

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РФ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования

«ПЕНЗЕНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

Историко-филологический
факультет

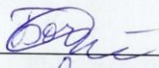
Кафедра «Иностранные языки
и методика преподавания
иностранных языков»

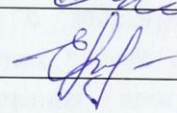
Направление подготовки 44.03.01
«Педагогическое образование»
Очная форма обучения

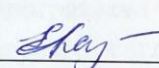
Направленность
(профиль подготовки)
«Английский язык»

БАКАЛАВРСКАЯ РАБОТА

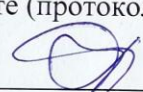
на тему
«Игровой метод как средство развития иноязычных речевых способностей»

Студент  Бочкарева Анастасия Геннадьевна

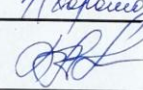
Руководитель  к.филол.н., доцент Еремина Н.К.

Нормоконтролёр  к.филол.н., доцент Казионова Е.Н.

Работа допущена к защите (протокол заседания кафедры от 26.05.23 № 1105)

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

Работа защищена с отметкой 4 (хорошо) (протокол заседания ГЭК от 27.06.23 № 13)

Секретарь ГЭК  к.филол.н., доцент Павлова О.А.

Пенза, 2023

Содержание

Введение.....	3
Глава 1. Игровые методы обучения в учебно-воспитательном процессе	6
1.1 Научно педагогические основы игровых методов обучения	6
1.2 Теоретическое обоснование применения игровых технологий в начальной школе	14
Выводы по первой главе.....	25
Глава 2. Формирование иноязычных речевых навыков и умений учащихся посредством игры.....	26
2.1 Обучающие игры на уроках иностранного языка	26
2.2 Описание работы со школьниками	40
Выводы по второй главе.....	52
Заключение	53
Список литературы	55
Приложения.....	59

ВВЕДЕНИЕ

Изучение иностранного языка в последние годы стало неотъемлемой частью жизни ребенка. Дети слышат иностранную речь повсюду – в СМИ, в кино, путешествуя за границу, пользуясь Интернетом, а кроме того на уроках в школе. Ориентируясь на эти реалии и потребности детей, образовательные учреждения задумываются над вопросом введения методик для более углубленного изучения иностранного языка.

Интерес к иностранному языку начинает формироваться у детей уже в раннем возрасте. Так, языковая база, полученная в детском саду, помогает преодолеть некоторым детям страх перед изучением иностранного языка в дальнейшем. Это, в свою очередь, закладывает основу для изучения языка в школе на более высоком уровне. Раннее изучение иностранного языка – это прекрасная возможность развить интерес к языковому и культурному многообразию мира, научиться уважать менталитет других народов, развить языковые и коммуникативные навыки. По этой причине вопрос раннего обучения иностранному языку продолжает оставаться в центре внимания исследователей.

Вопрос совершенствования учебно-воспитательной работы на уроках иностранного языка является на данный момент одним из самых актуальных. Сегодня в дополнение к традиционному методу обучению некоторые педагоги могут добавлять в учебный процесс игровые методы, позволяющие активизировать процесс обучения и стимулировать познавательную активность.

Этот растущий интерес к различным видам игр в основном связан с отходом от традиционных форм и методов обучения. Следует также отметить, что познавательный интерес к изучению иностранного языка в настоящее время снижается, несмотря на то, что мотивация остается довольно высокой. Это явление возникает, когда учащиеся сталкиваются с трудностями, которые они считают непреодолимыми. Игры, являясь одним из способов стимулирования учебно-познавательной деятельности, не

должны позволить детям отчаяться, столкнувшись с той или иной проблемой. Поэтому интерес к использованию игровых технологий на уроках иностранного языка не случаен. Возможность опоры на игровую деятельность позволяет обеспечить естественную мотивацию к обучению.

Проблемы стимулирования и мотивации к изучению иностранного языка с помощью занимательных материалов и игровых технологий обучения представлены в научных работах многих российских ученых (И.Л. Бим, Е.В. Бычкова, И.А. Зимняя, И. А. Колесникова, В. М. Филатов и др.). В практике преподавания иностранных языков используется ряд учебников, методических разработок и материалов по иностранному языку, содержащих игры.

Однако, несмотря на то, что игровые методы обучения довольно глубоко изучены, в школе они используются недостаточно активно.

Поэтому вопрос об использовании игровых технологий в обучении представляется актуальным и требует рассмотрения [37].

Все вышесказанное позволяет нам говорить об **актуальности** выбранной темы исследования.

Объект: процесс изучения иностранного языка в начальных классах

Предмет: игра как средство формирования лексических, грамматических и фонетических навыков у младших школьников.

Цель данной работы: обосновать эффективность использования игр в процессе обучения английскому языку младших школьников.

Для достижения поставленной цели необходимо решить следующие **задачи:**

1. определить особенности психического развития младших школьников;
2. выявить особенности преподавания иностранного языка детям младшего школьного возраста;
3. определить содержание учебных игр, их структуры и разновидности;

4. проанализировать УМК «Английский язык» Комаровой Ю.А., Ларионовой И.В. на наличие игровых заданий и упражнений;

5. описать собственный опыт использования игр на уроках иностранного языка в начальной школе.

Методы исследования: анализ и обобщение научной литературы, наблюдение, сравнение, обобщение.

Теоретическая значимость заключается в возможностях дальнейшего изучения категории игр, их особенностей, и функций на базе рассмотренного в работе материала.

Практическая значимость заключается в возможности применения его результатов в качестве методических рекомендаций в преподавании практического курса английского языка в школе.

Структура работы: работа состоит из введения, двух глав с внутренним разделением на параграфы, заключения, списка использованной литературы и 21 приложений.

Глава 1. Игровые методы обучения в учебно-воспитательном процессе

1.1 Научно педагогические основы игровых методов обучения

Как отмечает И.И. Петричук, «игра как одно из удивительнейших явлений человеческой жизни привлекала к себе внимание философов и исследователей всех эпох. Уже Платон считал игру одним из полезнейших занятий, а Аристотель видел в игре источник душевного равновесия, гармонии души и тела» [32, С.37]. Начиная с древних времен, феномен игры изучался представителями разных научных школ и направлений.

На ранних этапах развития общества понятие игры в том смысле, как мы понимаем сейчас, не существовало. С развитием науки возникла необходимость в серьезном обучении, появились сложные отношения между людьми, а, следовательно, и проблемы в развитии детей.

В общественной практике последних лет понятие игры осмысливается по-новому, игра распространяется на многие сферы жизни, она понимается, как общенаучная, серьезная категория.

Ученые находят в ней то, что отражает их собственное видение мира и явлений, происходящих в нем. И, либо поддерживая теории предшественников, либо отвергая их, они так или иначе вносили свой вклад в анализ этого термина. В научных кругах бытует мнение, что "игра" – это научное понятие, обладающее универсальными характеристиками, присущими только ей, как социокультурному феномену. Толкование данного термина настолько противоречиво, что до сих пор не существует единой точки зрения по поводу определения понятия игры. Философы, педагоги, социологи, культурологи и психологи приводили различные дефиниции, которые также характеризовались противоречивостью [37].

Игра, наряду с работой и учебой, является одним из основных видов человеческой деятельности. По определению, игровая деятельность направлена на воссоздание и усвоение социального опыта, в котором

развивается и совершенствуется навык самоуправления. Под термином «игра» можно понимать разновидность физической и интеллектуальной деятельности, лишенную прямой практической целесообразности и представляющую индивиду возможность самореализации, выходящей за рамки его актуальных социальных ролей. Это одно из ключевых понятий современной культурологии [14].

В «Большой советской энциклопедии» игра рассматривается как «занятие, не имеющее практической цели и служащее для развлечения и забавы, а также применения на практике некоторых искусств (игра на сцене, игра на музыкальном инструменте)» [35, С.58].

Основная цель игры – развитие в человеке его творческого начала, тех сторон личности, которые он раньше в себе не замечал. Она обучает, помогает восстановить силы и дает хороший эмоциональный заряд. Все ее функции взаимосвязаны между собой.

Учебная игра воспитывает культуру общения и формирует умение работать в коллективе и с коллективом. Все это определяет функции учебной игры как средства психологического, социально-психологического и педагогического воздействия на личность. Психологическое влияние игры проявляется в интеллектуальном росте обучаемых. Педагогически и психологически продуманное использование ее на занятии обеспечивает развитие потребности в мыслительной деятельности [48].

Главная особенность игры заключается в том, что ее функции не ограничиваются только развлекательными и рекреационными. Являясь для детей развлечением и отдыхом, игра способна перерасти также в обучение и творчество.

Один из ведущих современных российских психологов Р.С.Немов в учебнике по психологии определяет игру как «вид деятельности, выполняющий две функции: психологическое развитие человека и его отдыха» [цитата по 32, С.36].

Один из самых известных исследователей проблемы игровой деятельности Д.Б. Эльконин выделяет следующие функции игры:

- средство развития мотивации;
- средство познания действительности;
- средство развития умственных способностей;
- средство развития поведенческих качеств [47].

В современной методике преподавания иностранного языка, игровая деятельность выполняет следующие функции:

1. коммуникативная – охватывающая всех присутствующих: участников, зрителей и организаторов во время переговоров друг с другом;
2. деятельностная – выявляющая взаимодействие людей друг с другом и окружающим миром;
3. компенсаторная – восстанавливающая энергию, жизненное равновесие, тонизирующая психологические нагрузки;
4. воспитательная – организующая целенаправленное воспитание в процессе обучения;
5. педагогическая, дидактическая – развивающая такие умения и навыки как память, внимание, восприятие информации;
6. прогнозирующая – предсказывающая определенные моменты;
7. моделирующая – связывающая действительность с нереальным;
8. развлекательная – создающая благоприятную атмосферу, превращающая научное мероприятие в увлекательное приключение;
9. релаксационная – снимающая эмоциональное напряжение, положительно воздействующая на нервную систему;
10. психотехническая – перестраивающая психику игрока для усвоения больших объемов информации;
11. развивающая – корректирующая поведение ребенка в игровых моделях жизненных ситуаций [23].

Понятие «игровые педагогические технологии» включает в себя достаточно обширную группу методов и приемов организации

воспитательного процесса в форме различных игр, используемых в педагогике. Это планирование целей, составление планов, за которым следует выполнение поставленной задачи. При правильном продвижении работы, обязательным пунктом будет разбор и анализирование всего процесса.

Вся деятельность приобретает смысл, когда заданные условия наиболее приближены к реальной жизни. У человека должно быть право выбора, свобода действий и определенная ответственность. Именно при соблюдении этих требований происходит полное утверждение человеком самого себя.

Игра содержит в себе несколько основных составляющих:

1. образы;
2. игровые процессы;
3. замена настоящих вещей условными;
4. естественная коммуникация между участниками;
5. условный сюжет.

С давних времен игровые технологии в обучении использовались как эффективный способ передачи информации в целях образования и воспитания детей. Это традиционный метод обмена знаниями от старшего поколения к младшему. Как интерактивный, его использовали в народной педагогике. В дошкольных заведениях и внешкольных учреждениях наиболее часто встречаются случаи использования этих методов.

Сегодня игровая деятельность используется в следующих случаях:

1. как технология самостоятельного освоения понятий, тем и разделов учебника;
2. как часть урока или его части (введение, контроль);
3. как технология внеклассной работы с детьми [16].

В отличие от обычных игр, педагогическая игра имеет характерные особенности. Это четко определенная цель обучения и соответствующие педагогические результаты, которые могут характеризоваться образовательной и познавательной направленностью.

Игровая форма занятий достигается в классе с помощью определенных приемов и ситуаций общения, которые выступают средством побуждения, стимулирования учащихся к учебной деятельности [3, с. 189].

Игровая деятельность реализуется, как правило, по следующим направлениям:

- перед учащимися ставится образовательная цель в форме игры;
- учебная деятельность подчиняется определенным правилам игры;
- дидактическая задача ставится при использовании учебного материала в качестве инструмента;
- в познавательную деятельность вносится элемент соревнования;
- успешное выполнение дидактического задания связано с результатом игры.

Место и роль игровых технологий в образовательном процессе, сочетание игровых элементов обучения с другими элементами во многом зависит от понимания учителем функций и классификаций педагогических игр. Учителю необходимо понимать, что игра - это вид непродуктивной деятельности, целью которой является сам процесс, а не результат.

В зависимости от условий, целей и задач, поставленных преподавателем иностранного языка, игра должна чередоваться с другими видами работы. При этом важно приучать детей разграничивать игру и учебное занятие.

Таким образом, для продуктивного использования игр на уроках педагог должен:

1. учитывать возраст ученика;
2. стремиться мобилизовать потенциальные возможности конкретного возраста;
3. опираться на уровень знаний детей;
4. стремиться немного выйти за пределы определенного возраста, тем самым подготавливать "почву" для последующего возраста;

К играм также предъявляются определенные требования. Так, методист И.А. Колесникова считает, что:

1. игры должны быть основаны на реальных жизненных ситуациях;
2. учитель должен заранее подготовить все необходимое для игры и хорошо ее организовать;
3. игра должна быть приемлема для всех учеников;
4. игра должна проходить в позитивной атмосфере, которая вызывает у детей радость, веселье и уверенность в себе;
5. педагог сам должен верить в эффективность игры;
6. учитель, как наблюдатель со стороны, должен контролировать действия игроков [22].

Педагогическая наука предъявляет свои определённые требования к организации дидактических игр.

1. игра должна быть естественной формой проявления деятельности учащихся, в которой изучается и осознаётся окружающий мир, открывается простор для личной активности и творчества;
2. игра обязательно должна быть построена на интересе и удовольствии (в этом важнейший психологический секрет игры);
3. в игре обязателен элемент соревнования между участниками игры (или между командами), т.к. это приводит к активизации учащихся, к повышению их самоконтроля и чёткому соблюдению правил игры.

Для детей игра, которую принято называть "спутницей детства", является основным содержанием жизни, она выступает ведущей деятельностью, тесно переплетается с их учебной. В игре задействованы все стороны личности: ребенок двигается, говорит, мыслит; во время игры активно работают все его психические процессы: усиливаются мышление, воображение, память, эмоциональные и волевые проявления [42, с. 36].

Как говорил В.А. Сухомлинский: «Без игры нет, и не может быть полноценного умственного развития. Игра – это искра, зажигающая огонёк пытливости и любознательности» [39, с. 33].

Говоря об игре, нельзя не затронуть вопрос о различиях между игрой и игровыми технологиями. Наиболее полно эту тему рассматривает в своей работе Г.К. Селевко [цитата по 11].

Различая эти два понятия, ученый утверждает, что игровая технология отличается конкретно установленной целью, соответствующей результатам образования, при этом он понимает под игровой технологией «вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением» [13, с. 565].

