МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РФ

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования

«ПЕНЗЕНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

Историко-филологический факультет	Кафедра «Иностранные языки и методика преподавания иностранных языков»
Направление подготовки 44.03.01 «Педагогическое образование» Форма обучения: очная	Направленность (Профиль подготовки) «Английский язык»

БАКАЛАВРСКАЯ РАБОТА

на тему

«Особенности организации взаимодействия младших школьников в игровых ситуациях при обучении английскому языку в средней общеобразовательной школе»

Студент _____ Чикаенкова Ангелина Геннадьевна

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

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

Работа допущена к защите (протокол заседания кафедры от 28.05.24 № 11)

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

Работа защищена с отметкой отлично (протокол заседания ГЭК от 15.06.24 № 9)

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

Пенза 2024

Содержание

Введение 3

Глава 1. Теоретические основы организации взаимодействия младших школьников в игровых ситуациях при обучении английскому языку 9

1.1 Психологические особенности младших школьников 9

1.2 Роль игровой деятельности в обучении младших школьников 17

1.3 Игровые методы в обучении английскому языку младших школьников: виды и характеристики 23

1.4 Понятие «взаимодействие» и его изучение в психологии и других науках 28

Выводы по главе 1 38

Глава 2. Методические основы организации игрового взаимодейсвтия в обучении английскому языку на начальном этапе 40

2.1 Анализ УМК по английскому языку (на примере УМК «Spotlight» и «Enjoy English») 40

2.2 Примеры типичных форм организации игрового взаимодействия в УМК для младшей школы…. 57

2.3 Апробация игровых методик с использованием различных видов игрового взаимодействия на начальном этапе 66

2.4 Результаты апробации методик 87

Выводы по главе 2 93

Заключение 95

Список литературы 98

Приложение 103

Введение

Обучение иностранным языкам является одним из важных аспектов современного образования и их изучение начинается уже с младшего школьного возраста. Владение иностранными языками способствует развитию коммуникативных навыков, расширению кругозора и повышению уровня образованности. Английский язык занимает особое место среди иностранных языков, изучаемых в российских школах.

Современному учителю иностранного языка, важно разрешить ряд необходимых вопросов, среди которых развитие ответственной и самостоятельной личности ребенка, его подготовка к продуктивному общению с окружающим миром. Кроме того, ребенку нужно научиться приспосабливаться к быстро меняющимся жизненным обстоятельствам, обладать способностью делать выбор. Применение педагогом эффективной методики значительно облегчает решение данных задач. Урок считается эффективным в том случае, если он обеспечивает активное участие каждого ребенка, повышает ценность знаний и возлагает на ребенка ответственность за результаты учебы. Именно поэтому особенно востребованной среди учителей является игровая методика обучения, которая успешно позволяет решить указанные вопросы и обеспечить продуктивность учебной деятельности.

Эффективное обучение английскому языку невозможно без активного взаимодействия учащихся в процессе обучения, которое позволяет не только улучшить языковые навыки, но и развивать социальные и коммуникативные компетенции. Ключевым фактором успешного освоения английского языка у младших школьников является именно организация взаимодействия в игровых ситуациях.

В младшем школьном возрасте детям свойственна высокая степень эмоциональности и активности, их внимание непроизвольно и неустойчиво.

Как правило, младшие школьники обращают внимание на то, что вызывает их непосредственный интерес.

Именно игра, как известно, является ведущей формой деятельности ребенка в младшем школьном возрасте. В игре проявляются особенно полно и порой неожиданно способности человека, ребенка в особенности. Игра служит своеобразным «общим языком» для всех ребят. Использование игры, как одного из приемов обучения иностранному языку, значительно облегчает учебный процесс, делает его ближе и доступнее детям.

Организация взаимодействия младших школьников именно в условиях игровых ситуаций при обучении английскому языку позволяет сделать учебный процесс интересным и продуктивным, создает атмосферу поиска и креативности, снимает стресс и положительно влияет на эмоциональное состояние учеников. Увлекательность воображаемого игрового мира придает монотонным задачам, таким как усвоение информации, запоминание, повторение и закрепление, положительную эмоциональную окраску, а его насыщенность активизирует психические процессы и функции младшего школьника. Играя, ребенок получает возможность представить себя взрослым, подражая его поведению и тем самым приобретая навыки, которые могут быть полезны ему в будущем при общении с окружающим миром.

Возможность опоры на игровую деятельность позволяет обеспечить естественную мотивацию деятельности на иностранном языке, сделать интересными и осмысленными даже самые элементарные высказывания.

Актуальность выбранной темы состоит в том, что одним из способов завладеть вниманием и вызвать интерес к изучению английского языка у младших школьников являются нестандартные формы проведения уроков. И именно организация игровых ситуаций на уроках иностранного языка способствует привлечению внимания учащихся, повышает их интерес к предмету, способствует лучшему усвоению материала и развивает коммуникативные навыки младшего школьника. Кроме того, организация взаимодействия

между учащимися в игровой форме позволяет развивать их социальные навыки, умение работать в команде и решать проблемы совместно.

Многие выдающиеся педагоги подчеркивали значимость использования игр на ранних этапах изучения иностранного языка. Также был проведен ряд исследований, посвященных методике использования игрового подхода в обучении детей младшего школьного возраста иностранным языкам. Среди авторов работ по данной теме можно назвать таких известных педагогов, психологов и специалистов по методике, как П.К. Бабинская, Н. Д. Гальскова, Е.И. Пассов, Е.Н. Соловова, В.М. Филатов, Г.М. Фролова, А.Н. Щукин и многие другие.

