under my desk. Yes, it is in my bag! ». Как только месторасположение предмета будет раскрыто, выбирается следующий ведущий, и сценарий повторяется.

5. Игра «Inattentive Buratino».

Цель: тренировка грамматического навыка соотнесения личных местоимений (he, she, it, they) с существительными (a boy, a girl, a table, pensils) в ед. и мн. числе.

Дидактический материал: картинки с изображением животных и предметов, карточки с местоимениями.

Ход игры: учитель показывает классу картинки, а задача детей – к каждой из них подобрать правильное местоимение.

6. Игра «Tic-Tac-Toe».

Цель игры: закрепление изученного грамматического материала по теме «Present Simple and Present Continuous».

Ход игры: для проведения данной игры нужно разделить детей на две команды. Принцип игры заключается в следующем: на доске рисуются клетки как для игры в крестики-нолики. Все ячейки клетки заполняются глаголами в начальной форме. Одна команда берет на себя роль «крестиков», а другая – «ноликов», однако вместо того, чтобы рисовать в

клетке эти значки, они должны будут придумать предложение с одним из указанных в клетке глаголов. Команда «крестиков» составляет предложения, используя Present Simple, команда «ноликов» составляет предложения, используя Present Continuous. Если предложение составлено без ошибок, команда получает право занять ячейку своим значком. Побеждает та команда, которая сможет занять три ячейки подряд по вертикали, горизонтали, или по диагонали.

7. Игра «The objects».

Цель игры: тренировать обучающихся описывать внешность людей, развивать навыки формулирования вопросов с использованием глагола «have/has».

Ход игры: из всей группы детей выбирается один ведущий и встает спиной к доске. На доске учитель пишет имя одного из обучающихся, который находится в классе. Ведущий должен догадаться о том, чье имя написано на доске, задавая остальным участникам вопросы, касающиеся особенностей внешности, например: «Is it a girl? Has she got green eyes? Has she got dark hair?». Остальные обучающиеся отвечают на его вопросы: «Yes, it is a girl. Yes, she has got green eyes. No, she hasn't got dark hair».

8. Игра «Ask and Answer».

Цель игры: тренировать обучающихся задавать вопросы и отвечать на них.

Ход игры: ученики делятся на две команды. Каждая команда по очереди задает вопросы участникам другой команды, используя такие вопросительные слова, как «What», «When», «Where», «Who», «Why», «How much». Участники другой команды отвечают на заданный вопрос и задают свой. За каждый грамматически правильный вопрос и ответ команда получает 1 балл. Если команда допустила ошибку в формулировке вопроса, то другая команда получает возможность исправить ее и получить дополнительный балл.

9. Игра «Grammar poems».

Цель: совершенствование грамматических навыков (Present Simple, Past Simple, Present Continuous, Modal verbs).

Ход игры: в стихотворении необходимо раскрыть скобки и использовать правильную форму глагола. Например, в данном стихотворении нужно раскрыть скобки, используя Present Continuous:

In the evening my telephone is ringing.

And my friends are asking me,

«... you... (watch TV)?

... you... (dance)?

... you... (read)?

... you... (eat)?

...you ...(sleep)?»

«No, I'm not.

I... (not dance),

I ... (not read),

I... (not eat),

I... (not sleep).

I ... (learn English)».

10. Игра «Can you?».

Цель игры: закрепить материал по теме «Модальный глагол can», развивать навыки построения вопросительных предложений с конструкцией «Can you...?», закрепить лексику на тему «Hobbies and Activities».