Игровые технологии - это педагогический инструмент, который активизирует мышление, повышает самостоятельность ученика и обеспечивает творческий подход к обучению.

Цель игровых технологий заключается в формировании определенных навыков и умений учащихся в процессе активного творческого поиска.

Внедрение игровых технологий в образовательный процесс обусловлено требованиями Федерального государственного образовательного стандарта. Стандарт рассматривает игру как средство, способное перевести сферу образования в технологическое пространство. Игровые технологии относятся к технологиям активного деятельностного типа, занимающих ведущее положение среди многообразия педагогических технологий.

Принцип активности учащихся в процессе обучения был и остается одним из главных в дидактике. Именно такой педагогический прием как игра является мотивирующей средой для возникновения потребности в усвоении знаний и умений. Мотивация в данном случае обеспечивается ее добровольностью, возможностью выбора, элементами соревновательности. В процессе игры удовлетворяются потребности в самоутверждении, самореализации [16].

Нельзя не согласиться с А.В. Конышевой, утверждающей, что «игра – разновидность общественной практики, действенное воспроизведение

жизненных явлений вне реальной практической установки. Она всегда выступает в двух временных измерениях: в настоящем и будущем, даря сиюминутную радость, а также она служит удовлетворением назревших актуальных потребностей личности» [23, С.11]. Средством педагогического управления учебной деятельностью являются коммуникативные задания, при помощи которых учитель приглашает и вовлекает учащихся в творческую деятельность.

Исходя из этого, можно сказать, что технология игровых методов обучения нацелена на то, чтобы научить учащихся осознавать мотивы своего учения, своего поведения в мире и в жизни, т.е. формировать цели и программы собственной самостоятельной деятельности и предвидеть ее ближайшие результаты.

Использование учителем игровых технологий в процессе обучения помогает участникам проживать определенные этапы образовательного процесса в условном игровом пространстве. Действие по правилам игры превращает привычную позицию учителя в помощника, организатора, соучастника игрового действия [15, с. 62].

Необходимость постановки вопроса о месте игры в процессе обучения, объясняется, прежде всего, тем, что некоторые преподаватели и методисты рассматривают игру как основной прием обучения.

Известно, что длительное время педагоги считали дидактические игры основной формой обучения в школьных учреждениях. Однако позже было доказано, что никакая игра не может заменить организованного обучения. По мнению Е.Ю. Протасовой, в связи с введением организованного обучения меняется роль и место дидактической игры в педагогическом процессе. Последняя, хоть и потеряла свое ведущее значение, остается тем не менее «одним из средств закрепления, уточнения и расширения тех знаний, которые дети получают на занятиях» [3].

К.Д. Ушинский советовал с самого начала обучения отделять занятие от игры и считал выполнение учебных заданий «серьезной обязанностью

ребенка», поскольку, чем больше преподаватель будет оберегать ребенка от серьезных занятий, тем труднее будет переход с ним. При этом он же предлагал «сделать серьезное занятие для ребенка занимательным» [цитата по 32]. С использованием игр процесс обучения должен становиться более продуктивным, а не наоборот.

Непродуктивность как один из признаков игры нуждается в некотором разъяснении. Игра может считаться непродуктивной деятельностью только до того времени, пока продукт, на создание которого она направлена, не имеет потребительской ценности за пределами условной ситуации игры. Во время игры всегда есть материальный или идеальный продукт (это могут быть речевые продукты, тексты, предметы или их комбинации). Но как только созданный в ходе игры предмет начинает использоваться, приобретая реальную, а не условную потребительскую ценность, мы сталкиваемся с проблемой: является ли эта деятельность в полном смысле игрой [10, с. 29].

Следует помнить о том, что игра, не смотря на все ее положительные моменты, это только средство, метод учебной работы, а целью остается освоение материала и приобретение знаний.

1.2 Теоретическое обоснование применения игровых технологий в начальной школе

Младший школьный возраст – это возраст детей, соответствующий годам их обучения в начальной школе, т.е. примерно от 7 до 10-11 лет. С точки зрения физического развития ребенка этот возраст считается относительно спокойным и равномерным. Однако с точки зрения психологии, это возраст важнейших изменений в жизнь ребенка. Ребенок поступает в школу, соответственно он вынужден резко изменить уклад своей жизни, поскольку теперь его социальное положение в коллективе и семье отлично от периода дошкольного обучения. Теперь учение становится основной ведущей деятельностью, а важнейшей обязанностью становится

обязанность учиться и приобретать знания. Учиться в школе – это серьезный труд для ребенка. Теперь от него требуют большей дисциплинированности, организованности. Ребенок становится частью нового для него коллектива, в котором он будет жить, учиться, воспитываться, развиваться в течение последующих 11-ти лет. Подчеркнем, что учебная деятельность не сводится к посещению учебных заведений и получение знаний как таковых. Знания могут быть побочным продуктом игры, отдыха или труда.

В младшем школьном возрасте происходит большое количество психологических изменений (во внимании, восприятии, памяти, самосознании), появляются такие высшие чувства как чувство товарищества, сострадания, негодования.

Кроме того, происходит перестройка отношений ребенка с людьми. Как указывал Л. С. Выготский, только в недрах коллективной жизни возникает индивидуальное поведение. Начало учебной деятельности по-новому определяет отношение ребенка со взрослыми и сверстниками. Существует две сферы социальных отношений: «ребенок – взрослый» и «ребенок – дети», и эти сферы взаимодействуют друг с другом.

При общении родителей с младшими школьниками авторитарный, либерально-попустительский, чрезмерно опекающий и отчужденный стили неприемлемы. Ценностное отношение к ребенку с наличием высокой рефлексии и ответственностью за него является наиболее эффективным стилем воспитания.

Кроме родителей дети младшего школьного возраста также эмоционально зависимы от своих учителей. Отношение учителя к ученику определяет поведение ребенка в классе, игровой комнате и других местах.

Что касается сферы социальных отношений «ребенок – дети», то социальная активность младшего школьника в школе проявляется в поведении, направленном на поддержание и выполнение правил, обязательных для школьника в стремлении помочь выполнять эти правила своему сверстнику [31, 226];

Игра в данном случае является эффективным инструментом воспитания. Она не только дает возможность детям стать ближе к учителю, но и создает коллектив, ведь ничто так не объединяет детей, как общие переживания. В игре воспитывается чувство товарищества, взаимная поддержка.

В психологической концепции игра определяется как деятельность, предмет и мотив которой лежат в самом процессе ее осуществления.

Немецкий психолог К. Гросс называет игры "начальной школой поведения". Для него, какими бы внешними или внутренними факторами ни мотивировались игры, смысл их именно в том, чтобы стать школой жизни для учеников. Игра - это объективно-первичная стихийная школа, кажущийся хаос, который предоставляет ребенку возможность ознакомиться с традициями поведения окружающих его людей [12]. Игровой метод обучения является интересным и эффективным и может быть использован на любом этапе изучения языка.

Вступая в педагогическую игру с учениками, педагог делает определенные шаги, из которых выстраивается технология обучения [33]. Исследования позволили найти и выделить наиболее типичные ходы учителя в педагогических ситуациях [49]. При предъявлении материала важно задать вопросы, проверить правильность ответов и исправить ошибки, если они имеются. Следует помогать при возникновении трудностей, давать время подумать, хвалить за ответы и выслушивать мнение учеников. Нужно уметь терпеливо выслушать неправильные ответы и еще раз повторять информацию, если дети с первого раза не усвоили ее. Учителю также может потребоваться вмешательство в дисциплинарные нарушения. Кроме того, педагог иногда вынужден пресекать нарушение дисциплины.

Игра занимает важное место в жизни маленьких детей, так как является для них средством познания действительности. Учитывая такую особенность психологического развития школьников как преобладание эмоциональной

сферы над интеллектуальной, нельзя не оценить потенциал игры как эмоционального фактора.

Игра всегда связана с эмоциями. Где есть эмоции, там есть активность, внимание, воображение и мышление. Игры способствуют непроизвольному запоминанию информации, которое преобладает у младших школьников.

В начальной школе учебная деятельность становится основным видом деятельности ребенка, формируются и развиваются все его психические свойства и качества, начинается целенаправленное воспитание и обучение. Важным является факт, чтобы в этот период дети не чувствовали большую нагрузку школьной программы, учащиеся должны переключаться с одного вида деятельности на другой и именно игра способствует этому. В игровых формах можно легко и доступно донести новый материал, отработать сложные моменты и разнообразить урок [10, с.3].

В одной из самых ранних педагогических теорий Платон уже рассматривал игру как средство обучения детей. Он заявлял, что "игра больше всего свойственна человеку, особенно молодому, и поэтому то, что представлено в игровой форме, лучше всего усваивается. Это можно сравнить с тем, как врач старается приготовить лекарство именно в том виде, в котором человеку будет проще всего его принять. Так, с помощью игры мы можем познать истину, это особенно верно в отношении воспитания детей, которое наиболее успешно, когда оно происходит в игровой форме» [3, с. 106]. Его ученик, Аристотель, наоборот, считал, что игра не может быть частью учебного процесса. "Когда человек учится, он не играет", - говорил древнегреческий философ [цитата по 4, с.138].

Позже, в XVI веке, когда наступила эпоха Возрождения, чешский педагог Я.А. Коменский в своей книге «Великая дидактика» указал, что учителя могут сделать обучение легким, разумным и прочным с помощью детской игры «до вершин науки без труда, скуки, криков и ударов, а как бы играя и шутя» [7].

Еще один немецкий педагог XVIII века Ф. Фребель, утверждал, что игра есть высшая степень детского развития. «Для ребенка игра, - подчеркивал он, - это серьезная деятельность, одновременно сочетающая в себе движение, веселье и радость, она обеспечивает удовлетворение его насущных потребностей» [13, с. 73].

В психологии П. А. Рудик высказал свою точку зрения насчет того, что игровая деятельность органически связана с трудовой деятельностью человека. Игра и труд являются разными видами деятельности. И действительно, любой школьник с уверенностью скажет, что является для него учебной деятельностью, а что - игрой. Различие между игрой и работой заключается не в их психологической структуре. Работа так же как и игра может приносить удовольствие человеку, но игровая деятельность все равно не будет являться его социальной обязанностью, предпринимаемой в интересах общества и подчиненной строгому расписанию.

Л.С. Выготский, Д.Б. Эльконин, А.П. Усова, А. С. Макаренко и А.Н. Леонтьев считают, что игра, трудовая и учебная деятельность тесно связаны друг с другом.

«В каждой хорошей игре есть прежде всего рабочее усилие и усилия мысли», - говорил А. С. Макаренко. [цитата по 1]

Игровая деятельность, по их мнению, связана с чувством ответственности за качество. С этим чувством, а также с чувством обязанности, связана еще и учебная деятельность. Однако, элемент обязанности является отличительной особенностью учебной деятельности, но никак не игры. Никто не может принуждать к игре, и было бы странно видеть детей, играющих по приказанию [30].

К. Шиллер и Г. Спенсер считали игру простой тратой избыточной энергии, накопленной ребенком и выраженной не в трудовой, а в игровой деятельности.

По мнению К. Буллера, игра - это удовольствие и обычная увлеченность ребенка.

3. Фрейд подчеркивал, что к игре детей побуждает чувство собственной неполноценности.

Очевидно, что данные авторы считают, что игра основывается на инстинктивных и биологических потребностях ребенка, то есть на его влечениях и желаниях.

Психолог В.А. Крутецкий справедливо отмечает, что правильно организованная и введенная в процесс обучения игра воспитывает исключительно положительные качества личности ребенка [24].

Выдающийся исследователь игры Б.Д. Эльконин, считает, что игра социальна по своей природе и основывается на отражении мира взрослых. Он называет игру "арифметикой социальных отношений". По его мнению, игровая деятельность - одна из ведущих форм развития психических функций организма, один из способов познания ребенком мира взрослых. [47, 273].

Многие педагоги, в частности А.С. Макаренко, считали, что "хорошая игра" способствует гармоничному развитию личности, так как ведет к высокой эффективности всех видов деятельности. Она требует физических, эмоциональных, интеллектуальных и духовных усилий, приносит удовольствие, а также накладывает определенную ответственность на участников. Именно в игре порой неожиданно проявляются способности ребенка, которые раньше было трудно заметить. Игры могут вовлечь в учебный процесс даже самых слабых учеников, так как они требуют от ребенка не только наличие знаний в определенной области, но и проявление находчивости и изобретательности. Чувство равенства, атмосфера увлеченности и ощущение того, что задача, поставленная перед ребенком, выполнима, - все это благотворно влияет на результаты обучения [32].

По мнению психолога А.А.Леонтьева: «Мотивация, создаваемая игрой, т.е. игровая мотивация, должна быть представлена в образовательном процессе наряду с коммуникативной, познавательной и эстетической. Все это вместе взятое составляет общую мотивацию к обучению» [10].

Основными источниками мотивации младших школьников в процессе игры являются:

1. мотивы общения: решая игровые задачи, ребята взаимодействуют друг с другом и укрепляют взаимоотношения между собой;
2. мотивы морали: в процессе игры дети стремятся отстаивать свою точку зрения;
3. мотивы к победе (достижению цели): в игре учащийся стремится к победе и осознает пути достижения цели;
4. мотивы ответственности: несмотря на принцип равенства в игре, результат зависит от каждого игрока индивидуально и от его личностных качеств;
5. мотивы личностной значимости: обезличенный процесс обучения в игре приобретает личностную значимость;
6. познавательные мотивы: ситуация успеха стимулирует учащихся к познавательной деятельности, кроме того в игре присутствует нечто, неопознанное учениками, что активизирует их мыслительную деятельность, толкает на поиск ответа.

Главной задачей проведения игр в начальной школе также является подготовка младшего школьника к переходу на следующую ступень образования, в среднюю школу. Этот переход всегда ощущается болезненнее, чем из детского сада в школу. Для этого есть некоторые объективные причины: появление новых учебных дисциплин, увеличение учебной нагрузки, кабинетная система обучения. Но наиболее тяжело для ребенка воспринимается предметное обучение, при котором однотипные (по видам учебной деятельности) учебные дисциплины начинают преподавать разные учителя.

Поэтому у младшего школьника должны формироваться такие индивидуальные личностные качества и умения, которые позволили бы ему наиболее легко приспособиться к требованиям и нагрузке средней школы.

Игра универсальна еще и в том смысле, что ее в разных формах можно применять на любом этапе обучения и с любыми возрастными категориями учащихся. Кроме того, нельзя переоценить помощь, которую она может оказать при изучении иностранного языка, поскольку с изучаемым по этому предмету материалом мы реже сталкиваемся в повседневной жизни, чем с материалами, изучаемыми по другим дисциплинам [32].