Выдающийся российский психолог Л.С. Выготский изучил различные аспекты обучения детей на начальной ступени образования. Он пришел к выводу, что учеба и игра в школьном возрасте являются двумя основными направлениями деятельности учащихся. По его мнению, игра – неограниченный источник развития личности, «зона ближайшего развития».

Объектом исследования стало использование игр как методического приема в обучении английскому языку младших школьников.

Предметом исследования является изучение особенностей взаимодействия младших школьников в игровых ситуациях и их влияние на процесс овладения иностранным языком.

Цель исследования – раскрыть особенности взаимодействия младших школьников в играх на уроках английского языка для выявления наиболее эффективных приемов организации игровых ситуаций в процессе овладения иностранным языком.

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

1) описать психологические особенности учащихся начальных классов;

2) определить роль игровой деятельности в обучении младших школьников;

3) рассмотреть игровые методы в обучении английскому языку младших школьников: виды и характеристики;

4) рассмотреть понятие «взаимодействие» и его изучение в психологии и других науках;

5) проанализировать УМК по английскому языку;

6) рассмотреть различные виды игрового взаимодействия и его влияние на усвоение учебного материала;

7) разработать уроки с применением дополнительных игровых технологий;

8) провести разработанные уроки;

9) провести апробацию среди учащихся третьих классов с целью определения влияния игрового взаимодействия на уровень обученности;

10) проанализировать результаты проведенной работы.

Для решения данных задач были использованы следующие **методы исследования:** изучение психолого-педагогической и методической литературы, научных статей,

Теоретическая основа исследования: в данной работе мы опираемся на научные исследования многих отечественных ученых – П.К. Бабинской, Н.Д. Гальсковой, И.А. Зимней, Е.И. Пассова, Д.Б. Эльконина, Е.Н. Солововой и других, занимавшихся изучением особенностей организации взаимодействия младших школьников в игровых ситуациях.

Практическая значимость работы заключается в том, что применение игровых методик в обучении иностранному языку становится все более распространенным среди педагогов не только из-за возможности разнообразить учебный процесс и заинтересовать учеников, но и благодаря признанию игровых технологий в качестве эффективных, отвечающих современным тенденциям информационного общества. Основные выводы и предложения, представленные в нашей работе, могут быть полезны учителям английского языка, методистам и администраторам образовательных учреждений. Данное исследование может быть использовано для разработки эффективных мето-

дик обучения с использованием игр, определения оптимальных условий для взаимодействия учеников в игровых ситуациях, оценки эффективности игровых методик.

Однако на данный момент существует недостаточное количество методических материалов, детально рассматривающих особенности деятельности учителя и учащихся на разных этапах игры, а также предлагающих конкретные рекомендации по ее подготовке. В связи с этим, вопрос правильной организации взаимодействия младших школьников в игровых ситуациях при обучении английскому языку остается недостаточно изученным и требует более глубокого исследования.

Апробация исследования. Материалы и промежуточные результаты работы были представлены на Всероссийской научно-практической конференции «Авдеевские чтения» в 2024 году.

Содержание проведённого исследования изложено в 1 публикации.

Структура работы: работа состоит из введения, двух глав, заключения, списка использованной литературы и приложения. Список использованной литературы включает 48 источников.

Во введении дается обоснование актуальности работы, определяются объект, предмет, основные цели и задачи исследования.

В первой главе рассматриваются психологические особенности учащихся начальных классов, роль игровой деятельности в обучении младших школьников. Кроме этого, в данной главе рассматриваются виды и характеристики игровых методов, понятие «взаимодействие» и его изучение в психологии и других науках.

Вторая глава посвящена анализу УМК «Spotlight» и УМК «Enjoy English» по английскому языку для учащихся третьих классов. Данная глава содержит разработанные уроки с применением дополнительных игровых технологий, а также различные виды игрового взаимодействия. В этой главе описывается апробация методик, осуществляемая в период педагогической практики в третьих классах в МБОУ Гимназии № 42 города Пензы.

В заключении представлены выводы, сформулированные на основе анализа результатов исследования.

Глава 1. Теоретические основы организации взаимодействия младших школьников в игровых ситуациях при обучении английскому языку

1.1 Психологические особенности младших школьников

Самым лучшим временем для изучения иностранного языка, по мнению многих ученых, методистов и психологов, является ранний возраст ребенка.

Младший школьный возраст – это возраст детей, соответствующий годам их обучения в начальной школе, т.е. примерно от 6 – 7 до 10 – 11 лет [4, с. 14]. Младший школьный возраст является вершиной детства [16, с. 35].

Согласно В.И. Максаковой, физиологическое развитие организма детей младшего школьного возраста идет достаточно интенсивно, и, вместе с тем, гармонично и равномерно [24, с. 25]. Однако с точки зрения психологии, данный период характеризуется значительными изменениями в образе жизни, социальном статусе ребенка, его позиции в коллективе и семье. Ребенок впервые получает статус школьника, становится носителем социально значимой роли ученика. Впервые присущее ребенку с самых ранних лет стремление быть взрослым удовлетворяется в серьезной, трудной, всеми уважаемой, интересующей всех окружающих деятельности – учебе в школе. Овладение ею становится сутью в его жизни.