Ход игры: для проведения данной игры понадобится набор карточек. На каждой карточке изображено и подписано какое-либо действие (swim, sing, cook, read). Карточки с одинаковыми действиями повторяются несколько раз. Перевод на карточках не указан, так как семантизация слова уже происходит за счет наглядности иллюстраций. Каждый участник вытягивает из общей стопки определенное количество карточек, определяемое преподавателем. Если играют 4 участника, каждый вытягивает по 6 карточек. Игра идет по кругу, ребенок, который начинает игру, выбирает

случайную карточку и спрашивает своего соседа, умеет ли он делать то, что изображено на карточке, используя вопрос «Can you...? (swim, dance, read). Тот, кому задали вопрос, должен проверить, есть ли у него карточка с действием, о котором его спросили. Если такая карточка имеется, он отвечает «Yes, I can» и выкладывает эту карточку перед собой. Если же у него нет такой карты, он отвечает «No, I can't» и задает вопрос следующему участнику. Победителем в игре становится тот, кто отдал больше всего карточек, или, что исходит из условий игры, «умеет» выполнять больше действий. Также возможно проводить эту игру в другом формате, когда ребенок спрашивает сразу всех остальных игроков «Can you...(dance, run, cook)?». Все игроки, у которых окажется карточка с изображением запрашиваемого действия, «умеют» его делать, и поэтому выкладывают их перед собой, проговаривая ответ «Yes, I can».

11. Игра «Grammar crosswords».

Цель: совершенствование грамматических навыков (Past Simple).

Ход игры: в грамматическом кроссворде ученикам необходимо найти правильные и неправильные глаголы, распределить их в две разные колонки, составить с ними предложения.

Group 1: She called me last week.

Group 2: I bought a new car yesterday.

12. Игра «Aquarium».

Цель игры: закрепить знания обучающихся по теме Present Continuous, развить у обучающихся навыки описания ситуаций, происходящих в данный момент.

Ход игры: обучающиеся делятся на две команды – 2 человека уходят в зону «аквариума», остальные становятся наблюдателями. Детям, находящимся в аквариуме, дается карточка с описанием ситуации, которую они должны будут разыграть. Например, сцена покупки продуктов в магазине или разговор двух друзей на пикнике. На карточке, помимо описания ситуации, можно также разместить различные реплики из диалогов,

на которые дети смогут опираться. В течение 2 минут дети готовятся показать мини-сценку, обсуждают и договариваются о деталях. Далее дети показывают сценку, а остальные пытаются описать, что за ситуация была разыграна, используя Present Continuous: «They are swimming!», «They are buying a cake!».

Кроме того, стоит отметить некоторые сайты с онлайн-играми. Например, «Turtle Diary» [35], «Abcsya» [31], «Games to learn English» [33], «Primary Games» [34], «English Media Lab» [32] и другие. На данных ресурсах можно отрабатывать не только грамматический материал, но и другие аспекты языка.

Теперь рассмотрим, как реализуется личностно-ориентированный подход с применением грамматических игр на уроке английского языка в 5 классе на примере темы «Amazing creatures» (УМК «Английский в фокусе», авторы В. Эванс, Дж. Дули, О. Подоляко, Ю. Ваулина) (см. Приложение) [8, с. 66].

Целью урока является освоение новых лексических единиц, использование в связной речи глаголов в Present Simple в утвердительных предложениях.

Урок состоит из нескольких этапов. В ходе урока учащиеся с помощью предложенных иллюстраций формулируют тему, цель занятия. Постепенно переходят к изучению новых лексических единиц. Приступают к работе с текстом из учебника: читают, переводят. Далее детям предлагается игра «True or false», целью которой является выявление уровня понимания чтения и овладения знаниями, умениями, навыками по изучаемой теме. Затем учащиеся переходят к изучению нового грамматического материала. В данном случае используется метод индуктивного моделирования. То есть на основе прочитанного текста ученикам даются примеры предложений, в которых применяется изучаемое явление (утвердительные предложения в Present Simple), им необходимо самим найти закономерность (если

подлежащее в 3 лице единственного числа, то к глаголу добавляется окончание –s) и вывести формулу.