В методике преподавания иностранного языка существует свой подход к определению понятия «игры». Так, М.Ф. Стронин рассматривает игру как «ситуативно-вариативное упражнение, где создается возможность многократного повторения речевого образца в условиях максимально приближенных к реальному речевому общению с присущими ему признаками – эмоциональностью, спонтанностью, целенаправленностью речевого воздействия» [38, С. 4-5].

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

В этот период у детей пока не сформирована мотивация для изучения иностранного языка, так как естественная языковая среда стимулирует в большей степени процессы овладения родным языком, с помощью которого школьник решает проблемы общения, удовлетворяет жизненные и познавательные интересы. Родной язык ребенок усваивает легко, в естественной языковой среде, при эмоционально-личностном общении с родственниками и друзьями. Усвоение иностранного языка происходит в условиях искусственной языковой среды, целенаправленного обучения, при ситуативно-деловом характере общения с учителем.

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

Еще одна сложность связана с тем, что на уроках иностранного языка ученик невольно переводит на родной язык смысловые единицы второго языка, таким образом, осознание этих единиц достигается не с помощью иностранного языка, а посредством родного. При попытках построить высказывание на втором языке ученик может использовать структуры, использующиеся в родном языке, которые могут подменять речевые механизмы иностранного языка [29].

Следует отметить, что у многих учащихся присутствует страх сделать ошибку. Задача учителя состоит в том, чтобы способствовать преодолению этого страха. Для этого нужно объяснить ученику, что бояться ошибок не надо, это вполне естественно. Каждый человек совершает ошибки, и этого не избежать. Необходим опыт, чтобы ошибки исчезли. Нужно как можно больше заниматься языком. Ученик должен осознать, что все люди делают ошибки, ведь на ошибках учатся. Это позволит учащимся как можно раньше и без тревоги начать общение на иностранном языке. Отсутствие страха перед ошибкой стимулирует высокую мотивацию учеников в изучении иностранного языка [11].

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

Роль игры на уроках английского языка огромна. Это эффективный инструмент обучения, который позволяет сделать процесс обучения привлекательным и интересным. Игра дает возможность учащимся

погрузиться в мир английского языка, она заставляет их волноваться и переживать. Причем это касается всех учеников в классе, независимо от того, сильные они или слабые. Каждый ребенок имеет возможность проявить свой творческий потенциал и продемонстрировать свои умения и навыки. Ведь даже незначительный успех в погружении в иностранный язык – это уже огромный шаг и хорошая основа для дальнейшего его изучения,

Игра также является хорошим средством активизации словарного запаса, грамматики, отработки произношения, развития навыков устной речи, что способствует ускорению и развитию коммуникативной компетенции учащихся. Игра обостряет умственную деятельность учащихся; именно в игре дети усваивают социальные функции, нормы поведения. Именно благодаря ей они всесторонне развиваются [8].

Еще в прошлом веке отечественные и зарубежные исследователи предпринимали попытки классифицировать игру. Например, Ж. Пиаже разделил игру на три основные категории и связал их со стадиями развития ребенка [цитата по 47].

1. игры-упражнения – игры, в которые ребенок играет в первые годы жизни, они связаны с захватыванием и передвижением игрушек;

2. символические игры основаны на подражании миру взрослых через определенную систему символов и применяются чаще в младшем дошкольном возрасте;

3. игры с правилами, которые по сути являются ролевыми играми.

Н. П. Аникеева предлагает следующую классификацию игр [2, с. 81].

1. игры-драматизации, основанные на повторении сюжетов, в которых сценарий не подчиняется определенному образцу;

2. игры-импровизации – это такие игры, в которых участники знают основную тему сюжета и характер своей роли, но игра может развиваться в разных направлениях, в результате чего нужно быть готовым к импровизации;

3. игры, в которых преодолеваются этапы, которые заранее определены, на каждом этапе решается конкретная познавательная задача;

4. деловые игры: разыгрываются ситуации, основанные на выявлении функциональных связей и отношений между различными уровнями управления и организации.

Немного другую классификация игр представил в своей работе Э. Говене [12, с.130].

1. игры на воображение, в которых ребенок примеряет на себя разные роли. Вариантов превращений может быть очень много, так как воображение у детей не имеет границ.

2. игры случая, в которых ребенок в игровой форме знакомится с новыми понятиями.

3. игры, требующие определенной сноровки и внимательности. Такие игры не должны напоминать конкретные жизненные ситуации, а должны сочетать в себе как обыденность, так и неожиданные повороты событий.

Среди отечественных психологов и педагогов особое внимание заслуживает классификация игр М.Ф. Стронина, который предлагает классифицировать игры на фонетические, лексические и грамматические [38].

В последние десятилетия игровые методики активно применяются в отечественной дидактике. Это связано с тем, что в общественной практике и науке понятие игры осмысливается по-новому, как общественная, серьезная категория.

Выводы по первой главе

Первая глава посвящена описанию игры как одного из методов обучения в начальной школе. Приведены разные точки зрения на определение этого термина. Рассмотрены подходы к выделению функций игр, понятие «игровых педагогических технологий» и составляющие этих технологий. Приведены определенные требования, которые должны выполняться учителем при использовании игровых технологий. Одним из самых главных требований выделено разумное использование игр на уроках, без пренебрежения изучением учебного материала. Охарактеризованы психолого-возрастные особенности младших школьников, проблемы, с которыми дети обычно сталкиваются в этом возрасте. Даны рекомендации по взаимодействию с младшими школьниками. Рассматривались позиции таких известных педагогов и психологов, как А. А. Леонтьев, А.С. Макаренко, Б.Д. Эркониин, К.Шиллер, Г. Спенсер, Л.С. Выготский, П.А. Рудик, К. Гросс, Н.П. Аникеева и др. Приведены классификации педагогических игр таких авторов, как Н.П. Аникеева, Стронин, М.Ф. и Э. Говене.

Глава 2. Формирование иноязычных речевых навыков и умений учащихся посредством игры

2.1 Обучающие игры на уроках иностранного языка

Исследование проблемы формирования навыков и умений в иностранном языке является исторически обусловленным, поскольку с ней связано научное решение проблемы создания оптимальной системы упражнений для обучения практическому владению иностранными языками. Формирование речевых умений и навыков является одной из важнейших задач обучения иностранному языку в школе. Чтобы овладеть иностранным языком нужно уметь практически произносить и употреблять слова, изменять их и соединять в предложения, узнавать лексические единицы и понимать смысл сказанного, т.е. осуществлять речевую деятельность на иностранном языке. Это значит, что обучаемый должен научиться говорить, читать, писать на иностранном языке и понимать иностранную речь на слух. Для этого необходимо сформировать соответствующие умения и навыки.

Умения и навыки отличаются друг от друга степенью осознанности совершаемых действий. Навыки – способность осуществлять умственные операции и действия автоматически. Умения – способность управлять своими навыками в целях осуществления речевой деятельности.

Говоря об основных качествах речевого навыка, его можно определить как «единство автоматизма и сознательности, фиксированности и лабильности» [46].

Для реализации процесса говорения у детей должны быть сформированы следующие речевые навыки: лексические, фонетические и грамматические. Учитывая возрастные особенности учащихся младших классов, целесообразно ввести игровую методику при формировании данных навыков. Оценкой сформированности речевых навыков выступают

характеристики говорения: целостность, самостоятельность, динамичность, интегрированность, производительность

Хорошо сформированный навык с трудом поддается изменениям, поэтому трудно исправлять неправильно сформированный навык. В таком случае срабатывает такое психологическое явление как интерференция, означающая столкновение двух навыков – уже сформированного и формируемого. В межязыковом плане это явление проявляется особенно часто. Чтобы этого не случилось навыки должны быть устойчивыми, т.е. хорошо сформированными. [34, с. 125].

Начальный этап обучения иностранному языку является самым важным, трудным и ответственным, потому что от него зависит успех овладения языком в дальнейшем. Именно здесь начинается формирование слухо-произносительных навыков, которое подразумевает знакомство со звуками, тренировка произношения учащимися звуков для формирования навыка, и умение применять приобретенные навыки на практике, а именно в устной речи и при чтении вслух.

Сформированность фонетических навыков является необходимым условием для точного выражения своих мыслей и их нормального восприятия собеседником [3, с.7]. Считается, что этот процесс происходит легко именно в естественной языковой среде. Такие условия на уроках иностранного языка создать, к сожалению, невозможно, поэтому учителям начальной школы следует уделять значительное внимание работе над произношением.

Начальный этап обучения иностранному языку является благоприятным периодом для формирования правильного произношения. На этом этапе обычно происходит:

- соблюдение правильной интонации, пауз, артикуляции и норм ударения;
- отработка навыков произношения, которое приводит к построению собственных предложений в устной речи;

Фонетические навыки подразделяются на две группы:

1. слуховые навыки (позволяют различать звуки по долготе / краткости, а также другим характеристикам);
2. ритмико-интонационные навыки (позволяют соблюдать ритм, ударение и интонацию).

Межъязыковая интерференция создает сложности в обучении произношению. Она имеет место в том случае, когда слухо-произносительные навыки переносятся на иностранный (звуки иностранного языка уподобляются звукам родного). Например, начиная изучать иностранный язык, даже дети уже обладают устойчивыми навыками восприятия и произношения звуков родного языка, которые могут создавать интерференцию при дальнейшем изучении языка [40].

Задача овладения хорошим произношением состоит в том, чтобы адаптировать психофизиологические механизмы восприятия и речи в соответствии с фонетической системой изучаемого языка. Это происходит путем коррекции существующих слухо-произносимых навыков или развития дополнительных. Не менее важную роль играют потенциальные способности ребенка воспринимать речь на слух и мотивационные основы, которые при этом используются [2]. У большинства младших школьников недостаточно сформирована познавательная мотивация. Игры в определенной степени позволяют привести в соответствие мотивы и содержание учебной деятельности в начальный период обучения. Так, для формирования произносительных навыков на уроках иностранного языка можно использовать фонетические игры [19].

В.В Сафонова дает следующее определение к толкованию данного термина: «Фонетическая игра направлена на формирование правильного произношения звуков иностранного языка, корректной интонации и акцента. Кроме того, она развивает фонематический слух и приводит к оптимизации различных мыслительных процессов у учащихся» [5, с. 3].

А. Ю. Касаткина считает, что фонетическая игра при обучении иностранному языку - это особым образом структурированное учебное упражнение, в результате выполнения которого с использованием игровых действий соревновательного характера формируются прочные фонетические навыки на основе когнитивно-чувственного восприятия фонетического материала, обеспечивается естественная необходимость многократного его повторения и повышение мотивации к овладению иноязычным произношением [1, с. 63].

Фонетическая игра выполняет следующие функции в процессе формирования фонетических навыков:

- обучающая функция заключается в формировании фонетических навыков;
- воспитательная функция заключается в отработывании среди детей таких качеств, как командная работа, уважение к партнерам или соперникам по игре, взаимопомощь;
- развивающая функция способствует развитию таких процессов, как память, мышление, восприятие и внимание, а также раскрывает такие личностные качества, как настойчивость и стрессоустойчивость;
- развлекательная функция заключается в создании благоприятной атмосферы на занятиях, которая делает процесс изучения иностранного языка более непринужденным, интересным и увлекательным;
- коммуникативная функция заключается в создании ситуаций иноязычного общения, она способствует возникновению новых эмоциональных и коммуникативных отношений;
- психологическая функция заключается в устранении психологических барьеров;
- моторно-речевая функция заключается в одновременной работе двигательной и речевой деятельности;

На начальном этапе изучения английского языка фонетические игры используются в качестве иллюстраций и упражнений для отработки

наиболее сложных звуков или в качестве фонетической зарядки. Это могут быть игры-головоломки, целью которых является решение логических задач, требующих от игрока задействования логики, стратегии и интуиции. Примером такой игры может выступать игра «Затранскрибируй слова» [44]. (см. Приложение 1).

Существуют также игры-соревнования, основанные на введении в игровой процесс составляющих соревновательной деятельности. Определяющей чертой таких игр является борьба за первенство или за более высокое достижение. Тут может быть использована игра «Кто правильно читает?» [9].

Существует множество вариантов игр с развивающими карточками для детей. Во время таких игр развивается память, образное мышление и логика. Пополняется лексический запас, корректируется грамматика. Сюда можно отнести игру «Выбери транскрипцию» [5]. (см. Приложение 3)

Еще одним видом игр выступают игры на внимательность. Они в максимальной степени способствуют достижению развивающей цели воспитания. С их помощью может одновременно развивать внимание, память, речь, мышление детей. Сюда можно отнести игру «Определи интонацию» [45]. (см. Приложение 4).

Фонетические игры, в которых проходит работа рифмовками, уместна при введении нового фонетического явления, при выполнении упражнений на закрепление нового фонетического материала и при его повторении, а также во время фонетических зарядок, но на начальном этапе к рифмовкам можно обращаться для обработки звуковой стороны речи. Скороговорки, используемые на уроке иностранного языка, помогут учителю в непринуждённой игровой форме отработать произношение отдельных согласных, они являются лучшим средством достижения чёткости речи при любом темпе [41].

Фонетические игры способствуют формированию и совершенствованию фонетических навыков, помогают справиться с психологическими барьерами и трудностями в овладении фонетической стороной речи. Такие игры делают процесс обучения интересным и запоминающимся. При систематическом использовании фонетических игр на уроках иностранного языка дети вполне успешно овладевают фонетическими навыками.

Использование лексических игр на уроках английского языка не менее важно, чем использование фонетических игр. Лексическая игра тоже строит фундамент коммуникативности.

Лексические игры - это игры, способствующие наиболее быстрому и продуктивному запоминанию большого количества новых лексических единиц.

Главная задача обучения лексике – формирование лексических навыков. Лексический навык – способность осуществлять автоматически и самостоятельно ряд действий и операций, связанных с вызовом слова из долговременной памяти и с соотнесением его с другой лексической единицей, т.е. когда обучающиеся автоматизировано могут применять слова в устной и письменной речи. Чтобы сформировать лексические навыки, для этого необходимо научить детей овладеть словоупотреблением. Под этим подразумевается не только знание слов, а также и умение употреблять их в речи. Эта трудная задача решается в двух направлениях: необходимо не только научить школьников использовать лексику в собственной речи, но и понимать её в речи других людей.