Каждый этап взросления ребенка связан с определенными видами деятельности. Так в младшем школьном возрасте учеба – основной вид деятельности, который определяет ключевые изменения, происходящие в психическом развитии ребенка на данном этапе. Обучение – это серьезный и ответственный труд, требующий дисциплины, организованности и больших волевых усилий со стороны ребенка. В этот период школьники делают для себя новые открытия и активно проявляют интерес ко всему новому, что окружает их в мире. Учебная деятельность способствует формированию психологических

новообразований, которые являются основными достижениями в развитии младших школьников и основой для дальнейшего развития на следующих этапах. Систематическое обучение позволяет создать условия для появления новых познавательных интересов у детей, активного изучения окружающего мира, освоения новых знаний и навыков. Младший школьный возраст характеризуется интенсивным развитием и качественным преобразованием познавательных процессов, которые начинают приобретать опосредованный характер, становятся осознанными и контролируемыми. [48, с. 135].

Учебная деятельность у детей в возрасте 6 – 11 лет имеет общественную направленность, позволяя им расширять свое взаимодействие с окружающим миром и развивать потребность в общении, познании и самовыражении. Образование играет ключевую роль в формировании базовых основ культуры личности младшего школьника, включая интеллектуальное, нравственное, экологическое и эстетическое развитие, а также формирование экономических и правовых знаний [9, с. 56].

Согласно теории Л.С. Выготского, с началом систематического обучения мышление становится ключевым элементом сознательной деятельности ребенка и превалирующей функцией. Обучение, направленное на усвоение научных понятий, стимулирует развитие словесно – логического и понятийного мышления. Это, в свою очередь, приводит к изменению и других познавательных процессов: память становится «мыслящей», а восприятие «думающим» [10, с. 78].

И.П. Подласый выделяет несколько качеств младшего школьника, которые облегчают процесс нравственного воспитания [28, с. 66].

1. Податливость – дети этого возраста легко поддаются педагогическому влиянию и могут быть воспитаны в соответствии с желаемыми нормами и ценностями.

2. Внушаемость – младшие школьники склонны верить тому, что им говорят взрослые, включая учителей. Это позволяет эффективно передавать им нравственные принципы и ценности.

3. Доверчивость – дети в этом возрасте еще не имеют достаточного жизненного опыта, чтобы критически оценивать информацию, которую они получают от взрослых, включая учителей и родителей.

4. Склонность к подражанию – младшие школьники часто копируют поведение своих старших товарищей и учителей, что также облегчает процесс нравственного воспитания.

5. Огромный авторитет учителя – учитель является одной из самых влиятельных фигур в жизни младшего школьника. Дети уважают учителей и стремятся следовать их примеру.

Таким образом, исследователь считает, что именно в начальной школе закладываются основы нравственного поведения.

В младшем школьном возрасте познавательные психические процессы, такие как восприятие, внимание, память, мышление и воображение, переходят на новый уровень развития. Они становятся более управляемыми и осознанными, превращаясь из спонтанных действий, совершаемых в контексте игры или практической активности, в самостоятельные виды психической активности. У детей появляется способность ставить цели для этих процессов, формировать мотивы для их осуществления и выбирать наиболее подходящие способы достижения этих целей.

Восприятие младших школьников характеризуется недостаточной устойчивостью и организованностью. Дети могут допускать ошибки при распознавании похожих предметов, но при этом правильно называть формы, цвета и сравнивать предметы по величине. Еще одной особенностью восприятия младших школьников является его тесная связь с действием. Чтобы ребенок мог воспринять предмет, ему нужно совершить с ним какое-то действие, например, потрогать или изменить его. Эти особенности важно учитывать при организации учебного процесса, особенно при работе над лексикой на уроках английского языка.

Дети младшего школьного возраста не способны критически относиться к поступающей информации, так как их восприятие эмоционально заря-

жено и еще не развито критическое мышление. В младшем школьном возрасте восприятие становится более управляемым и целенаправленным, но все еще характеризуется слабой дифференцированностью и непроизвольностью. Элементы произвольного восприятия могут встречаться уже в дошкольном возрасте, но в целом младшие школьники воспринимают информацию эмоционально и не всегда могут отличить факты от вымысла или субъективных суждений [46, с. 53].

Важное место в психологии занимает **внимание** учащихся младших классов. Дети младшего школьного возраста испытывают трудности с его концентрацией. Их внимание часто переключается на внешние стимулы и неустойчиво из-за процессов возбуждения и торможения в их нервной системе. Однако к концу четвертого класса школы у них активно формируется способность к произвольному вниманию. Свойства внимания также зависят от типа нервной системы, что может влиять на его устойчивость и концентрацию.

И.Ю. Кулагина выделяет следующие особенности внимания младшего школьника [18, с.106].

1. Неустойчивость и рассеянность.

2. Высокая сосредоточенность и концентрация внимания при выполнении интересной работы.

3. Маленький объем внимания, не позволяющий ребенку одновременно удерживать в поле зрения несколько объектов.

4. Слабое распределение внимания, поэтому зачастую детям тяжело читать по ролям на уроках английского языка.

5. Сложности с переключением внимания.

6. Частые отвлечения из-за новизны обстановки или неправильного использования демонстрационного материала.

Развитие внимания у детей младшего школьного возраста также связано с развитием чувства ответственности за усвоение знаний и формированием волевых качеств. Дети, обладающие развитой способностью к волевому

усилию, могут проявлять настойчивость и заставлять себя внимательно выполнять задания, даже если они неинтересны. Воспитание чувства ответственности и волевых качеств у детей важно для педагога [40, с.528].

При поступлении в школу **память** ребёнка подвергается значительной реорганизации и развитию. Память младших школьников отличается преобладанием наглядно-образной над смысловой, они лучше запоминают конкретные предметы и события. При этом память детей в этом возрасте является более сознательной и организованной по сравнению с дошкольниками. Однако младшим школьникам сложнее запоминать абстрактные понятия и идеи.