После небольшой физкультминутки учащиеся переходят к первичному закреплению изученного грамматического материала, для этого выполняют упражнение из учебника. Далее учитель предлагает игру «Тic-Тac-Тое», целью которой является повторное закрепление изученного грамматического материала по теме «Present Simple». Учитель делит класс на две команды. Одна команда берет на себя роль «крестиков», а другая – «ноликов», они должны будут придумать предложение с одним из указанных в клетке существительных. Если предложение составлено без ошибок, команда получает право занять ячейку своим значком. Побеждает та команда, которая сможет занять три ячейки подряд по вертикали, горизонтали, или по диагонали. Учитель подсчитывает количество очков, подводит детей к обсуждению и анализу игры. После анализа результатов игры учитель переходит к объяснению домашнего задания и подводит итоги урока.

2.2. Методические рекомендации по использованию грамматических игр для реализации личностно-ориентированного подхода

При планировании личностно-ориентированного занятия учителю необходимо придерживаться следующих рекомендаций:

- создавать у ребенка положительный эмоциональный настрой на работу;
- опираться на знания, позволяющие ученику самому выбрать тип, вид и форму материала (словесную, графическую, условно-символическую);
- организовать учебный материал так, чтобы у ребенка была возможность выбора при выполнении заданий;
- обеспечить мотивацию ученика к самоценной образовательной деятельности;

- обеспечить возможности самообразования, саморазвития в процессе овладения знаниями;
- изложенный в учебнике материал направлять на расширение уже имеющихся знаний, структурирование, обобщение предметного содержания, а также на преобразование личного опыта каждого обучающегося;
- обеспечить контроль и оценку как результатов, так и, самого процесса обучения, то есть тех изменений, трансформаций, которые осуществляет ученик, усваивая учебный материал;
- обсуждать с учащимися в конце урока не только то, что «мы узнали» (чем овладели), но и то, что понравилось или не понравилось на уроке и почему.

На основе изученного материала, нами были разработаны рекомендации по использованию грамматических игр для реализации личностно-ориентированного подхода на уроках английского языка, которые помогут добиться максимально положительного эффекта в обучении.

Рассмотрим основные требования к грамматическим играм на уроках английского языка:

- игра должна стимулировать и мотивировать учащихся, должна вызывать интерес, а также желание хорошо выполнить задание;
- игра должна иметь четкую учебную цель, детям нужно объяснить, что без знания определенного правила по грамматике игра не сможет состояться;
- игра должна быть понятна и доступна детям, а цель – достижима;
- в игре должны быть задействованы все учащиеся, одним из главных достоинств игр является то, что они могут занять даже самых неразговорчивых детей;
- игра должна затрагивать личность ребенка в целом и вовлекать в учебный процесс все его чувства, эмоции и ощущения;
- игра должна соответствовать возрасту учащихся и теме урока;

- в игре учитель должен выполнять роль наблюдателя, а не быть центральной фигурой;
- правила игры следует объяснять на родном языке только в том случае, когда они запутаны, поскольку это может привести к неправильному ходу игры или игра вовсе не состоится;
- игра должна проводиться в творческой, доброжелательной атмосфере, в которой дети будут чувствовать себя комфортно;
- игра должна быть организована таким образом, чтобы учащиеся могли в активном речевом общении с максимальной эффективностью использовать отрабатываемый языковой материал;
- грамматическая игра должна состоять из ряда однотипных речевых ситуаций, которые содержат автоматизируемый грамматический знак или структуру;
- учитель должен помочь детям исключить возможность переключения на родной язык во время игры;
- учитель представляет оригинальный образец иностранной речи, который будет побуждать детей быть самостоятельными;
- чтобы избежать нарушения дисциплины на уроке необходимо чередовать активные и пассивные, командные и индивидуальные игры;
- в зависимости от темы можно переделывать содержание игр. Например, можно заменить карточки с изображением действий в игре «Can you?» на карточки с изображением мебели, правила игры остаются неизменными, но теперь можно отработать вопросительные конструкции «Is there?», «Are there?» с помощью этой же игры;
- учителю важно поощрять активность и инициативность детей, например, если учащиеся предлагают свои правила или собственные игры, учитель должен позволять детям реализовывать свои задумки;

– при оценке результатов проведенной игры учитель должен проявить такт, лучше начать обсуждение с удачных моментов, похвалить детей за успехи и прогресс в обучении, а затем уже перейти к недостаткам.