В течение первых лет начальной школы учитель должен добиться полного освоения учащимися программного лексического минимума и прочного закрепления в их памяти активного и пассивного словарного запаса. Лексический минимум – это минимальное количество слов или лексических единиц. ЛЕ (здесь и далее ЛЕ – лексические единицы) – это слова, устойчивые словосочетания и клишированные обороты, которые

позволяет пользоваться языком как средством общения. Как правило, выделяют активный и пассивный лексический минимум. Активный лексический минимум – это слова, которые учащиеся хорошо усваивают и применяют их в своей речи. В него входят наиболее употребительные слова. Активный лексический минимум состоит из слов, которые учащиеся должны активно использовать в двух видах речевой деятельности, а именно в говорении и письме. По окончании начальной школы активный лексический минимум должен составлять не менее 500 лексических единиц. Пассивный лексический минимум – это лексика, которую ученики должны понимать только лишь при аудировании и чтении. Эту лексику учащиеся не употребляют в своей речи. Пассивный лексический минимум у каждого ученика разный, индивидуальный. Отработанные и закреплённые ЛЕ нужно повторять как можно чаще, чтобы предотвратить забывание новых слов. Иначе данные слова перейдут в пассивный словарный запас, и дети не будут употреблять их в речи.

Используя лексические игры на уроках, учителя:

- 1) тренируют учащихся использовать лексику в ситуациях, максимально приближенных к естественной обстановке;
- 2) активизируют речевую и мыслительную деятельность учащихся;
- 3) развивают речевую реакцию у детей;
- 4) знакомят детей с сочетаемостью одних слов с другими.

Существуют определённые правила введения в речь новых лексических единиц. Так как слова хранятся в памяти ассоциативно-тематическими группами, то и вводить их следует по такому же принципу. Именно поэтому учебный материал включает в себя основные лексические темы, такие как семья, внешность, части тела, одежда, дом, город, школа, еда, животные, цвета и т.д. Слова и выражения нужно повторять много раз чтобы запомнить, однако детям этот процесс может наскучить. Чтобы этого не произошло, при обучении лексике целесообразно использовать игры [2].

Некоторые лексические игры обучают детей правильному употреблению отдельных частей речи, таких как существительные, прилагательные и числительные. Лексические игры также способствуют активизации речевой и мыслительной деятельности.

Для успешного проведения лексических игр учителю нужно придерживаться следующих этапов:

1. введение в игру: на этом этапе создается атмосфера игры, определяются ее цели и задачи, учащиеся психологически подготавливаются к игре;

2. структурирование игры: учитель объясняет участникам правила и условия игры, распределяются роли (учитель должен убедиться, что все участники понимают правила и готовы к участию);

3. проведение игры: во время игры учитель должен оценить участие каждого ученика в игре, отметить его успехи и обозначить, что еще предстоит сделать;

4. подведение итогов: в конце игры учитель должен сообщить учащимся их результаты (сначала отметить, кто из детей хорошо справился с заданием и был наиболее активен, а затем указать на слабые стороны) [1, с. 51-52].

Лексические игры можно использовать на любом этапе урока.

Если использовать их в начале, создается комфортная атмосфера и, кроме того, повторяется ранее пройденный лексический материал.

В середине занятия они помогают снять усталость и могут служить в качестве первичного закрепления изученного материала.

В конце занятия игры могут использоваться в том случае, если до звонка остается несколько минут и нет смысла и времени начинать какое-то более сложное и серьезное упражнение.

Таким образом, педагогические возможности любой игры заключается в том, чтобы вызвать интерес у детей, стимулировать их на умственную и речевую активность. Игры создают не только атмосферу сплоченности, но и

соперничества в ходе выполнения того или иного упражнения. Лексические игры помогают превратить изучение иностранного языка в то занятие, которое приносит детям удовольствие [6].

К подбору лексических игр предъявляются определенные требования:

1. игры должны соответствовать конкретным задачам обучения, требованиям программы, знаниям, умениям и навыкам детей;
2. игры должны соответствовать изучаемому материалу, строиться с учётом психологических особенностей учащихся;
3. для игр должен создаваться определённый дидактический материал, разрабатываться методика его применения, так как не существует универсальных игр, которые подойдут для всех учащихся.
4. игры не должны навязываться учащимся, они используются для поддержания интереса к предмету и эффективны только в сочетании с другими методами и средствами обучения. [3].

Для закрепления лексики и орфографии по любой пройденной теме можно использовать игру "Relay Race" (см. Приложение 5).

Для того чтобы подвести детей к самостоятельным высказываниям на знакомую им тему с использованием известной лексики и структур можно использовать игру "Riddles" (см. Приложение 6).

Для развития памяти и языковой догадки у детей можно использовать такие игры, как "Alphabetical order" и "Snowball" [36]. (см. Приложение 7).

Не все игры нацелены только на запоминание лексики, некоторые и на развитие творческого потенциала учеников. Примером такой игры может служить "Circus" [27]. (см. Приложение 8)

Лексические игры используются не только для отработки лексики и повторения слов, но и для проверки их написания и тренировки произношения.

Формирование и развитие активной речи на английском языке невозможно без усвоения учащимся грамматических правил. Грамматика – один из важнейших аспектов в изучении любого языка, так как без знания

грамматики о полноценном общении не может быть и речи. Сам по себе словарный состав не является языком — он лишь служит строительным материалом. Действенным инструментом словарный состав становится тогда, когда поступает в распоряжение грамматики. Именно поэтому так важно обучать детей грамматике с самого начала изучения языка.

В.М. Филатов отмечает, что грамматика «это скелет, на котором держатся все слова. Речевые высказывания, тексты... это кровеносная система, которая питает живой язык; фундамент, на котором возводится здание под названием «Иностранный язык» [43, с.120].

Изучая грамматику иностранного языка, мы лучше осознаем грамматический строй своего родного языка, развиваем наблюдательность, логическое мышление, способность к анализу и общению, и в это время реализуем образовательные, развивающие и воспитательные цели обучения.

С.Ф. Шатилов разделяет грамматические навыки на два вида: языковые, представляющие собой знания определенных грамматических структур и форм без употребления их в разговоре, и речевые, где употребление в речи автоматизированных грамматических явлений происходит на основании «грамматического чувства» [46, с. 297].

Основным требованием формирования грамматического навыка является наличие значительного количества лексического материала. Если в определенной ситуации ученик самостоятельно может быстро и грамматически правильно составить фразу, то частично он уже владеет грамматическим навыком.

По мнению А.А. Леонтьева, обучать грамматике иностранного языка - значит формировать специфические для этого языка механизмы. В то же время важно чтобы грамматические знания, полученные на уроках английского, находились у детей «в рабочем состоянии» становились "грамматикой в голове" [28; 76].

Методисты выделяют два основных подхода к обучению грамматике: эксплицитный и имплицитный. Следует отметить, что в современном образовании эти подходы не используются в чистом виде.

Эксплицитный подход характеризуется знанием грамматических явлений и правил, которые изучаются через формальное обучение на уроках, в пределах контролируемого процесса обучения, а также, через выполнение различных заданий по исправлению ошибок. Данный подход реализуется двумя основными методами: индуктивным и дедуктивным. Индуктивный метод в грамматике именуется обучением, которое ведет к открытию правил. Преподаватель предлагает примеры предложений, а учащиеся самостоятельно выводят правило на основе данных примеров. Дедуктивный метод предполагает движение от общего к частному, то есть от теории к практике. В первую очередь ученики разбирают и заучивают правило, а только потом учатся применять его в предложениях. При данном методе освоение правила основывается на его изучении и многократном использовании в примерах.

Имплицитный подход отличается изучением и повторением грамматических структур без заучивания правил. Это подсознательное знание языка, которое накапливается путем выполнения различных письменных и устных спонтанных упражнений. Ученик может использовать правильную временную форму, но он не может объяснить правило [25, с. 7 – 9].

Существует также дифференцированный подход к формированию грамматического навыка речи, который подразумевает использование всевозможных методов и приемов обучения, разного рода упражнений с учетом целей обучения, языкового материала, видов речевой деятельности и особенностей младших школьников.

Многие отечественные и зарубежные исследователи указывают на целесообразность организации игровой деятельности в обучении грамматике иностранных языков.

Обучающие игры являются сильным мотивирующим фактором. Игра способствует закреплению языковых явлений в памяти, поддержанию интереса и активности учащихся, возникновению желания у учащихся общаться на иностранном языке.

По словам М.Ю. Курбатовой, «Игры очень важны для детей младшего школьного возраста, особенно при обучении их грамматике английского языка» [21]. Задача учителей – превратить изучение грамматики в увлекательный процесс, потому что детей привлекает то, что вызывает у них непроизвольный интерес.

И.Л. Бим задавался вопросом как избежать излишнего использования терминов при изучении грамматики и в то же время не опуститься до уровня натаскивания. Подробно изучая данную тему, он пришел к следующему выводу:

1. нужно рассматривать преподавание грамматики не как самоцель, а как средство для овладения навыками структурного оформления речи: способами словоизменения, словообразования и словорасположения;
2. следует отобрать определенный активный и пассивный грамматический минимум, усвоив который, ученик сможет грамматически правильно формулировать свои мысли;
3. нужно обеспечить прочное и автоматизированное владение грамматическим минимумом [17, 150].

По мнению И.Л. Бим, основными целями в обучении грамматике являются:

- научить детей формулировать свою речь грамматически правильно, сосредотачиваясь на содержании речи, а не на использовании правил;
- научить детей идентифицировать грамматические явления при чтении или прослушивании аудирования.

Для успешной реализации этих целей нужно подобрать правильный грамматический минимум, критерием отбора которого обычно выступают такие показатели, как его частотность и употребительность в речи [6].

Обычно учителя используют простое заучивание как метод повторения грамматического материала. Однако этот механический подход имеет ряд недостатков. Такой подход ограничивает самостоятельность детей, лишает их возможности без чьей-либо помощи грамматически верно строить предложения. Более того, механическое заучивание обычно настолько монотонно и однообразно, что быстро утомляет детей, им становится неинтересно и скучно. Однако изучение иностранного языка невозможно без изучения грамматики этого языка. Грамматические навыки являются основой всех коммуникативных навыков. Поэтому важно выбрать яркий, необычный и увлекательный метод изучения грамматики.

Грамматические игры, используемые на уроках английского языка, помогут превратить скучные задания в что-то более веселое и интересное. Использование таких игр, несмотря на их надежность в формировании грамматических навыков, должно быть разумным и в качественном, в количественном отношении. Конечно, несмотря на их надежность, грамматические игры следует использовать с осторожностью, иначе они потеряют свою значимость.

Используя на уроках английского языка грамматические игры, учитель преследует следующие цели:

- 1) склоняет учащихся к использованию речевых образцов, которые могут содержать определенные грамматические трудности
- 2) пытается создать непринужденную, естественную обстановку для использования этих речевых образцов;
- 3) развивает речевое творчество учащихся [38].

Успех использования игр зависит, прежде всего, от атмосферы необходимого речевого общения, которую учитель создает в классе. Важно, чтобы учащиеся привыкли к такому общению, увлеклись и стали вместе с учителем участниками единого процесса.

При обучении грамматике английского языка трудности, с которыми приходится сталкиваться на уроках, связаны с усвоением видо-временных

форм глагола. Многие дети испытывают существенные трудности в овладении навыками их правильного употребления. Игровые ситуации и игры помогают облегчить этот процесс. Так, например, в таком случае можно использовать такие игры как “Tenses” и “Best Expert on Grammar” [20]. (см. Приложение 9)

The Present Simple (простое настоящее время) и the Present Continuous (простое продолженное время) - это самые распространенные временные формы, которые постоянно употребляются в речи. Для отработки этих времен можно использовать различные игры [18]. (см. Приложение 10)

Многим детям порой очень трудно правильно задавать вопросы на английском и отвечать на них. Дело в том, что в русском, чтобы задать вопрос, нам не нужно менять порядок слов, часто даже не нужны никакие дополнительные слова. Для отработки данного правила можно использовать такие игры как “Famous Lives”, “Grammar constructions” “Funny Questions” и “The Know-Nothing Guy” [36]. (см. Приложение 11)

Таким образом, игра является эффективным способом повышения качества и продуктивности обучения иностранному языку. Использование различных игр на уроках дает положительные результаты. Игровая деятельность повышает интерес детей к учебному процессу и помогает сконцентрировать их внимание на теме урока. Общение на английском языке во время игр развивает навыки говорения в естественных ситуациях. Игры помогают детям стать творческими личностями, учат их креативно подходить к любому делу. Игровые технологии, используемые в качестве метода обучения иностранному языку должны быть интересными, простыми и оживленными, которые будут способствовать накоплению нового языкового материала и закреплению ранее приобретенных знаний. В зависимости от условий, целей и задач, поставленных учителем иностранного языка, игры следует чередовать с другими видами деятельности. Важно, чтобы учащиеся умели разграничивать игру и учебную деятельность.

2.2 Описание работы со школьниками

В процессе проведения практического исследования использовался учебно-методический комплект «Английский язык. Brilliant». Авторами данного УМК являются Ю.А. Комарова, И.В. Ларионова и Ж. Перретт). Он предназначен для учащихся 2-4 классов начальной школы общеобразовательных учреждений. Курс входит в учебно-методический комплект «Начальная инновационная школа». Его основа – традиционный английский учебник издательства MACMILLAN.

Программа учебного курса «Английский язык. Brilliant» по содержанию полностью соответствует Федеральному государственному образовательному стандарту. Она составлена в соответствии с рекомендациями составления образовательных программ по иностранному языку и базируется на том, что обучение иностранному языку начинается со 2 класса.

Учебники английского языка Комаровой Ю.А. и др. включены в федеральный перечень учебников, рекомендуемых к использованию при реализации имеющих государственную аккредитацию образовательных программ начального общего, основного общего, среднего общего образования.

Данный курс формирует у учащихся представление о многообразии мира, воспитывает такие качества личности, как терпимость, толерантность, готовность к диалогу с представителями других социокультурных сообществ. Обсуждение жизненных ситуаций во время обучения, приобщение российских учащихся к интересам и проблемам англоговорящих ровесников способствует приобретению учащимися целевой и нравственной ориентации в современном обществе и вносит вклад в становление их личности.

Отличительной чертой программы является ее ориентированность на особенности культурной, социальной, политической и научной реальности современного мира эпохи глобализации.

Обучение английскому языку по курсу «Английский язык. Brilliant» призвано:

- стимулировать познавательную активность учащихся, формировать у них потребность в самостоятельном приобретении знаний и способность к самостоятельному обучению в течение жизни;
- способствовать интеллектуальному и эмоциональному развитию учащихся, развитию их творческих способностей;
- развивать у учащихся способность к социальному взаимодействию, предполагающему сотрудничество и совместное решение проблем различного характера;
- стимулировать учащихся к изучению английского языка и культуры англоязычных стран, формируя при этом позитивное отношение к народам и культуре стран изучаемого языка;
- развивать межкультурную компетенцию учащихся.

УМК «Английский язык» Комаровой Ю.А. и др. для 2-4 классов включает:

- учебники с мультимедийным приложением;
- рабочие тетради;
- книги для учителя;
- книгу для родителей для 2-4 классов;
- комплект демонстрационных карточек для 2-4 классов;
- мультимедийный диск для интерактивной доски для 2-4 классов;
- рабочую программу для 2-4 классов;
- программу курса для 2-4 классов.