Младшие школьники склонны к механическому запоминанию информации, через простое повторение без осознания смысловых связей. Дети этого возраста не способны еще выделять главное и второстепенное, а их речь еще недостаточно развита. Кроме того, младшим школьникам сложно использовать логические схемы и организовывать смысловое запоминание.

Создание игровых ситуаций и упражнения имеют отдельную роль в развитии памяти у детей младшего школьного возраста. Игра представляет собой вид осмысленной непродуктивной деятельности, где мотив лежит не в ее результате, а в самом процессе. Многократное повторение одной и той же игры в процессе учебной деятельности и можно считать упражнением [44, с. 130].

Л.С. Выготский отмечает, что у младших школьников увеличивается объем памяти, при этом сам процесс развития имеет неравномерный характер. Кроме того, дети постепенно начинают использовать мнемические способы запоминания информации, формируются приемы осмысленного запоминания [10, с. 28].

Значимую роль при обучении иностранному языку играет **эмоциональная память** младшего школьника. Дети быстро запоминают то, что вызывает их эмоциональный отклик и отвечает их интересам. Поэтому важно организовать ознакомление детей с речевыми средствами общения и закреп-

ления учащимися употребления лексического и грамматического материала в таких ситуациях, которые связаны с их интересами и создают мотивы для общения и взаимодействия детей между собой.

Если учебный текст и задания, предложенные к нему, имеют личное значение для ученика, его эмоциональная память активизируется и проявляются её характеристики, связанные с воссозданием смысла. В результате у младшего школьника активизируется речемыслительная активность [21, с. 310].

В начальной школе активно развиваются все познавательные процессы, но согласно Д.Б. Эльконину, который следует идеям Л.С. Выготского, изменения в восприятии и памяти являются результатом развития **мышления.** Таким образом, мышление выходит на первый план в процессе развития в этот период детства и становится определяющим в системе других психических функций, которые под его влиянием приобретают произвольный характер. Мышление ребенка младшего школьного возраста находится на переломном этапе развития. В этот период совершается переход от наглядно-образного к словесно-логическому, понятийному мышлению. Новообразованием младшего школьного возраста выступает логическое мышление.

Цель каждого урока – научить детей думать и анализировать. В ходе обучения учитель должен понимать возможные сложности у учеников и помогать им их преодолеть. Творческий подход к обучению стимулирует развитие мышления у младших школьников. Через активность детей можно развить критическое мышление, то есть умение самостоятельно оценивать и анализировать свою работу. Одна из ключевых задач для учителя начальных классов – это формирование основ логического мышления, которое поможет детям строить рассуждения, доказывать свою точку зрения, делать выводы и самообучаться. Важно поддержать учеников в раскрытии их потенциала, развитии инициативы, самостоятельности и творческих способностей [23, с.10].

Активная деятельность младшего школьника осуществляется за счет **воображения.** Воображение у детей проходит длинный путь развития. По мнению Л.С. Выготского, оно развивается по мере накопления ребенком жизненного опыта и основывается на впечатлениях реальной жизни [10, с. 37]. Наглядность и конкретность отличают воображение младших школьников. Дети создают образы, основанные на том, что они видели в реальной жизни или на картинках.

Воображение выполняет несколько функций в жизни младшего школьника. Во-первых, оно помогает ребенку создавать новые образы и идеи, которые могут быть использованы в учебе или творчестве. Во-вторых, воображение помогает ребенку лучше понимать и усваивать новую информацию, так как он может представить ее в виде образов. В-третьих, воображение способствует развитию творческого мышления и креативности, что является важным навыком для успешной учебы и жизни в целом.

Воображение детей значительно улучшается в процессе обучения. Образы становятся более устойчивыми, держатся в памяти и обогащаются благодаря новым знаниям и опыту. Это делает воображение более управляемым и позволяет создавать более детальные и определенные образы. Но воображение младшего школьника часто бывает основано на подражании. В своих фантазиях и играх ребенок пытается воссоздать окружающую действительность. Учитель может помочь развитию воображения, предлагая детям сложные творческие задания, например, написать рассказ или сочинение на заданную тему или придумать диалог.

По мнению Л.С. Выготского, именно в процессе игры воображение ребенка развивается. В игре младший школьник не просто вспоминает прошлые образы и события, но также изменяет, комбинирует их и создает новую реальность, которая удовлетворяет его потребности [10, с. 46].

Учебные пособия для младших школьников уделяют большое внимание игре, так как она является особой формой обучения, требующей напряжения эмоциональных и интеллектуальных ресурсов. Игры в учебнике пред-

полагают принятие решений: как действовать, что говорить, как одержать победу. Желание найти ответы на эти вопросы активизирует мышление, а если учащийся при этом выражает свои мысли, для него открываются дополнительные обучающие возможности.

Так, раннее изучение иностранных языков младшими школьниками способствует развитию всех психических познавательных процессов ребенка. Оно также расширяет кругозор, повышает способность к обучению и стимулирует интерес к культуре других стран, исключает развитие языкового барьера, который чаще всего возникает в среднем возрасте 11 – 12 лет, способствует приобретению общеучебных умений.

Н.Д. Гальскова и З.Н. Никитенко выделяют 3 фактора, которые являются причиной внимательного отношения к обучению иностранного языка младшими школьниками [11, с. 5 – 7].

1. Психолого-физиологические факторы.

Психологи и физиологи подтверждают эффективность раннего изучения иностранных языков природной предрасположенностью детей к их изучению и их эмоциональной готовностью. В этом возрасте, детям свойственно более гибкое и быстрое усвоение языкового материала, чем в более поздние периоды. Взросление снижает способность к восприятию звуков, имитации, кратковременную память и зрительное, слуховое восприятие. Другим важным преимуществом младшего школьного возраста является игровая мотивация, которая естественно и эффективно организует обучение ИЯ.