Многие из этих требований относятся к любым игровым упражнениям на уроках английского языка.

Процесс организации игры включает следующие этапы:

– ознакомление обучающихся с грамматическим материалом, представление изучаемой грамматической конструкции;

– введение в игру (формирование мотивационной готовности у учащихся, активизация предварительных знаний, формирование гипотез, постановка цели, задач игры);

– планирование игры (учитель представляет сценарий ученикам, рассказывает правила игры, далее происходит распределение ролей, вхождение в роль, планирование своего высказывания, совместный поиск решений проблемы, возможен пробный «прогон» игры между участниками в сокращенном виде);

– проведение игры (учитель организует проведение самой игры, выступает в роли наблюдателя, следит за правильностью применения учащимися изученного грамматического правила, вносит разъяснения, корректирует взаимоотношения учащихся в игре);

– завершение игры (подведение итогов, подсчет баллов и объявление результатов игры);

– обсуждение игры и анализ ее результатов.

Учебную деятельность не стоит завершать только оценкой результатов, нужно проанализировать проделанную работу. Учителю необходимо провести обсуждение, в ходе которого дается описательный обзор-характеристика событий игры и их восприятия учениками, возникших по ходу дела трудностей, ошибок. Таким образом, учитель побуждает учащихся к анализу проведенной игры. Положительный результат, полученный в ходе игры, необходимо закрепить, зафиксировать опыт приобретения данного

результата. В случае неудачи важно найти ошибку, исправить ее, скорректировать работу, чтобы исключить появление подобных ошибок в дальнейшем. Также результатом обсуждения может быть и пересмотр игры, сбор предложений учащихся по внесению в нее поправок и изменений.

Выводы по главе 2

Таким образом, игровые приемы, реализующие личностно-ориентированный подход на уроках английского языка, позволяют:

- увеличить заинтересованность учащихся при работе с материалом урока;
- повысить объем информации, которую учащиеся могут запомнить;
- организовать и систематизировать усвоенные знания;
- задействовать процессы, отвечающие за творческое и ассоциативное мышление и логику;
- повысить познавательную и, тем самым, учебную деятельности;
- активно развивать критическое мышление, образное представление усваиваемых знаний и действий учебного процесса.

Мы привели примеры грамматических игр, реализующих личностно-ориентированный подход на уроках английского языка в 5 классе. Отметим, что использование компьютерных технологий, в частности онлайн-игр, также способствует лучшему усвоению материала.

На примере темы «Amazing creatures» (УМК «Английский в фокусе», авторы В. Эванс, Дж. Дули, О. Подоляко, Ю. Ваулина) продемонстрировали, как можно реализовать данный подход с помощью грамматических игр.

Мы рассмотрели основные рекомендации для личностно-ориентированного занятия, составили ряд требований по использованию грамматических игр и выделили основные этапы процесса организации игры на уроке английского языка.

Заключение

В работе рассмотрено понятие личностно-ориентированного обучения, его функции. Для определения сущности личностно-ориентированного подхода мы обратились к концепциям таких исследователей, как Е.В. Бондаревская, Н.А. Алексеев, И.С. Якиманская, В.В. Сериков и И.Л. Бим. Суть личностно-ориентированного обучения состоит в том, чтобы заложить ребенку необходимые для становления самобытной личности механизмы самореализации, саморазвития, адаптации, саморегуляции, самовоспитания. На уроках с личностно-ориентированным подходом необходимо направлять учащихся на самостоятельную работу и самостоятельные открытия. Учителем должны создаваться проблемные ситуации, задания должны быть творческими.

Кроме того, были выделены основные компоненты личностно-ориентированного подхода, среди которых: основные понятия и термины; исходные принципы и положения; технологическая составляющая, включающая методы, приемы и технологии личностно-ориентированного обучения.