Построение учебников способствует постепенному освоению учащимися аналитической деятельности.

Структура учебников, предложенная авторами, облегчает планирование деятельности учащихся. Учебники подразделяются на следующие учебные макроединицы: фонетический курс (раздел 1); основной курс (разделы 2-11); словарь и приложение «Читаем с удовольствием!». Содержание и структура учебников обеспечивают системность и преемственность в изучении языка. Тексты разных стилей и жанров и внетекстовые компоненты (вопросы, задания, памятки, таблицы; иллюстративный материал; аппарат ориентировки — предисловие, примечания, оглавление, указатели и др.) обеспечивают взаимное функционирование частей целого.

Строго соблюдается дидактический принцип последовательности в освоении нового: задания формулируются таким образом, чтобы дать возможность сначала уяснить суть понятия или правила, затем распознать изучаемое явление в ряду сходных, далее выполнить работы по образцу, а затем - самостоятельно воспроизвести изучаемые языковые явления. Заключительный этап работы по каждой теме - обобщающие упражнения, которые обеспечивают развитие самоконтроля и самооценки учащихся

В УМК по английскому языку Комаровой Ю.А. и др. особое внимание уделяется развитию коммуникативной компетенции учащихся. В нем сочетаются требования нормативного характера с творчески-познавательным подходом к английскому языку. Используемые методические подходы и приемы нацелены на развитие самостоятельности у учащихся. Предлагаемый языковой материал отличается разнообразием жанров, аутентичностью текстов и аудиоматериалов. Особое внимание уделяется работе над произношением, а также реализации межпредметных связей при обучении английскому языку. Таким образом, учебно-методический комплект по английскому языку для 2-4 классов общеобразовательных учреждений отличается как новизной, так и соблюдением лучших традиций российских и зарубежных учебников по английскому языку для младших школьников [26].

Практическое исследование проводилось в МБОУ СОШ №18 г. Пензы с учениками 4-х классов. Изначально был проанализирован десятый раздел “We played a good trick” этого учебника на наличие игровых технологий. В рамках этого раздела изучалось прошедшее время, произношение окончаний глаголов в этом времени. Также для изучения давались слова, содержащие в себе английскую согласную букву ‘с’ в разных позициях. В учебнике не было предоставлено никаких упражнений на отработку звуков, которые дает данная буква, в результате чего, детям было трудно разобраться в произношении. Произношению окончаний глаголов с ‘ed’ также не было уделено внимания. Был лишь дан список слов, в котором эти окончания читались по-разному. Что касается тренировочных упражнений по прошедшему времени, то они в учебники давались в большом количестве. Преимущественно в разделе были упражнения, подразумевающие ответы на вопросы в прошедшем времени (Yes, he did / No, he didn’t; Yes, he was / No, he wasn’t). На составление предложений в прошедшем простом времени было отведено только одно задание. Среди всех упражнений не было обнаружено игровых.

Был разработан комплекс дидактических игр, который компенсирует отсутствие такого рода упражнений в данном разделе учебника. Таким образом, в нем представлены дидактические игры, которые направлены на тренировку и усовершенствование навыков грамматики, лексики, фонетики. Некоторые из разработанных упражнений могут быть направлены на развитие нескольких навыков одновременно, например, на развитие фонетики и грамматики, либо на правильное употребление грамматического времени и написание предложений с использованием данного времени (см. Приложение 12).

Разработанный комплекс упражнений **прошел апробацию** (был использован в процессе проведения практического исследования). Для этого было взято 2 класса из параллели 4-х классов: 4 «А» и 4 «В» класс. Для выявления уровня знания были проведены входные тесты (см. Приложение

13). В результате проверки работ выяснилось, что уровень сформированности знаний в двух классах практически одинаковый (см. Приложение 19). В 4 «А» классе 42% учеников имеют высокий уровень, 35% - средний и 23% учеников – низкий (рис.1). В параллельном классе 40% учеников имеют высокий уровень, 44% - средний, и 16% учеников – низкий (рис.2). Данные результаты предоставили мне возможность для проведения дальнейшего исследования.

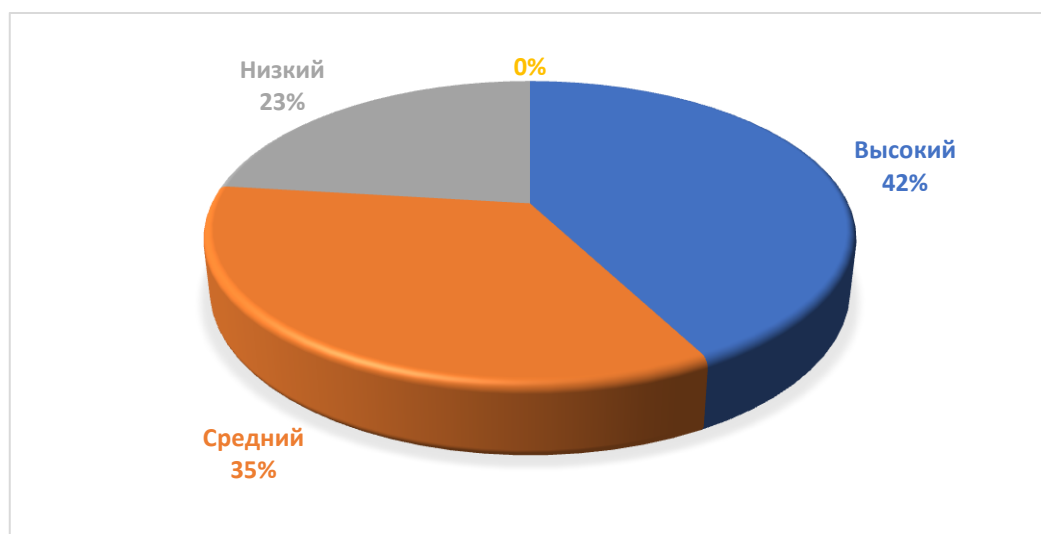


Рисунок 1 – Уровень знаний в 4 «А» классе

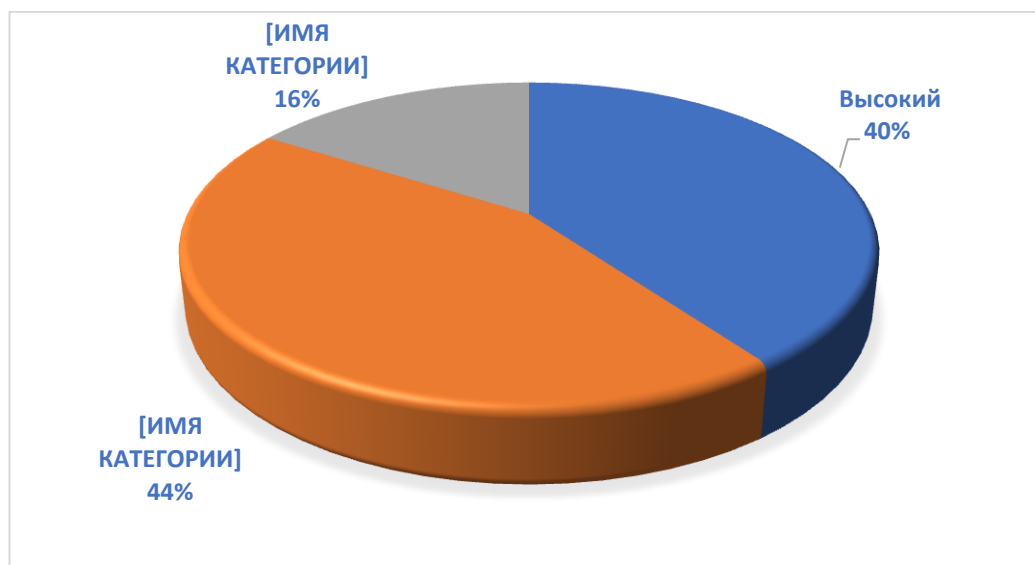


Рисунок 2 – Уровень знаний в 4 «В» классе

Исследование проходило следующим образом: в каждом классе были проведены уроки по одной и той же теме «We played a good trick».

Сначала урок был проведен у 4 «А» класса. Количество обучающихся — 25 человек. Структура класса неоднородная. В классе присутствовали как обучающиеся, имеющие по иностранному языку оценку «отлично» — 11 человек, «хорошо» — 9 человек, «удовлетворительно» — 6 человек. В данном классе урок по заявленной теме был проведен традиционно, т.е., без использования дидактических игр из разработанного комплекса. Обучающиеся делали письменные и устные упражнения из учебника, слушали аудиоматериалы и делали по ним задания. Помимо этого обучающиеся выходили к доске и выполняли упражнения, например, им нужно было, посмотрев на каринки, ответить на вопросы, что персонаж делает, а что нет, используя конструкцию Yes, he did / No, he didn't. В середине урока обнаружилось, что внимание обучающихся постепенно рассеивалось, они меньше концентрировались на теме урока, отвлекались, занимаясь посторонними делами — все это являлось следствием того, что информация, которая преподносилась обучающимся через теорию и письменные упражнения, перестала быть интересной, школьники утомились от нее. В середине урока было предложено провести физкультминутку, в течение которой обучающиеся немного взбодрились и приступили к работе. Когда урок подходил к концу, обучающимся была предложена небольшая анкета, где им следовало ответить на несколько вопросов касательно урока, их мнение, что следовало бы изменить, и т.д. (см. Приложение 14). Кроме того, в конце урока была проведена небольшая самостоятельная работа, которая включала в себя упражнение на сопоставление глаголов с окончаниями «ed» вариантам произношения этих окончаний, упражнение на сопоставление английской буквы «с» вариантам ее произношения, а также несколько заданий на использование простого прошедшего времени (см. Приложение 15).

Проанализировав ответы обучающихся в анкетах был сделан следующий вывод: в целом всем обучающимся урок понравился. Касательно использования разных материалов, почти каждый школьник хотел бы видеть на уроке подвижную (*игровую*) деятельность, несколько обучающихся ответили, что им не хватило видеоматериалов по теме (*визуального сопровождения*), другие ответили, что хотели бы внести в урок элемент соревновательности между собой.

Следующий урок по данной теме был проведен уже в 4 «В» классе с использованием игровых технологий. Количество обучающихся в данном классе — 24 человека. В классе присутствовали как обучающиеся, имеющие по иностранному языку оценку «отлично» — 10 человек, «хорошо» — 11 человек, «удовлетворительно» — 4 человек. Для отработки правильного произношения английской буквы «с» была подобрана игра «Кто правильно читает?» (см. Приложение 12). На доске было записано небольшое стихотворение, содержащее необходимые звуки, детям было объяснено значение слов, предложений, обратила их внимание на трудности в произношении некоторых звуков. Текст был прочитан несколько раз, затем ребятам давалось несколько минут, чтобы они заучили эту маленькую рифмовку. После доска закрывалась, и дети рассказывали стихотворение наизусть. Победителем в данной игре считается лучший чтец – тот, кто безошибочно прочитает текст. Такая игровая деятельность повышает уверенность в себе, развивает сопернический дух, ее вполне целесообразно использовать на уроках английского языка при отработке произношения звуков, вызывающих сложности.

Кроме того, на этом уроке была проведена игра «Fish! » (см. Приложение 12). Она была нацелена на отработку произношения и чтения правильных глаголов в простом прошедшем времени. Сложность произношения окончания –ed заключается в том, что это окончание может произноситься тремя способами: [id], [t] или [d] в зависимости от букв, которые находятся перед этим окончанием. Перед игрой были заготовлены

маленькие листочки с изображением рыбок с одной стороны, и с правильными глаголами с другой. Также были приготовлены небольшие коробки (аквариумы), на которых была написана транскрипция [id], [t], [d]. Задача детей заключалась в том, чтобы поместить своих рыбок в те аквариумы, в которых им положено находиться. Ребята отлично справились с этим заданием, почти безошибочно определили какие слова относятся к тому или иному окончанию. Таким образом, данный учебный материал был закреплён детьми в игровой форме.

Для того чтобы закрепить употребление простого прошедшего времени в английском языке для детей была подготовлена игра “Переделкино” (см. Приложение 12). Ребятам было сказано, что у нас существует два королевства: “Past” и “Present”, которые ни в коем случае нельзя путать. В первом – все говорят только в прошедшем времени, а во втором – в настоящем. Жители королевства “Present” написали на карточках, то чем они занимаются сегодня, задача детей написать чем они занимались вчера. Получив карточки с предложениями в настоящем времени, ученики читали их, затем записывали на листе бумаги эти же предложения только в прошедшем времени. Когда дети изучают простое прошедшее время, они часто говорят, что большое количество новой информации о правилах его употребления затрудняет понимание. Использование игровых упражнений в таком случае помогает участникам погрузиться в условное игровое пространство, в котором они не так сильно боятся столкнуться с возможными трудностями.

В конце урока обучающимся было предложено ответить на вопросы анкеты. В психолого-педагогической литературе говорится о том, что если занятия с использованием игровых технологий не приносят желаемого результата, то они являются потенциально губительными для учебного заведения, угнетающими для учащихся и вредными для профессиональной репутации учителя. Чтобы проконтролировать и оценить результаты обучения и вовремя внести какие-либо

изменения, необходимо установить обратную связь. Она нужна, прежде всего, самому педагогу. Для того чтобы получить качественную обратную связь, мною была введена анкета, содержащая такие вопросы как: «Тебе понравилась игра?», «Принимал(а) ли ты активное участие в игре?» и т.д. (см. Приложение 16)

Проанализировав ответы обучающихся был сделан вывод: заявленная тема урока была интересна школьникам. На вопрос «Чего не хватило на уроке?» обучающиеся ответили, что им урок понравился в полной мере, особенно игры, в которых все принимали активное участие, играли с большим удовольствием, а значит, как для учителя, так и для обучающихся урок прошел продуктивно. В конце урока у этого класса также была проведена самостоятельная работа (см. Приложение 15).

В результате анализа работ обучающихся, был выявлен следующий результат: обучающиеся, у которых урок по данной теме был проведен без использования дидактических игр справились с заданием хуже, чем класс, где они были проведены (см. Приложение 20). В 4 «А» классе 6 учеников получили оценку «отлично», 11 учеников получили оценку «хорошо», и 9 учеников получили оценку «удовлетворительно» (рис.3). В 4 «В» классе, где проводились дидактические игры, 11 учеников получили оценку «отлично», 8 учеников получили оценку «хорошо», 4 ученика получили оценку «удовлетворительно» (рис.4).