2. Антропологические факторы.

Дети, изучающие иностранные языки в дошкольном и младшем школьном возрасте, приобретают опыт общения и социализируются. Это происходит благодаря их природной открытости, восприимчивости и готовности к новым знаниям. Эта природная особенность определяет его развитие. Обычно ребенок приобретает социальный опыт в пределах носителей одного языка и одной культуры. Однако в современном мире, где интеграция и информационные технологии стирают границы между странами, дети могут

ежедневно сталкиваться с различными культурами и языками, что подчеркивает необходимость раннего билингвального и мультикультурного образования.

3. Педагогические факторы.

Данные факторы, поддерживающие раннее обучение иностранным языкам, включают помощь в ориентации в современном мире с его интеграционными процессами и реализацию социального заказа общества к системе образования. Начальная школа играет особую роль в этом процессе, поскольку именно в этом возрасте происходит формирование личности и выявление способностей ребенка. Идея раннего обучения иностранным языкам не является новой, и существует множество методик и подходов, разработанных как в нашей стране, так и за рубежом. Школы с углубленным изучением иностранных языков существуют уже несколько десятилетий в России.

Таким образом, в процессе обучения иностранному языку необходимо учитывать психологические особенности младшего школьника. Учет психологических особенностей детей важен для эффективного обучения и развития ребенка, создания оптимальных условий его адаптации, развития социальных и эмоциональных навыков, а также объективной оценки его успеваемости и прогресса.

1.2 Роль игровой деятельности в обучении младших школьников

Игровая деятельность крайне важна для младших школьников, так как она не только способствует их умственному развитию, но и формирует их личность. Ввиду того, что учебная деятельность является ведущей в начальной школе, она тесно связана с игрой, которая сохраняет свою актуальность для младших школьников. Игра может выступать в качестве эффективного средства обучения, помогая ученикам лучше понять и усвоить новые знания.

Игра является важным инструментом для самореализации младших школьников. Во время игровой деятельности учащиеся актуализируют свои

знания и получают новые, развивают любознательность и нравственные качества, такие как воля, смелость и умение сотрудничать. Игра помогает формировать отношение к другим людям и к жизни в целом. Позитивная и дружелюбная атмосфера игры помогает не потерять интерес к учебе младшего школьника [6, с. 43].

По мнению Л.С. Выготского, игра ребенка не есть простое воспоминание о пережитом, но творческая переработка пережитых впечатлений, комбинирование их и построение из них новой действительности, отвечающей запросам и влечениям самого ребенка [10, с. 96].

К.Д. Ушинский же считал игру «посильным для ребенка способом войти во всю сложность окружающего его мира» [43, с.105].

Игровая деятельность сохраняет свою значимость для младших школьников, хотя ее содержание и цели меняются. В этом возрасте дети начинают интересоваться играми с правилами и обучающими играми, которые помогают им научиться соблюдать правила, развивать внимание и концентрацию – навыки, необходимые для успешного обучения.

Игровые технологии сегодня можно рассматривать как результативный метод передачи знаний, способствующий развитию и обучению ребенка на качественно новом уровне. Использование игровых методик в процессе обучения поможет детям с интересом осваивать новые знания, развивать навыки самостоятельности и ответственности, а также стимулировать интеллектуальное развитие [31, с.15].

Использование игр при обучении младших школьников ориентировано на достижение определенных целей [15, с. 78].

1. Дидактические: усвоение новой информации, формирование универсальных учебных навыков и их использование.

2. Воспитательные: развитие самостоятельности и силы воли, создание определенных позиций и установок в области морали, эстетики и мировоззрения, развитие навыков сотрудничества, социализации и коммуникации.

3. Развивающие: улучшение таких когнитивных функций, как внимание, память, речь, мышление, воображение, творчество, мотивация к обучению, развитие умений сравнивать, анализировать, находить сходства и различия, принимать оптимальные решения.

4. Социализирующие: усвоение общественных норм и ценностей, приспособление к различным условиям, самоконтроль, развитие коммуникативных навыков.

Одним из важных преимуществ игры является ее коммуникативная составляющая. Игровая деятельность может быть как парной или групповой, так и может быть организована со всем классом. Так или иначе, учащиеся будут активно взаимодействовать друг с другом, и в процессе этого общения они научатся сотрудничеству, здоровому соперничеству, которое не подразумевает агрессии, умению достойно принимать поражения и брать на себя ответственность.

Важно понимать, что игра – это не случайное развлечение, а всегда осознанный и целенаправленный акт, к которому дети относятся со всей ответственностью. В связи с этим, выбирая игру для достижения определенной цели, учитель ориентируется на прогресс в обучении и развитии младших школьников. Любая игра имеет общую структуру, которую учитель может использовать для анализа и выбора оптимальной игры для каждого конкретного случая.

Г.К. Селевко предлагает следующую структуру игры [31, с. 31].

1. Целеполагание: для чего мы играем, какого результата хотим достичь?

2. Ясное изложение правил: как именно мы будем играть, что требуется от участников?

3. Введение в игровую легенду: во что играют дети, какой мир или ситуация воссоздаются в процессе игры?

4. Непосредственное проведение игры: выполнение участниками поставленных задач в рамках оговоренных правил.

5. Анализ результатов: обсуждение, выводы, рекомендации для будущих игр.

Игровые методики играют важную роль в обучении английскому языку младших школьников. Игра пробуждает интерес у ребенка, создает необходимую мотивацию к изучению предмета, облегчает понимание сложного материала. Эффективность обучения значительно возрастает, когда учащиеся действительно вовлечены в учебный процесс. Существует множество разнообразных способов стимулирования активности младших школьников. Учитель обладает большими возможностями использования различных методов для повышения мотивации, однако именно игра и творчество считаются наиболее результативными.