Мы изучили игру как один из приемов реализации личностно-ориентированного подхода на уроках английского языка. Знания, которые были приобретены учащимися в ходе игры в рамках личностно-ориентированного подхода, становятся для них личностно значимыми, эмоционально окрашенными, в результате, это требует от обучающихся мобилизации всех умений, побуждает осваивать и углублять новые знания, способствует овладению целым комплексом коммуникативных умений. К основным функциям игровых упражнений относятся: обучающая, воспитательная, развлекательная, коммуникативная, релаксационная, психологическая, развивающая. В вопросе классификаций игр в настоящее время существует много разных подходов. Мы рассмотрели классификации М. Ф. Стронина, Э. Райта, М. Бакби, Дж. Хадфилда, Е.А. Маслыко.

Мы предложили несколько грамматических игр, при помощи которых можно реализовать личностно-ориентированный подход на уроках английского языка в 5 классе. Отметим несколько сайтов, где можно найти грамматические и другие онлайн-игры. Разработали урок, на котором реализуется личностно-ориентированный подход при помощи грамматической игры «Tic-Tac-Toe», которая использовалась в качестве повторного закрепления нового грамматического материала.

В ходе работы была поставлена цель изучить теоретико-методические основы использования личностно-ориентированного подхода и разработать методические рекомендации по использованию грамматических игр для реализации личностно-ориентированного подхода на уроках английского языка. Мы постарались сформулировать основные рекомендации к личностно-ориентированному занятию, разработали основные требования к грамматическим играм и этапы организации игры при личностно-ориентированном подходе.

Список литературы

1. Алексеев Н.А. Личностно-ориентированное обучение в школе. – Ростов н/Д.: Феникс, 2006. – 332 с.
2. Ануфриева Р.А. Игры как средство развития интереса к изучаемому языку // Иностранные языки в школе. – 2004. – № 9.
3. Арсентьева Р.П. Игра – ведущий вид деятельности в дошкольном детстве. – М.: Форум, 2009. – 144 с.
4. Бим И.Л. Личностно-ориентированный подход – основная стратегия обновления школы // Иностранный язык в школе. 2002. – № 2. – С. 11-15.
5. Бим И.Л., Хуторской А.В. Компетентностный подход к образованию и обучению иностранным языкам // Компетенции в образовании: опыт проектирования: сб. науч. тр. – М.: Научно-внедренческое предприятие «ИНЭК», 2007. – 327 с.
6. Боева Н.Я., Волкова И.В. Личностно-ориентированное образование // Педагогика. – М., 2004. – № 6. – С. 23-26.
7. Бондаревская Е.В. Теория и практика личностно-ориентированного образования. – Ростов н/Д: Изд-во Ростовского пед. ун-та, 2000. – 352 с.
8. Ваулина Ю.Е., Дули Д., Подоляко О.Е. и др. Английский в фокусе: учебник для 5 класса общеобразовательных учреждений. – М.: Просвещение, 2006. – С. 66-67.
9. Газман О.С. От авторитарного образования к педагогике свободы // Новые ценности образования. – М., 1995. – Вып. 2. – С. 39-40.
10. Гальскова Н.Д. Новые технологии обучения в контексте современной концепции образования в области иностранных языков // Иностранные языки в школе. – 2009. – № 7. – С. 9.
11. Деркач А.А., Щербак С.Ф. Педагогическая эвристика: искусство овладения иностранным языком. – М.: Педагогика, 1991. – 224 с.