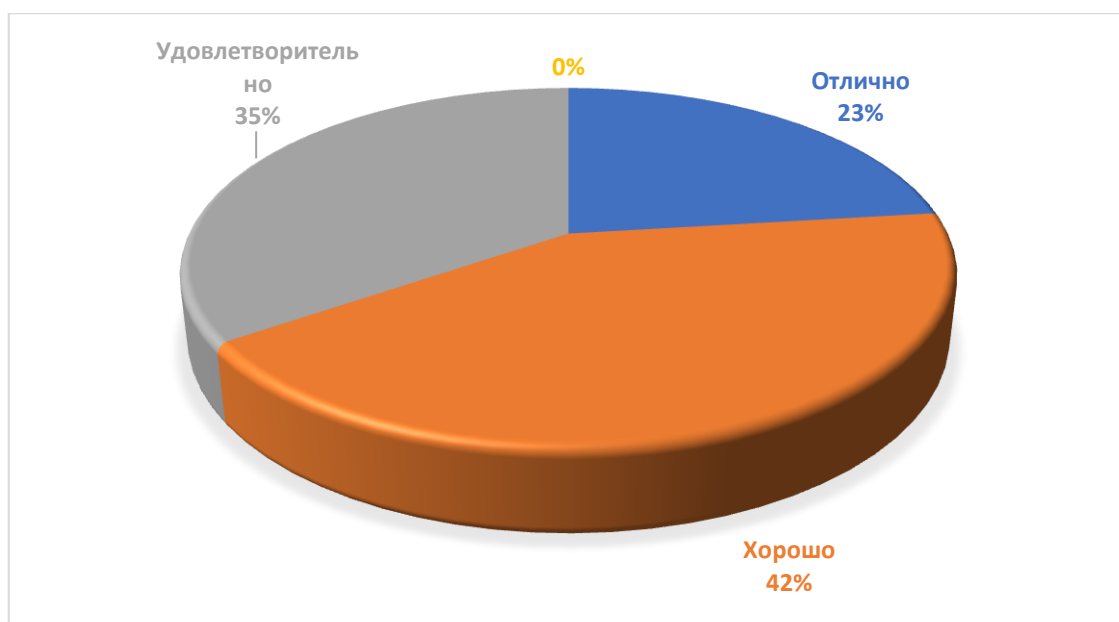


Рисунок 3 – Результаты самостоятельной работы в 4 «А» классе

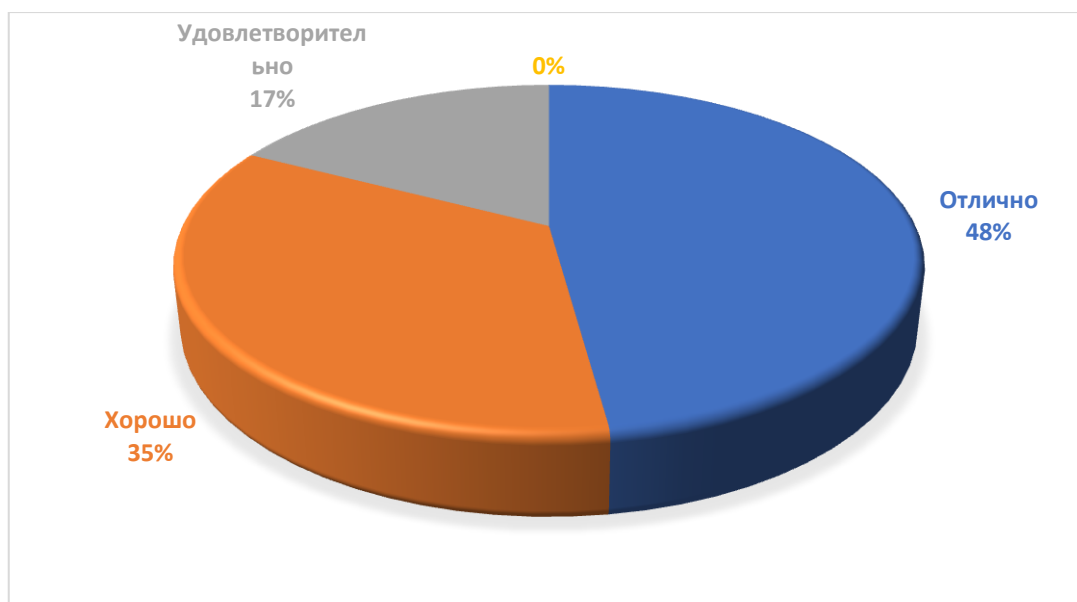


Рисунок 4 – Результаты самостоятельной работы в 4 «В» классе

Такие результаты можно объяснить тем, что внимание 4 «А» класса, в котором урок проходил без использования игр, рассеялось ближе к середине урока, и далее они воспринимали информацию, не вникая в ее суть. Класс, в котором были проведены дидактические игры, удерживал внимание и концентрировался на теме в течение всего урока, поскольку один вид

деятельности сменялся другим, обучающиеся постоянно находились в процессе работы.

Так как в 4 «А» классе данная тема была усвоена хуже чем в 4 «В» классе, она была объяснена им еще раз уже с использованием дидактических игр. Таким образом, знания по ней углубились и закрепились дополнительно. После этого была проведена еще одна самостоятельная работа (см. Приложение 17), результаты которой в очередной раз подтвердили целесообразность использования игровых технологий в процессе обучения английскому языку (см. Приложение 21) (рис.5).

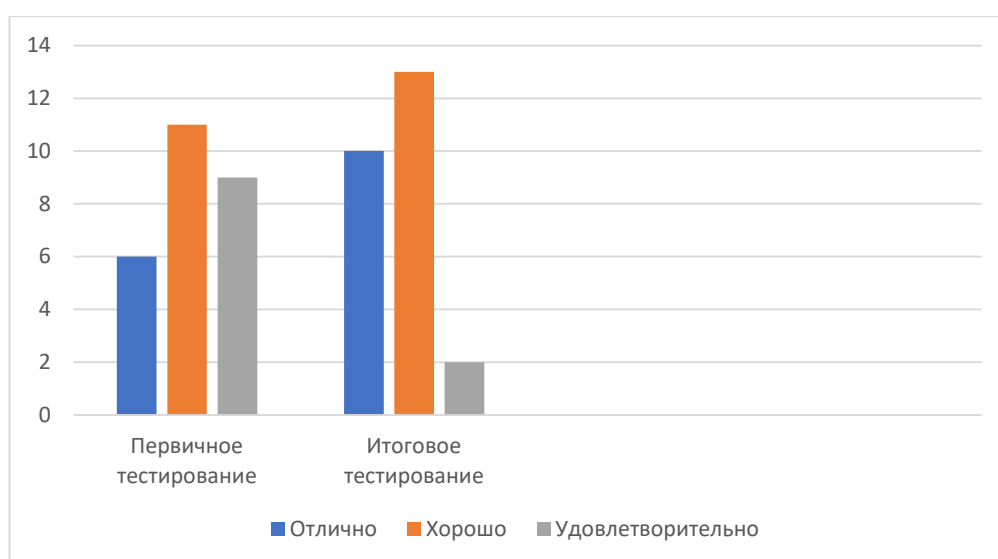


Рисунок 5 – Сравнительный анализ результатов первичного и итогового тестирований

В результате наблюдения удалось установить, что в классе, в котором игровые технологии использовались, дети были больше заинтересованы работой чем в другом классе, где учащиеся с некоторым нежеланием и затруднением приступали к выполнению заданий. Использование игр способствовало созданию эмоциональной обстановки, большей активности ребят, даже тех, которые имеют слабые способности к изучению языка. В течение всего урока поддерживалась хорошая дисциплина, учащиеся активно включались в деятельность. Наблюдение показало, что урок в 4 «А» классе проходил в более напряженной обстановке, приходилось настраивать

четвероклассников на работу, из-за сложности материала детям становилось скучно и неинтересно. Результаты тестирования в этом классе также были хуже чем в 4 «В» классе. Однако после внедрения игровых технологий в учебный процесс в этом классе, результаты улучшились. Для большей наглядности результаты сравнительного анализа представлены в виде диаграмм.

Таким образом, можно сделать вывод, что использование игр как средства обучения на уроках иностранного языка позволяет достичь определенных положительных результатов. Овладение языком происходит в занимательной, а значит естественной для детей, форме. Этот показатель дает возможность учащимся успешно осваивать новый материал и показывать хороший результат обучения. Благодаря использованию игровых технологий повышается интерес ребят к уроку, появляется мотивация для изучения иностранного языка.

Выводы по второй главе

Глава посвящена практической части исследования. Во второй главе дается характеристика учебно-методического комплекта «Английский язык. Brilliant» Ю.А. Комаровой, И.В. Ларионовой и Ж. Перретт. Анализируется десятый раздел учебника «Английский язык. Brilliant» для 4-го класса на наличие в нем игровых технологий, после этого разрабатывается комплекс заданий, компенсирующий отсутствие подобного рода упражнений. Представленные задания ориентированы на развитие фонетических навыков, закрепление лексического материала, отработку грамматических правил. В данный комплекс входит игровое упражнение, направленное на формирование знаний по теме «Past Simple», задание ориентированное на правильное чтение окончаний глаголов в простом прошедшем времени, рифмовка, помогающая различать звуки, которая дает английская буква «с». Упражнения были внедрены в учебный процесс с целью определения эффективности использования игровых технологий при обучении английскому языку в начальных классах.

Исходя из результатов исследования, был сделан вывод, что использование игр на уроках английского языка – один из эффективных условий формирования фонетических, лексических и грамматических навыков у младших школьников. Кроме того, игровые технологии вызывают большую заинтересованность учащихся учебным процессом, что создает благоприятную почву для развития познавательной мотивации.

Заключение

Заинтересовать детей в изучении языка – это одна из самых сложных задач в обучении иностранному языку. Только педагогическое мастерство и творческий подход учителя могут превратить обучение младших школьников в интересный, увлекательный и эффективный процесс. Для успешного изучения предмета ребенку необходима внешняя мотивация со стороны учителя. Дети нуждаются в оценке своих действий, признании их успехов, похвале, поощрении. Кроме того, им необходима внутренняя мотивация, которая проявляется в желании учащихся узнать больше, ощущении удовольствия и удовлетворения от выполненной деятельности, заинтересованности материалом. Всего этого можно достичь при использовании игровых технологий.

Игре должно отводиться важное место в учебном процессе, однако учебная программа, требующая строгого плана, часто основана на использовании только традиционных методов обучения. К ним относятся учебные дискуссии, лекции, работа с учебно-методическим комплектом, письменные и устные задания.

Использование дидактических игр является одним из наиболее эффективных методов обучения иностранному языку. Это объясняется тем, что их психолого-педагогической основой является игровая деятельность, которая вносит значительный вклад в психическое развитие ребенка. Использование игрового метода в обучении иностранному языку в начальной школе способствует активизации познавательных интересов учащихся. Этот метод позволяет осуществлять контроль знаний, умений и навыков учащихся, создавать рабочую атмосферу на уроке. Игровые технологии формируют серьезное отношение учащихся к уроку, позволяют всем ученикам чувствовать себя комфортно в процессе взаимодействия друг с другом. Игра мотивирует учащихся к изучению иностранного языка и повышает уровень их знаний.

В приложении предлагаются грамматические, лексические и фонетические игры, которые можно использовать на начальном этапе обучения английскому языку. Они способствуют развитию внимания учащихся, их познавательного интереса, творческого мышления, помогают создать благоприятный климат на уроке.

Исходя из результатов практического исследования можно сделать вывод, что использование различных игровых технологий в обучении иностранному языку целесообразно и даже необходимо. Игры являются мощным инструментом в обучении английскому языку, они не только способствуют развитию личности, но и активизируют весь образовательный процесс.

Кроме того можно сделать вывод, что дидактические игры из комплекса игровых упражнений могут быть использованы на уроках иностранного языка для закрепления определенных разделов. При использовании игр из разработанного комплекса, внимание обучающихся на уроке иностранного языка было сосредоточенно исключительно на предмете. Дети не отвлекались на посторонние дела, поскольку процесс игры был для них интересен. По окончании урока ученики заполняли анкеты в которых отметили, что часть урока с использованием игровых технологий была для них наиболее интересной. Знания, полученные во время игры, крепко закрепились в памяти учащихся благодаря тому, что данный процесс вызывал у них только положительные эмоции. Было выявлено следующее: уровень знаний у обучающихся 4-х классов стал выше, а кроме того, возросло и стремление к изучению иностранного языка.

Таким образом, при использовании дидактических игр в качестве средства обучения на уроках иностранного языка наблюдается только положительная динамика. Но, несмотря на это, важно отметить, что урок не может состоять только из одних игр. Хотя игровая деятельность чрезвычайно привлекательна как форма обучения, необходимо учитывать место и время ее проведения, а также продолжительность.

Список литературы

1. Амонашвили, Ш. А. Созидаю человека / Ш. А. – М. : Знание, 1982. – 66 с.
2. Аникеева, Н. П. Воспитание игрой / Н. П. Аникеева. – М. : Просвещение, 1987. – 144 с.
3. Артамонова, Л. Н. Игры на уроках английского языка и во внеклассной работе / Л. Н. Артамонова // English. – 2008. — № 4. – С.36.
4. Базарова, Л. Б. Современные информационные технологии в процессе формирования лексических навыков на уроках английского языка / Л. Б. Базарова // Наука, образование и культура. - 2017. - № 4 (19). – С. 50-52.
5. Березина, Н. В. Игра в парах на уроках английского языка / Н. В. Березина // Иностранные языки в школе. – 2003. – № 3. – С. 21-22.
6. Бим, И. Л. Цели обучения иностранному языку в рамках базового курса / И. Л. Бим // Иностранные языки в школе. – 2006. – № 1. – С. 48-52.
7. Богданова, Д. А. Об использовании ИКТ в школах / Д. А. Богданова // Новые информационные технологии в образовании. Сборник трудов конференции. - 2015. - С. 31-36.
8. Богомолова, Н. Н. Ситуационно-ролевая игра как активный метод социально-психологической подготовки / Н. Н. Богомолова, Г. М. Андреева // Теоретические и методологические проблемы социальной психологии. – 2007. – № 1. – С. 183-204.
9. Бычкова, Е. В. Развитие интереса к иностранному языку у младших школьников / Е. В. Бычкова, А. Л. Гончаренко // Иностранные языки в школе. – 2008. – № 1.– С. 51-53.
10. Гальскова, Н. Д. Организация учебного процесса по иностранным языкам в начальной школе / Н. Д. Гальскова, З. Н. Никитенко // Иностранные языки в школе / – 1994.-№ 1 – с. 8-16.
11. Гальскова, Н. Д. Типология технологий электронного обучения иностранным языкам / Н. Д. Гальскова // Создание виртуального

межкультурного образовательного пространства средствами технологий электронного обучения. Сборник статей / Московский городской педагогический университет. – М., 2017. – С. 37-41.

12. Говене, Э. Игра на уроке иностранного языка / Э. Говене // Вопросы методики обучения иностранным языкам за рубежом / М., 1978. – С.130-135.