Основной элемент игры – это игровая роль, которая позволяет моделировать различные взаимоотношения между людьми в реальной жизни.

С.В. Белякова выделяет шесть основных задач использования игр на уроках иностранного языка [1, с. 25].

1. Развитие необходимых способностей и психологических функций.

2. Развитие конкретных речевых навыков.

3. Формирование определенных умений.

4. Развитие коммуникативных навыков.

5. Изучение культурных особенностей.

6. Непроизвольное усвоение речевого материала.

Создание игровых ситуаций на учебных занятиях способствует улучшению навыков чтения, письма, говорения и аудирования учащихся. В зависимости от цели, игры могут быть использованы на разных этапах урока. Так, игра может быть проведена в начале занятия для активизации познавательной деятельности детей, или же в конце урока учитель может использовать игру для закрепления пройденного материала. Кроме того, игровые технологии могут служить отличным методом для снятия эмоционального напряжения младшего школьника при необходимости или для смены видов деятельности в ходе урока.

Применение дидактических игр на уроках английского языка способствует лучшему усвоению нового материала, повышает результаты учащихся. Данная методика позволяет им изучать язык более рационально и эффективно, по сравнению с традиционным методом, основанным на запоминании и повторении лексических единиц и образцов речи. Ученик, заинтересованный игровым процессом, незаметно активизирует свой словарный запас и применяет его в зависимости от игрового задания и ситуации общения. Учащиеся детально прорабатывают материалы по определенной теме и, самое главное, учатся свободно владеть и использовать их в различных обстоятельствах.

Использование игровых технологий на уроке помогает устранить неловкость, снять эмоциональное напряжение, убрать или сократить соревновательный элемент. В таком случае ученик, который обычно не уверен и застенчив, будет принимать активное участие в игровом процессе.

М.Ф. Стронин считает, что игровая деятельность на уроке иностранного языка позволяет решать важные методические задачи [36, с. 64].

1. Создание условий для естественного многократного повторения учащимися языкового материала.

2. Обучение учеников выбору правильного речевого образца в различных ситуациях, что является подготовкой к спонтанному общению.

3. Создание комфортной психологической атмосферы в классе, которая поможет ученикам подготовиться к реальному общению на изучаемом языке.

При планировании и проведении игровых занятий для изучения иностранного языка преподаватель должен учитывать ряд факторов. С одной стороны, необходимо сохранять эмоциональный контроль и мотивацию, а с другой – уметь отходить на второй план, предоставляя учащимся больше самостоятельности. Если ученики берут на себя руководящие роли в игре, педагогу особенно важно уметь становиться менее заметным. Во время игрового процесса преподаватель не должен указывать на ошибки учащихся в открытой форме, а скорее направлять их внимание на те языковые структуры и

аспекты, над которыми следует поработать. Создание благоприятной психологической атмосферы и обеспечение ситуации успеха являются ключевыми факторами для успешного проведения игрового занятия [45, с. 46].

Игровые технологии могут быть применены на уроках английского языка в различных моментах, в зависимости от обстоятельств и стиля преподавания учителя. Игровая активность, проведенная в начале урока, может помочь учащимся быстрее включиться в учебный процесс, актуализировать знания и замотивировать к изучению нового материала. Это также эффективный способ повторения пройденного материала, так как во время игры ученики многократно применяют полученные знания на практике. Если учитель замечает, что внимание учеников снижается, он может приостановить урок, провести короткую игровую активность и затем продолжить занятие с полным вниманием и энергией учащихся. В конце урока игра может быть полезна, так как ученики работают с большим интересом в предвкушении окончания занятий. Таким образом, учитель может закончить урок на позитивной ноте, создавая у учеников ожидание следующего урока. Несмотря на привлекательность и эффективность игровых методов, необходимо соблюдать меру, чтобы игра не стала утомительной для учеников и не привела к потере эмоциональной яркости [35, с. 100].

Продолжительность игровой активности на уроке зависит от ряда факторов, таких как уровень подготовки учащихся, сложность изучаемого материала, конкретные цели урока и обстоятельства его проведения. Например, если игра используется в качестве тренировочного упражнения при первичном усвоении нового материала, она может занять 20 – 25 минут урока. Впоследствии эта же игра может быть проведена в течение 3 – 5 минут для повторения пройденного материала и снятия напряжения у учащихся в середине урока.

Таким образом, игровые методы обучения являются важным и эффективным инструментом в работе с младшими школьниками. Они помогают поддерживать интерес к учебе, развивать коммуникативные навыки, усваи-

вать новые знания и практиковаться в их применении. Благодаря играм, процесс обучения становится более увлекательным и результативным для учащихся. Применение различных игровых технологий помогает преодолевать трудности, возникающие как в процессе обучения, так и в контексте общения на уроках. Игры также способствуют более эффективному усвоению учебного материала, стимулируют мыслительную деятельность и творческие способности учащихся. Использование игрового подхода в преподавании английского языка младшим школьникам создает положительную мотивацию для дальнейшего изучения данного предмета.

1.3 Игровые методы в обучении английскому языку младших школьников: виды и характеристики

Игровые методы обучения – это методы, которые в игровой форме воссоздают ситуации, направленные на усвоение норм и правил поведения в обществе, способствуют формированию социального опыта, совершенствуют навыки самоуправления поведением [34, с. 66].