12. Днепров Э.Д. Сборник нормативных документов. Иностранный язык. – М.: Дрофа, 2006.
13. Иоаннесян И.Г. Игры на английском языке // Иностранные языки в школе. – 2006. – № 2.
14. Конышева А.В. Игровой метод в обучении иностранному языку. – СПб.: КАРО, 2006. – 192 с.
15. Коряковцева Н.Ф. Современная методика организации самостоятельной работы изучающих иностранный язык: пособие для учителей. – М., – 2002. – С. 12.
16. Леонтьев А.А. Некоторые общие проблемы в преподавании иностранных языков сегодня // Глядя в будущее. – М.: РЕМА, МГЛУ, 1992. – С. 93.
17. Маслыко Е.А, Бабинская П.К. Настольная книга преподавателя иностранного языка. – Мн.: Вышэйшая школа, 2004. – 445 с.
18. Петровский В.А., Калинин В.К., Котова И.Б. Личностно-развивающее взаимодействие. – Ростов н/Д: АО «Цв. Печать», 1996. – 88 с.
19. Пучкова Ю.Я. Игры на уроках английского языка. – М.: АСТ, 2003.
20. Сериков В.В. Личностно-ориентированное образование: поиск новой парадигмы [Электронный ресурс]. М.: ВГПУ, 1998. URL: http://www.bim-bad.ru/docs/serikov_education_of_personality.pdf (дата обращения 12.03.2020).
21. Сериков В.В. Развитие личности в образовательном процессе. – М.: Логос, 2012. – 448 с.
22. Соловова Е.Н. Методика обучения иностранным языкам: продвинутый курс. – М.: Астрель, 2010. – 272 с.
23. Степанов Е.Н. Педагогу о современных подходах и концепциях воспитания. – М.: ТЦ Сфера, 2002. – 160 с.
24. Стронин М.Ф. Обучающие игры на уроке английского языка. – М.: Просвещение, 2001. – 370 с.

25. Трошагин М.И. Личностно-ориентированный подход в обучении и проблемы его реализации // Воспитание школьников. – 2008. – № 11. – С. 47-57.
26. Шарафутдинова Т.М. Обучающие игры на уроках языка // Иностранные языки в школе. – 2005. – № 8.
27. Шиянов Е. Н., Котова И. Б. Развитие личности в обучении. – М.: Академия, 1999. – 288 с.
28. Эльконин Д.Б. Психология игры. – М.: Просвещение, 1987.
29. Якиманская И.С. Основы личностно-ориентированного образования. – М.: Бинوم. Лаборатория знаний, 2011. – 224 с.
30. Якиманская И.С. Построение модели личностно-ориентированного обучения. – М.: КСП, 2001. – 128 с.
31. АВСУА [Электронный ресурс]. URL: <https://www.abcya.com/> (дата обращения 15.04.2020).
32. Englishmedialab [Электронный ресурс]. URL: http://www.englishmedialab.com/games_puzzles.html (дата обращения 15.04.2020).
33. Games to learn English [Электронный ресурс]. URL: <https://www.gamestolearnenglish.com/> (дата обращения 15.04.2020).
34. Primarygames [Электронный ресурс]. URL: <https://www.primarygames.com/> (дата обращения 15.04.2020).
35. TurtleDiary [Электронный ресурс]. URL: <https://www.turtlediary.com/games.html> (дата обращения 15.04.2020).

Приложение

Технологическая карта урока

Предмет: Английский язык

Класс: 5

УМК: «Английский в фокусе-5», В. Эванс, Дж. Дули, О. Подоляко, Ю. Ваулина.

Тема урока: «Amazing creatures».

Цель урока: освоение новых лексических единиц по теме «Животные», использование в связной речи глаголов в Present Simple в утвердительных предложениях.

Задачи:

Образовательные:

- формировать лексико-грамматические навыки при составлении предложения;
- формировать фонетические навыки.

Развивающие:

- развивать и расширять словарный запас по данной теме;
- развивать логическое мышление (на основе изучаемого грамматического материала);
- способствовать формированию умений и навыков работы с учебником.

Воспитательные:

- воспитывать доброе отношение к животным;
- повышать интерес к изучению английского языка.

Оборудование: УМК Spotlight-5, доска, компьютер, проектор, презентация, карточки-опоры.

Тип урока: урок «открытия» нового знания.

Основные понятия: tiger, leopard, cobra, elephant, deer, crocodile, camel, lion, rhino, Present Simple.