13. Григорьев, С. Г. Информатизация образования. Фундаментальные основы / С. Г. Григорьев, В.В. Гриншкун. - М. : МГПУ, 2005. - 231 с.

14. Грицанов, А. А. Новейший философский словарь / А. А. Грицанов. – Мн. : Интерпрессервис: Кн. Дом, 2001. – 1279 с.

15. Дербаремдикер, А. Five-minute games / А. Дербаремдикер // English. – 2005.— № 6. – С.35.

16. Зайцев, В. С. Игровые технологии в профессиональном образовании: учебно-методическое пособие / В. С. Зайцев. – Челябинск. : Библиотека А. Миллера, 2019. – 23 с.

17. Зимняя, И. А. Психология обучения иностранным языкам в школе / И.А. Зимняя. – М. : Просвещение, 1991. – 222 с.

18. Иванченко, Н.С. Сборник грамматических игр / Н. С. Иванченко, Т. Шуляк. – Челябинск. : ГБПОУ «Челябинский педагогический колледж № 1», 2017. – 85 с.

19. Каменецкая, Н. П. Иностранные языки в школе / Н. П. Каменецкая // Научно-методический журнал. – 2010. – № 3. – С. 140.

20. Карлова Е. Л. Грамматические игры для изучения английского языка. Времена / Е. Л. Карлова. – Ростов н/Д. : Феникс, 2015. – 30 с.

21. Курбатова, М.Ю. Игровые приемы обучения грамматике английского языка на начальном этапе / М.Ю. Курбатова // Научно-методический журнал. – 2006. – № 3. – С. 64-66.

22. Колесникова, И. А. Педагогическое проектирование: Учеб. пособие для высш. учеб. заведений / И. А. Колесникова, М. П. Горчакова-Сибирская; под ред. И. А. Колесниковой. — М. : Издательский центр «Академия», 2005. — 288 с.

23. Конышева, А. В. Игровой метод в обучении иностранному языку / А. В. Конышева. – СПб. : КАРО, 2008. – 192 с.
24. Крутецкий, В. А. Психология: Учебник для учащихся пед. училищ / В. А. Крутецкий. – М.: Просвещение, 1980. – 352 с.
25. Кузовлев, В. П. Иностранный язык как учебный предмет на современном этапе развития общества / В. П. Кузовлев, В. С. Коростелёв, Е. И. Пассов // Иностранные языки в школе. 1999. – №3 – С. 3-16.
26. Ларионова, И. В. Программа курса «Английский язык. 2—4 классы»: к учебникам Ю. А. Комаровой, И. В. Ларионовой, Ж. Перретт «Английский язык. Brilliant» / И. В. Ларионова. – М. : ООО «Русское слово – учебник», 2011. — 24 с.
27. Лексические игры на уроках английского языка. – URL: https://zen.yandex.ru/media/tefl_tesol_certificate/leksicheskie-igry-na-urokah-angliiskogo-iazyka-611400cff9261873f6840f8a
28. Леонтьев, А. Н. Лекции по общей психологии: для студентов вузов, обучающихся по спец. «Психология» / А. Н. Леонтьев, Е. Е. Соколова. – М. : Академия, 2007. – 511 с.
29. Лысиче, С. А. Лексико-грамматические игры на уроке английского языка в младших классах / С.А. Лысиче // ИЯШ, 2005, №8. – С.54.
30. Маслов, С. И. Оборудование уроков трудового обучения / С. И. Маслов // Начальная школа. – 1990. – № 9. – С. 51.
31. Мухина, В. С. Возрастная психология: феноменология развития, детство, отрочество: Учебник для студ. вузов / В. С. Мухина. – М. : Издательский центр «Академия», 1999. – 456 с.
32. Петричук, И. И. Еще раз об игре / И. И. Петричук // Иностранный язык в школе. – 2008. – № 2. – С. 37-42.
33. Подласый, И. П. Педагогика. В 2 т. Т. 2. Практическая педагогика / И. П. Подласый. - М. : Юрайт, 2023. – 318 с.
34. Протасова, Е. Ю. Теория и методика развития речи дошкольников / Е. Ю. Протасова, Н. М. Родина. – М. : Юрайт, 2023. – 208 с.

35. Прохоров, А. М. Большая советская энциклопедия: в 30 т. / А. М. Прохоров. – 3-е изд. – М. : Сов. Энциклопедия, 1974. – 631 с.
36. Пучкова, Ю. Я. Игры на уроках английского языка / Ю. Я. Пучкова. – М. : АСТ: Астрель, 2003. – 78 с.
37. Репринцева, Е. А. Педагогика игры: теория, история, практика / Е. А. Репринцева. – Курск. : Курский государственный университет, 2005. – 421 с.
38. Стронин, М. Ф. Обучающие игры на уроке английского языка / М. Ф. Стронин. – М. : Просвещение, 1984. – 112 с.
39. Сухомлинский, В. А. Сердце отдаю детям / В. А. Сухомлинский. – Мн. : Народная асвета, 1988. – 288 с.
40. Технология формирования иноязычных фонетических навыков. – URL: https://studopedia.ru/12_169530_tehnologiya-formirovaniya-inoyazichnih-foneticheskikh-navikov.html
41. Третьяк, О. В. Фонетические игры на уроках английского языка: учебно-методическое пособие / О. В. Третьяк. – Оренбург, 2013
42. Усова, А. П. Роль игры в воспитании / А. П. Усова, А. В. Запорожца. – М. : Просвещение, 1976. – 96 с.
43. Филатов, В. М. Методика обучения иностранным языкам в начальной и основной общеобразовательной школе: учебное пособие для студентов педагогических колледжей / В. М. Филатов. – Ростов н/Д. : Феникс, 2004. – 416 с.
44. Фонетические игры-задания. – URL: https://qwertyui11.blogspot.com/2011/02/blog-post_8499.html
45. Фонетические игры на уроках английского языка. – URL: <https://tefl-tesolcertificate.com/blog/foneticheskie-igry-na-urokakh-anglijskogo-yazyka>

46. Шатилов, С. Ф. Теоретические основы методики обучения грамматическому аспекту иноязычной речи / С. Ф. Шатилов.– М. : Русский язык, 1991. – С. 295-305

47. Эльконин, Д. Б. Психология игры / Д. Б. Эльконин. 2-ое изд. – М. : Просвещение, 1999. – 360 с.

48. Gablinkske, P. A. Case study of student and teacher relationships and the effect on student learning (Master's Theses) / P. A. Gablinkske // Open Access Dissertations / University of Rhode Island. – Rhode Island, 2014. – paper 266.

ПРИЛОЖЕНИЕ 1

Игра «Затранскрибируй слова»

«Затранскрибируй слова» - это игра которая чем-то напоминает ребусы. Транскрипция слова шифруется различными способами. Дети должны отгадать транскрипцию, а затем понять, что это за слово. К игре могут добавляться и какие-то дополнительные задания. Ребус может быть таким:

- составьте транскрипцию слова, взяв 1-й звук от слова «dear», 2-й звук от слова «doll» и 3-й звук от слова «fog». Какое слово у вас получилось?

ПРИЛОЖЕНИЕ 2

Игра «Кто правильно читает?»

Суть игры «Кто правильно читает?» состоит в том, что на доске записывается небольшой стишок или отрывок из него. Объясняются значения слов, предложений, обращается внимание на трудности произношения звуков. Текст читается несколько раз, после чего даётся несколько минут, чтобы заучить его. Потом доска закрывается, учащиеся читают текст наизусть. Победитель тот, кто безошибочно прочитает тот, или иной текст.

Примеры рифмовок для отработки буквы “с”:

I like cold ice cream.

We go to the cinema.

Mice are not very nice.

What colour are the mice?

ПРИЛОЖЕНИЕ 3

Игра «Выбери транскрипцию»

В игре «Выбери транскрипцию» ученикам раздаются карточки со словами. Задача детей – поднимать карточки с соответствующей транскрипцией, либо наоборот – ребятам даются карточки с транскрипцией, которые они поднимают, когда видят подходящие слова.

ПРИЛОЖЕНИЕ 4

Игра «Определи интонацию»

В игре «Определи интонацию» класс делится на 2 команды. На доске записываются предложения, затем учитель их читает, ученики должны внимательно слушать. Потом участники должны по очереди выходить к доске и расставлять логические ударения. Выигрывает та команда, которая справится с заданием, сделав наименьшее количество ошибок.

ПРИЛОЖЕНИЕ 5

Игра "Relay Race"

Цель игры - закрепление лексики и орфографии по любой пройденной теме. Класс делится на две команды, учитель в разной последовательности пишет слова в два столбика на доске. Участники по очереди подходят к доске и пишут перевод слова, который может быть как на русском, так и на английском. В конце делается проверка. Выигрывает та, команда, в которой игроки сделали наименьшее количество ошибок.

ПРИЛОЖЕНИЕ 6

Игра “Riddles”

Цель игры – подвести детей к самостоятельным высказываниям на знакомую им тему с использованием известной лексики и структур.

Картинки с изображениями раздаются детям, но они не должны показывать друг другу, что там нарисовано. Ученик, который взял картинку, загадывает то, что там нарисовано, а другие дети должны задавать ему вопросы по типу: “What colour are you?”, “Where do you live?”, и т.д.

ПРИЛОЖЕНИЕ 7

Игры "Snowball" и "Alphabetical order"

"Snowball"

Это игра на развитие памяти и активизации языковых навыков. Задаётся тема, например, «Sport». Ученики по очереди, друг за другом называют слова. Однако каждый следующий участник должен ещё и повторить то, что назвал предыдущий игрок. И так по цепочке как «снежный ком». Например, a ball, a ball, a team, a ball, a team, hockey, etc. Такие занятия помогают развивать внимание и память.

Участникам предлагается разделить на две команды. Каждая команда должна выбрать клетку на игровом поле. Каждая клетка содержит один вопрос, ответив на который команда получает возможность сделать следующий ход. В случае, если команда «попадает» в клетку, где спрятан корабль, игроки должны выполнить отдельное задание, чтобы «потопить» этот корабль. Выигрывает команда, у которой больше потопленных кораблей.

"Alphabetical order"

Цель - развитие памяти и языковой догадки у детей.

Если расположить буквы любого слова в алфавитном порядке, оно покажется вам довольно странным, даже если это слово вам очень хорошо знакомо.

Можно таким образом организовать игру, например:

3. ABELT (You eat at it)
4. ACHIR (You sit on it)

ПРИЛОЖЕНИЕ 8

Игра "Circus"

Эта игра нацелена не только на запоминание лексики, но и на развитие творческого потенциала учеников. Дети делятся на пары и готовят мини цирковое выступление. На подготовку даётся 2-3 минуты, после чего «артисты» выходят на «арену» и начинают «представление». Первый участник выступает в роли дрессировщика, второй – животного. Один говорит I have a monkey. It can jump, etc, второй выполняет. Затем они меняются.

ПРИЛОЖЕНИЕ 9

Игра “Tenses”

Цель – закрепить употребление времен английского языка.

В игру могут играть от 2-х до 5-ти игроков. Вам потребуется кубик-кости и фишка или монетка для каждого участника. Поставьте фишки всех участников на старт. Теперь бросай кубик и передвигай свою фишку на выпавшее число ходов. Поставь глагол в скобках в выпавшей тебе клетке в правильную форму. Произнеси вслух предложение в заданном времени. Если форма названа правильно, фишка остается в этой клетке. Если форма названа неправильно, фишка возвращается назад. Обрати внимание на то, что в некоторых клетках ты сможешь продвинуться вперед либо должен будешь вернуться назад. Побеждает игрок, первым дошедший до финиша.

Пример игрового поля:

GAME 1. Verb «TO BE»

Поставь глагол 'to be' в форму настоящего времени.

1 I (be) a boy. START!	2 She (be) a girl.	3 He (be) cold. Miss a turn!	4 They (be) English.	5 We (be) students.	6 He (be) happy?
7 You (be) French?	8 He (be) a doctor?	9 It (be) a toy.	10 They (be) dancers? Go back to 5!	11 She (be) German?	12 They (be) cold?
13 She (not/be) ill.	14 There (be) a window there?	15 We (not/be) students. Go to 20!	16 There (be) a bag on the table.	17 He (be) a driver.	18 We (not/be) hungry.

Продолжение приложения 9

19 I (not/be) a doctor.	20 They (be) happy.	21 We (not/be) tired.	22 There (be) a lot of flowers there. Miss a turn!	23 He (not/be) alone.	24 I (not/be) a pupil.
25 We (be) alone?	26 They (not/ be) lazy.	27 He (be) ten? Go back to 16!	28 She (not/be) a dancer. Go to 21!	29 You (be) a teacher.	30 He (not/be) an engineer.
31 She (be) talented? Go to back 25!	32 They (not/be) aggressive.	33 There (be) any girls in the room?	34 You (be) sick? Miss a turn!	35 He (not/be) married.	36 She (not/be) ugly. FINISH!

“Best Expert on Grammar”

Цель - повторение изученных ранее времен.

Учитель дает ученикам предложение в прошедшем времени. Ученики по очереди должны поставить это предложение во всех известных грамматических часах.

I played tennis yesterday.

I often play tennis with my friend.

I will play tennis with my father tomorrow.

ПРИЛОЖЕНИЕ 10

Игры “Act as You Say”, “Now or Every Day”, “A Deaf Phone”

“Act as You Say”

Цель – отработка времени Present Continuous.

Подготовьте копии карточек со страницы 40. Задание заключается в выполнении команд с комментариями. Разделите класс на группы и 3 человек и раздайте одну карточку на группу: 1 – отдаёт команду, используя глагол с карточки; 2 – выполняет и говорит, что он делает; 3 – описывает действия второго.

Например: 1 – Play volleyball. 2 – I am playing volleyball. 3 – He/ She is playing volleyball.

1 – Wash your face. 2 – I am washing my face. 3 – He/ She is washing his/ her face.

1 – Do exercises. 2 – I am doing exercises. 3 – He/ She is doing exercises.

Пример карточек:

PLAY	WASH	EXERCISES
READ	SPEAK	CRY
GO	WORK	SIT
SLEEP	DRINK	FLY
SING	TEACH	COOK
CLEAN		

“Now or Every Day”

Цель – повторение изученной ранее лексики на контрасте Present Continuous и Present Simple.

Ход игры: Учитель предлагает детям вспомнить, что они делают каждый день, но не делают в данный момент: “I wash my hands every day but I’m not washing my hands now.”

Дети по цепочке строят свои высказывания по этой теме.

“A Deaf Phone”

Цель – отработка времени Present Continuous.

Учитель просит детей встать по одну сторону своего ряда (сколько рядов в классе, столько получается цепочек из детей – это «телефоны»). Учитель каждому ближайшему ученику каждого ряда произносит на ухо предложение в Present Continuous, тот передает его своему соседу, и так до конца цепочки. Последние участники цепочки должны воспроизвести предложение так, как оно было сказано учителем.