Игровые методы имеют преимущество перед иными методами обучения, так как они интересны детям и с самого начала привлекают к себе внимание. В основе игровых методов лежат различные игры, которые вызывают положительные эмоции, способствующие созданию комфортной психологической ситуации в процессе обучения. Использование игровых методов в обучении значительно снижает затраты нервной энергии и волевые усилия [26, с. 131].

В процессе исследования использования игровых методов обучения было установлено, что данные методы способствуют усилению умственной и моторной активности учащихся. Моторная активность оказывает положительное влияние на образование ассоциативных связей, облегчающих про-

цесс усвоения знаний и умений. Во время игры у ребенка процессы восприятия протекают намного быстрее и точнее.

Игровые методы обучения имеют ряд характерных признаков [13, с. 47]:

1. учебный материал или учебное действие приобретает условный план, который переносится в игровой сценарий;

2. игровой метод требует вхождения в процесс игры всех участников обучения, то есть в игре участвуют и учащиеся, и педагог, что способствует оказанию прямого обучающегося воздействия на детей посредством замечаний, указаний, направлений, порицаний, подсказок и т.д.

Игровые методы весьма разнообразны. Их разнообразие зависит от вида игры, используемого педагогом. Несмотря на то, какая игра используется, метод имеет две основные педагогические функции [33, с. 139]:

1. совершенствование и закрепление знаний. В процессе игры ребенку приходится использовать полученные ранее знания, при необходимости трансформировать, преобразовывать их, учиться оперировать своими знаниями и умения. Все это оказывает положительное влияние на расширение и углубление знаний учащихся;

2. успешное усвоение новых знаний и умений различной сложности и содержания. В процессе игры чаще всего с целью усвоения новых знаний педагогом используются различные воображаемые ситуации в развернутом виде, с использованием игрового оборудования и соответствующими игровыми действиями, и ролями.

Подбор вида игр для использования игровых методов в обучении зависит от возраста учащихся, их психологического и физического развития, индивидуальных возможностей и потребностей. Учет данных критериев поможет педагогу подобрать действительно эффективные игры, которые помогут усилить педагогическое воздействие на учащихся и получить высокий результат обучения.

Таким образом, роль игровых методов обучения в педагогическом про-

цессе достаточно велика. Эффективность данных методов зависит от профессиональных умений педагога, его понимания функций педагогических игр и их значения в воспитании и обучении детей.

Игровые методы обучения включают в себя разнообразные педагогические игры.

Педагогические игры – это игры, имеющие конкретную образовательную цель и соответствующий ей педагогический результат [25, с. 115].

Педагогические игры разнообразны и различаются в зависимости от дидактического содержания, организационной структуры, возрастных возможностей детей, специфики содержания.

Игры, используемые в рамках игрового метода обучения, классифицируются по виду педагогического воздействия на учащихся [36, с. 81].

1. Дидактические игры – направлены на расширение кругозора учащихся, их познавательной деятельности, формированию конкретных умений и навыков, необходимых для успешного осуществления различных видов деятельности.

2. Игры воспитательного воздействия – направлены на воспитание у учащихся воли, самостоятельности, различных жизненных установок (нравственных, эстетических, мировоззренческих), умения сотрудничать и взаимодействовать в коллективе.

3. Игры развивающего развития – направлены на развитие у учащихся речи, мышления, памяти, внимания, фантазии, воображения и иных разнообразных творческих умений, а также развитие мотивации на обучение и получение новых знаний.

4. Игры, оказывающие социализирующее воздействие – направлены на приобщение учащихся к нормам и правилам поведения в рамках современного социума, формирование умения адаптироваться в новых условиях, эффективно взаимодействовать и общаться с окружающими, владеть навыками саморегуляции и самоконтроля.

Таким образом, игровые методы обучения весьма разнообразны и направлены на всестороннее образование и развитие учащихся, посредством различных видов педагогического воздействия.

В педагогической науке существуют различные классификации игровых методов обучения иностранным языкам. Так, Н.И. Гез и Н.Д. Гальскова определяют языковые, коммуникативные, ролевые и деловые игры [11, с. 173].

Языковые игры используются для развития навыков и умений на основе различных языковых единиц, начиная от отдельных звуков и заканчивая целыми текстами. Примеры таких игр включают в себя лото, кроссворды, игры с кубиками и карточками, поиск выхода из лабиринта, а также составление слов или предложений. Особенностью этих игр является их статичность, соревновательный характер, однозначность решений и репродуктивный характер деятельности. Языковые игры задействуют групповую или парную работу. Их цель состоит в закреплении и активизации языковых навыков, а также развитии способности составлять простые высказывания. Коммуникативные игры, в свою очередь, способствуют развитию навыков общения через упражнения, сочетающие репродуктивность и продуктивность. Они зависят от конкретной ситуации и могут включать выполнение одной или нескольких задач по речевому развитию. Роли в таких играх могут использоваться в определенных случаях, но они не являются обязательным элементом.

Ролевая игра позволяет создавать вымышленные ситуации, имитирующие естественные условия общения. В процессе игры учащиеся действуют согласно своей роли, а также создают или следуют созданному заранее сюжету. Для успешной организации ролевой игры необходимы следующие элементы: игровые действия, сюжет и содержание игры, создание воображаемой обстановки, правила и роль участника. Однако основной целью ролевой игры является не достижение конечной цели, а развитие навыков общения.

А.А. Деркач выделяет игры, используемые на уроках иностранного языка, опираясь на их цели, задачи, формы организации и степень их сложности [12, с. 34].

1. По количеству участников выделяют игры: индивидуальные, парные, групповые, фронтальные.

2. По характеру и форме проведения: предметные, подвижные, сюжетные, ролевые, игры-соревнования, интеллектуальные, взаимодействия, комплексные и др.