Планируемые результаты

Предметные: формирование иноязычной коммуникативной компетенции в различных видах речевой деятельности; научиться называть некоторых животных; уметь воспринимать на слух и читать вслух, соблюдая правила чтения и нужную интонацию; распознавать и употреблять в речи изученные лексические единицы.

Личностные: ориентация на социально-значимые ценности; формирование у учащихся познавательного интереса к новому учебному материалу и способам решения новой задачи.

Метапредметные:

– *регулятивные:* развивать мотивы и интересы своей деятельности; учитывать выделенные учителем ориентиры действия в новом учебном материале в сотрудничестве с педагогом и самостоятельно;

– *познавательные:* совершенствование навыков в извлечении информации, перерабатывая её, анализировать, применять для решения поставленных задач;

– *коммуникативные:* совершенствование коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками; умение в соответствии с задачей коммуникации осознанно использовать речевые средства для выражения своих мыслей.

Структура урока английского языка в 5 классе по теме «Amazing creatures».

Этапы урока	Деятельность учителя	Деятельность учеников	УУД
1. Организационный момент (3 мин.)	Приветствует учеников: <i>Good morning, children. I'm glad to see you. Sit down, please. Who is absent today?</i>	Приветствуют учителя. Называют отсутствующих. Проверяют готовность к уроку. <i>Good morning! Today ... is/are absent.</i>	Познавательные: общеучебные.
2. Постановка учебной задачи (4 мин.)	С помощью иллюстраций на слайдах подводит учащихся к теме урока. Обеспечивает мотивацию и принятие учащимися цели учебно-познавательной деятельности: <i>You need to solve the examples and guess the topic of our lesson.</i>	Формулируют тему, цели урока. Выполняют задание, готовятся к следующему этапу урока.	Регулятивные: целеполагание
3.Актуализация знаний и фиксация	Создает условия для выполнения задания.	Просматривают упражнение.	Личностные: самоопределени

затруднений в действии (4 мин.)	<p><i>Now, open your books on page 66, ex. 1, 2. Listen and repeat.</i></p>	<p>Слушают аудио, знакомятся с животными на английском языке.</p> <p>Записывают новую лексику в тетради.</p>	<p>е</p> <p>Познавательные: общеучебные</p>
4.Первичное усвоение новых знаний (7 мин.)	<p>Раздает карточки-опоры, в которых дети видят перевод выделенных в тексте слов.</p> <p><i>Now open your textbooks on page 67, please.</i></p> <p><i>Let's translate together the marked words in the text.</i></p> <p>Организовывает работу с учебником:</p> <p><i>Look at the ex. 4. Read the text and ask the question.</i></p> <p><i>Try to give a title of the text.</i></p>	<p>Читают текст об индийских животных и отвечают на вопросы по тексту.</p> <p><i>The title is animals.</i></p> <p><i>The title can be</i></p>	<p>Познавательные: общеучебные</p> <p>Регулятивные</p>

	<p><i>Can you tell me what is the text about?</i></p>	<p><i>animal life.</i></p> <p><i>The text is about a cobra.</i></p> <p><i>The text is about an elephant.</i></p> <p><i>The text is about animals.</i></p>	
<p>5.Осмысление новой информации, введение нового грамматического материала (9 мин.)</p>	<p>Выявляет качество понимания чтения и уровень овладения знаниями, умениями, навыками по изучаемой теме.</p> <p><i>Look at the blackboard! Let's play the game «True or false?»</i></p> <p><i>Correct the false statements:</i></p> <p><i>Cobra can be black, brown, white and yellow.</i></p> <p><i>Usually, a red female is the head of a family of tigers.</i></p> <p><i>Snake hides in a tall grass and hunts big animals.</i></p>	<p>Определяют верные/неверные решения, исправляют неверные.</p>	<p>Познавательные: общеучебные Регулятивные</p>