ПРИЛОЖЕНИЕ 11

Игры “Famous Lives”, “The Know-Nothing Guy”, “Grammar constructions”, “Funny Questions”

Цель – отработка вопросительных предложений в английском языке.

Подготовьте копии карточек. На карточках описывается жизнь известных людей, но та информация, которая есть у учащегося с карточкой А, отсутствует у учащегося с карточкой В. На первом этапе игроки работают самостоятельно, изучают свои карточки и продумывают, какие вопросы задать для того, чтобы получить информацию, которой у него нет. Прodelайте вместе с игроками первые вопросы для учащихся с карточками А и В, как пример. Игроки работают в парах, задают друг другу вопросы и записывают пропущенную информацию. В конце игры, учащиеся сверяют свои карточки.

Пример карточек:

Student A.

Read the texts and ask Students B the questions to complete the gaps.

<p>Lady Gaga is a singer, a sings on different concerts (1) She usually finishes work at 10 p.m., and always her driver takes her home. She meets with her friends (2) times a week at a café. She goes to the seaside two times a year, and stays in a hotel called The Hilton.</p>	<p>Brad and Angelina live in the centre of town. They got up early (3), and always have breakfast with their children at 8 o'clock. They go on holidays (4) times a year, and usually stay in The Hilton.</p>
<p>David is a famous footballer, and he usually works (5) At the weekend he always gets up at about lunchtime. In the afternoon he usually (6) His wife is a singer. She is very busy. They have lunch together four times a week.</p>	<p>Arnold is a politician, and he goes to work (7) days a week. On Tuesdays he always has appointments with different people. He meets his friends for dinner (8), and plays golf with his best friend two times a week.</p>

<p>Stella is a fashion designer. She is very busy and sees her parents only (9) times a year. When she has holidays she travels with her family to different countries (10) Every week she visits fitness club three times.</p>	<p>Antony is a producer, and he meets his children for lunch (11) When he shoots a new film far away he e-mails them two times a day! If there is no Internet he phones them (12), and at the weekend he always flies to them.</p>
---	--

Student B.

Read the texts and ask Students B the questions to complete the gaps.

<p>Lady Gaga is a singer, a sings on different concerts three nights a week. She usually finishes work at (a), and always her driver takes her home. She meets with her friends four times a week at a café. She goes to the seaside (b)a year, and stays in a hotel called The Hilton.</p>	<p>Brad and Angelina live in the centre of town. They got up early every morning, and always have breakfast with their children at (c) They go on holidays four times a year, and usually stay in (d)</p>
<p>David is a famous footballer, and he usually works every day (except weekends). At the weekend he always gets up at (e) In the afternoon he usually plays football with his sons. His wife is a singer. She is very busy. They have lunch together (f) times a week.</p>	<p>Arnold is a politician, and he goes to work five days a week. On Tuesdays he always has (g) with different people. He meets his friends for dinner once a week, and plays golf with his best friend (h) times a week.</p>

<p>Stella is a fashion designer. She is very busy and sees her parents five times a year. When she has holidays she travels with her family to (i)ten times a year. Every week she visits fitness club (j) times.</p>	<p>Antony is a producer, and he meets his children for lunch every day. When he shoots a new film far away he e-mails them (k) times a day! If there is no Internet he phones them thrice a day, and at the weekend he always flies to (l).....</p>
---	---

“The Know-Nothing Guy”

Цель – отработать вопрос и отрицание Does/Doesn't.

Ученики задают заведомо ложные вопросы:

P1: Does the tiger live in the desert?

P2: No, it doesn't. The tiger doesn't live in the desert. It lives in the jungle.

Варианты вопросов: the frog – in the house, the horse - in the forest, the bear – on the farm, the dolphin – in the pond, the camel – in the river.

“Grammar constructions”

Цель - игра рассчитана на отработку грамматических конструкций «*there is/there are*» или «*have/has*» в вопросительных предложениях, а также на повторение лексического материала.

Окончание приложения 11

Участники разбиваются на пары. Каждый пишет себе в тетрадь или на листочек по 5 слов из актуальной темы. Далее ученики по очереди задают друг другу наводящие вопросы, стараясь угадать слова, записанные оппонентом.

“Funny Questions”

Цель – ввести прошедшее время в форме шутливых вопросов и ответов. При этом все внимание сосредоточено на употреблении вспомогательного глагола *did*.

Учитель просит детей задавать лишь шутливые вопросы, отвечать на которые нужно отрицательно:

P1: Did you fly to the Moon yesterday?

P2: No, I didn't. I didn't to the Moon yesterday.

ПРИЛОЖЕНИЕ 12

Комплекс дидактических игр

1. «Кто правильно читает?»

На доске записывается небольшой стишок или отрывок из него. Объясняются значения слов, предложений, обращается внимание на трудности произношения звуков. Текст читается несколько раз, после чего даётся несколько минут, чтобы заучить его. Потом доска закрывается, учащиеся читают текст наизусть. Победитель тот, кто безошибочно прочитает тот, или иной текст.

Примеры рифмовок для отработки буквы “с”:

I like cold ice cream.

We go to the cinema.

Mice are not very nice.

What colour are the mice?

2. «Fish!

- Let's play a game «Fish! » You can see three aquariums. They have got sounds – d, -t, -id. Take your fish, read and complete. (Ученики по очереди распределяют слова в аквариумы.)

Climbed, played, listened, served, watched, walked, jumped, laughed, painted, skated, visited, studied, wanted, smiled.

Продолжение приложения 12



[id]

[t]

[d]

3. “Переделкино”.

– Жители королевства “Past” хотят с вами немного поиграть и увидеть не путаете ли вы их с жителями из соседнего королевства “Present”.

– They gave me some cards for you with sentences. And they asked you to read the sentences, write down in the sheet of paper and then say what they did yesterday.

(Получив карточки с предложениями в настоящем времени, ученики читают их, затем записывают на листе бумаги эти же предложения только в прошедшем времени.)

**He does not see her
yesterday**

Is she in the bar?

They are together

We do not watch TV

I am a successful person

She is not a good girl

Do they buy music?

He wants a new guitar

The room is not big

He loves her

She does not play the guitar

Are they in the kitchen?

We are in Kaliningrad

**She does not not go to the
movies yesterday.**

Are they at home?

I am at the restaurant.

We do not study regularly.

Do they shake hands?

I am a good boy.

He is not very shy.

Does she study at 9 o'clock?

He walks in the park.

They are not nice friends.

I water flowers.

She does not talk to him.

Is he an engineer?

I am the best student 5 years ago.

They play football at the institute.

His brother works in an office.

I do morning exercises.

Mike is a student.

My mother does not like fish.

I like fresh fruits.

Окончание приложения 12

Do you listen to music?

Do they live in Madrid?

Our teacher asks us a lot of questions.

ПРИЛОЖЕНИЕ 13

Входной тест

Тест

4 класс _____

Ф.И. _____

1. Выбери нужную форму глагола to be (am, is, are):

It _____ very cold in Moscow.

I _____ happy to see you.

Mike and Kate _____ in the safari park now.

2. Раскрой скобки и поставь глаголы в нужной форме (переведи предложения):

My sister (learn) _____ computer well. _____

We (get) _____ to the taiga_ every year. _____

Sam (grow) _____ many flowers. _____

3. Вставь was или were и переведи предложения:

She _____ at the rain forest last Sunday. _____

My brother and I _____ in London. _____

The pupils _____ at school. _____

4. Переделай данные предложения в вопросительные и отрицательные.

1. Sam was in the botanic garden. _____

2. Kate is in the museum. _____

5. Прочитай письмо Кейт и выпиши номера предложений, которые соответствуют тексту:

Dear Vera, Thank you for your letter. I like your photos very much. Last week I was at London Zoo. It is very big. There are a lot of animals: tigers and bears, monkey and kangaroos, parrots and pelicans. There were many children in the Zoo. It was fun to visit the Zoo! Tell me about your friend Dasha. Has she got a pet? What's the name of her pet? Write to me soon.

Bye, Kate

1. Kate has got some photos from Vera. 2. Kate was at London Zoo last year.

3. There are birds at London Zoo. 4. Kate asks Vera about her school. 5. Kate wants to get letters from Vera.

_ № _____

Продолжение приложения 13

Ключи. 1 правильный ответ – 1 балл. Итого- 226 баллов.

«5» --- 19-226

«4»---- 15-18-6

«3»----6 12-17

«2»----6. <126

1. is, am, are

2. learns, get, grows

3. was, were, were.

4 wasn't..... Was.....?

Isn't..... Is.....?

5. 1,3,5.

ПРИЛОЖЕНИЕ 14

Анкета 1

АНКЕТА

- 1) Понравился ли тебе урок?
- 2) Что больше всего тебе понравилось?
- 3) Что больше всего тебе не понравилось?
- 4) Что следовало бы изменить?
- 5) Чего не хватало на уроке?

ПРИЛОЖЕНИЕ 15

Самостоятельная работа 1

1. В первый столбик поместите те слова, в которых буква С читается как [s], во второй столбик слова, где С читается как [k].

ice, cat, can, cell, clock, city, cock, cent, pence, cup, cut, center, class.

2. Прочитайте слова и разделите их на три столбика, в соответствии с правилом чтения окончания – ed.

Answered, invited, stayed, helped, matched, happened, wanted, knitted, worked, worried, painted, discussed called, cooked, repeated.

[id]	[t]	[d]

3. Выбери нужное слово (was или were).

The weather _____ sunny yesterday.

Kate _____ ill last week.

4. Отметьте все предложения в прошедшем времени (Past Simple).

a) I watch TV every day.

b) We will go to school tomorrow.

c) They played football yesterday.

d) Amily called her friend last week.

5. Прочитайте текст. Поставьте глаголы в прошедшее время (Past Simple).

Yesterday I (walk)_____in the park. I (play) _____with my friend there. We (skate)_____in the park. We (like) _____it very much. We (want) _____to go to this park next weekend.

ПРИЛОЖЕНИЕ 16

Анкета 2

АНКЕТА

1. Тебе понравилась игра?
2. Принимал(а) ли ты активное участие в игры?
3. Какие новые слова или фразы ты запомнил(а) во время этой игры?
4. Чего не хватило на уроке?

ПРИЛОЖЕНИЕ 17

Самостоятельная работа 2

1. В первый столбик поместите те слова, в которых буква С читается как [s], во второй столбик слова, где С читается как [k].

city, care, place, cage, space, clip, ice, price, mice, code, cycle, cry, stick, click, clap, club.

2. Прочитайте слова и разделите их на три столбика, в соответствии с правилом чтения окончания – ed.

Painted, checked, finished, repeated, listened, started, looked, answered, carried, opened, jumped, invented, wanted, dropped, decorated.

[id]	[t]	[d]

3. Выбери нужное слово (was или were).

1. My friends _____ at the zoo last Sunday.

2. It _____ cold yesterday.

4. Отметьте все предложения в прошедшем времени (Past Simple).

a) I brush my hair every day.

b) Tom visited his friend Tim last week.

c) We played computer games last month.

d) I will go to school tomorrow.

5. Прочитайте текст. Поставьте глаголы в прошедшее время (Past Simple).

Polly's mother (bake)_____ cookies for her. Polly (like) _____ chocolate cookies very much. Her friends(taste)_____ the cookies and (like)_____ them very much. Polly's friend Dorothy(ask)_____ her to get

Продолжение приложения 17

more cookies for her next day. Dorothy (thank)_____ Polly's mother for baking such wonderful cookies.

ПРИЛОЖЕНИЕ 18

АНКЕТА

1. Тебе понравилась игра?
2. Принимал(а) ли ты активное участие в игры?
3. Какие новые слова или фразы ты запомнил(а) во время этой игры?
4. Чего не хватило на уроке?

ПРИЛОЖЕНИЕ 19

Уровень сформированности знаний у учащихся

Имя учащегося 4 «А» класса	Уровень сформированн ости знаний	Имя учащегося 4 «В» класса	Уровень сформированн ости знаний
Артем	средний	Илья	средний
Мария	высокий	Андрей	высокий
Марина	средний	София	низкий
Захар	низкий	Ксения	средний
Анастасия	высокий	Юлия	высокий
Милана	средний	Анастасия	средний
Герман	высокий	Олеся	низкий
Кирилл	высокий	Мария	высокий
Павел	средний	Александр	высокий
Кира	средний	Михаил	средний
Дарина	средний	Максим	средний
Егор	низкий	Лиана	средний
Елизавета	высокий	Сергей	высокий
Кира	средний	Артем	высокий
Сергей	низкий	Елена	низкий
Захар	высокий	Карина	высокий
София	высокий	Савелий	средний
Ангелина	средний	Дмитрий	высокий
Ксения	высокий	Кирилл	средний
Егор	низкий	Матвей	низкий
Константин	высокий	Богдан	средний
Елена	высокий	Кристина	высокий
Денис	низкий	Марина	средний

Влад	низкий	Никита	средний
Александр	средний	Полина	высокий
Максим	высокий		

ПРИЛОЖЕНИЕ 20

Результаты проведенной самостоятельной работы

Имя учащегося 4 «А» класса	Оценка	Имя учащегося 4 «В» класса	Оценка
Артем	3	Илья	4
Мария	5	Андрей	5
Марина	3	София	3
Захар	3	Ксения	4
Анастасия	5	Юлия	5
Милана	5	Анастасия	4
Герман	4	Олеся	3
Кирилл	5	Мария	5
Павел	3	Александр	5
Кира	4	Михаил	5
Дарина	4	Максим	4
Егор	3	Лиана	4
Елизавета	5	Сергей	5
Кира	4	Артем	5
Сергей	3	Елена	3
Захар	4	Карина	5
София	4	Савелий	4
Ангелина	4	Дмитрий	5
Ксения	4	Кирилл	4
Егор	4	Матвей	3
Константин	5	Богдан	5
Елена	4	Кристина	5
Денис	3	Марина	4

Влад	3	Никита	4
Александр	3	Полина	5
Максим	4		

ПРИЛОЖЕНИЕ 21

Успеваемость учащихся до использования игровых технологий и после их внедрения в учебный процесс

Имя учащегося	Первоначальная оценка	Окончательный результат
Артем	3	4
Мария	5	5
Марина	3	4
Захар	3	3
Анастасия	5	5
Милана	5	5
Герман	4	4
Кирилл	5	5
Павел	3	4
Кира	4	4
Дарина	4	5
Егор	3	3
Елизавета	5	5
Кира	4	4
Сергей	3	4
Захар	4	4
София	4	5
Ангелина	4	5
Ксения	4	5
Егор	4	4
Константин	5	5
Елена	4	4
Денис	3	4

Влад	3	4
Александр	3	3
Максим	4	4