	<p><i>Snakes eat mice and rats.</i></p> <p><i>The elephant usually lives alone.</i></p> <p><i>The Indian rhino likes to sit in water or mud.</i></p> <p><i>Now it's time for grammar rules. Tell me please, what is the difference between these sentences from the text?</i></p> <p><i>«It hides in tall grass... People use elephants ...».</i></p> <p><i>Try to guess the rule.</i></p> <p><i>We add –s when we have the subject 3d person singular.</i></p> <p><i>It is Present Simple.</i></p>	<p>Отвечают на вопросы учителя, пытаются вывести правило.</p>	
6.Физкультминутка (2 мин.)	<p>Проговаривает считалочку и показывает движения:</p> <p><i>Show me your shoulders,</i></p> <p><i>Show me your neck.</i></p>	<p>Повторяют за учителем считалочку и движения.</p>	

	<p><i>Clap, clap your hands, And show me your back.</i></p> <p><i>Show me your head, Show me your neck.</i></p> <p><i>Clap, clap your hands, And show me your back.</i></p>		
<p>7.Закрепление изученного материала (10 мин.)</p>	<p>Организовывает работу учеников, в ходе которой закрепляется изученный материал, контролируется навык просмотрового чтения:</p> <p><i>Read the ex. 7. You are to be ready with your answers in 5 minutes.</i></p> <p>Предлагает игру «Крестики-нолики», делит класс на две команды. Одна команда берет на себя роль «крестиков», а другая – «ноликов», они должны будут придумать</p>	<p>Выполняют упражнение.</p> <p>Делятся на две команды, выполняют игровое упражнение. Анализируют результаты игры.</p> <p>E.g.: <i>The Bengal tiger is</i></p>	<p>Личностные: самоопределени е</p> <p>Регулятивные: оценка</p>

	<p>предложение с одним из указанных в клетке существительных.</p> <p><i>Let's play the game «Tic-Tac-Toe». You can put a cross or a zero if you say a sentence with the word correctly:</i></p> <table border="1"> <tr> <td><i>leopard</i></td> <td><i>cobra</i></td> <td><i>crocodile</i></td> </tr> <tr> <td><i>deer</i></td> <td><i>tiger</i></td> <td><i>rhino</i></td> </tr> <tr> <td><i>camel</i></td> <td><i>lion</i></td> <td><i>elephant</i></td> </tr> </table> <p>Подсчитывает количество очков, подводит детей к обсуждению и анализу игры.</p>	<i>leopard</i>	<i>cobra</i>	<i>crocodile</i>	<i>deer</i>	<i>tiger</i>	<i>rhino</i>	<i>camel</i>	<i>lion</i>	<i>elephant</i>	<p><i>red or orange with black, grey or brown stripes.</i></p> <p><i>The Indian cobra is a very dangerous snake.</i></p> <p><i>Indian elephants are very big and tall.</i></p> <p><i>The Indian rhino has one horn.</i></p>	
<i>leopard</i>	<i>cobra</i>	<i>crocodile</i>										
<i>deer</i>	<i>tiger</i>	<i>rhino</i>										
<i>camel</i>	<i>lion</i>	<i>elephant</i>										
8.Информация о домашнем задании (3 мин.)	<p><i>Open your dairies and write down your homework.</i></p> <p><i>SB: p. 67 ex. 8, 10</i> (творческое задание)</p>	Записывают задание на дом в дневник, задают вопросы.	Познавательные: общеучебные Коммуникативные: постановка вопросов									
9.Рефлексия (3 мин.)	<i>Thank you for the lesson!</i>	Отвечают на вопросы учителя,	Саморегуляция, регулятивные,									

	<p>Подводит итоги занятия. Предлагает осуществить самооценку достижений.</p> <p>Давайте вспомним, какая была тема нашего урока? Что мы научились делать? Просит каждого назвать новое слово, которое узнали сегодня на уроке. Что понравилось/не понравилось на уроке? Почему?</p> <p>Учитель просит учащихся выйти к доске и прикрепить стикер на дерево настроения.</p>	<p>выполняют самооценку деятельности на уроке.</p>	<p>коммуникативные</p>
--	---	--	------------------------