3. По способу организации игры бывают: компьютерные, письменные, на досках и др.

4. По степени сложности выполняемых действий различают: простые и сложные игры, моноситуационные, полиситуационные.

5. По уровню сложности: на узнавание, репродуктивные, творческие.

6. По длительности проведения: непродолжительные и продолжительн ые.

7. По цели и содержанию: языковые, речевые, с целью общения.

В настоящее время в современной школе использование игровых методов обучения направлено на повышение активизации и интенсификации педагогического процесса. Игровые методы обучения целесообразнее использовать в следующих ситуациях:

1. игра используется педагогом в качестве самостоятельного метода, направленного на освоение конкретной темы или учебного материала;

2. игра используется в процессе обучения как элемент, другого метода или технологии обучения, с целью усиления обучающего воздействия на учащихся;

3. игра используется педагогом как часть учебного занятия или целого урока. Например, игра, может быть использована как введение к уроку, для того чтобы заинтересовать учащихся новой темой;

4. игра используется для организации внеклассных мероприятий [21, с. 247].

Использование игрового метода обучения требует от педагога определенной подготовки. Необходимо не просто знать правила игры, но и подготовить для ее проведения весь необходимый инвентарь.

Таким образом, игровые методы обучения могут быть использованы педагогом как самостоятельные методы, а также в качестве вспомогательных в рамках другого метода с целью его усиления или привлечения учащихся к учебному занятию.

Игровые методы обучения английскому языку являются важной и эффективной методикой для младших школьников. Они не только делают процесс обучения интересным и вовлекающим, но также способствуют развитию коммуникативных и социальных навыков у детей. Эти методы являются эффективным инструментом для привлечения внимания и повышения мотивации учащихся, что может способствовать более успешному усвоению английского языка.

1.4 Понятие «взаимодействие» и его изучение в психологии и других науках

Интерес к исследованиям в области взаимодействия людей становится все более востребованным. Это обусловлено изменениями в общественном сознании, где демократизация и ориентация на проблемы личности стали приоритетными, а также тенденциями гуманизации и гуманитаризации в образовании. В связи с этим обновляются социально-педагогические и научно-методические ориентиры, что влечет пересмотр многих традиционных понятий. Также взаимодействие, которое проявляется на разных уровнях – между явлениями, социальными группами, личностями и т.д., играет важную роль в формировании личностного пространства. Как заявляли древние философы, предметы познаются только через их связь с другими предметами. То же самое можно сказать и о межличностных коммуникациях, где индивидуальные

черты личности проявляются во взаимодействии с другими людьми. В одних ситуациях индивид может активно участвовать во взаимодействии, влияя на его форму и содержание, в других – оставаться пассивным участником.

Традиционно, философия понимает взаимодействие как процесс взаимного влияния тел друг на друга, являясь наиболее общей и универсальной формой изменения их состояния. Оно определяет существование и структуру каждой материальной системы, ее свойства и объединение с другими телами для формирования системы более высокого порядка. Без способности к взаимодействию материя не смогла бы существовать и формироваться в системы.

Ученые Древней Греции уже обращались к идее взаимосвязи окружающего мира. Демокрит считал, что происхождение различных явлений объясняется взаимодействием атомов разных форм. Платон высказывал идею о необходимости разнообразия для взаимодействия, которое он рассматривал через систему воздействий и восприятий. Аристотель пошел еще дальше и обозначил понятие «миксис», описывая немеханическое соединение веществ. Таким образом, уже в античность ученые понимали взаимодействие как фундаментальное свойство материи и источник движения [39, с. 257].

В психологии взаимодействие – это процесс взаимного влияния двух или более субъектов, приводящий к их взаимозависимости и связи. Это объединяющий фактор, который помогает формировать структуры. Конфликты, возникающие в процессе взаимодействия, могут способствовать личностному росту и развитию объединяющих структур. Термин «взаимодействие» (подчеркивает субъектность всех сторон, участвующих в процессе [13, с. 5].

По мнению А.И. Пригожина, свобода выбора и осознание собственной инициативы как фундамента существования являются основными признаками субъектности личности. Е.Ю. Райчева считает, что самосознание служит ключевым и регулирующим фактором активности субъекта. Результатом самосознания является самоотношение, которое можно познать только в кон-

тексте конкретных предметных и социальных связей, за которыми кроются мотивы самореализации [19, с. 31].

С позиции деятельностного подхода, играющего ключевую роль в отечественной психологии, взаимодействие характеризуется наличием совместной деятельности. Это процесс активной деятельности двух и более участников, направленный на создание и поддержание объектов материальной и культурной сферы.

Понятия «взаимодействие» и «общение» в социальной психологии имеют разные определения. Некоторые ученые считают их синонимами и понимают оба термина как общение. Другие же видят разницу между данными понятиями в том, что общение представляет собой обмен информацией, а взаимодействие – интеракцию.

Однако есть исследователи, рассматривающие явление взаимодействия не как подчиненное общению, но как рядоположенное (А.А. Бодалев, М.С. Каган, М.И. Лисина, Н.Н. Обозов и др.). В этом случае понятие «общение» определяется не через понятие «процесс контакта», а именно через понятие «взаимодействие». Тем самым подчеркивается независимый, самоценный характер процесса взаимодействия. Вместе с тем и в этой группе нет полного единства во взглядах на явление взаимодействия, его функции, его роль в жизни человека.

Межличностные взаимодействия осуществляются в контексте общественных отношений. Так как социальные науки относятся к гуманитарным наукам, то и взаимодействия, возникающие в этой области, можно назвать гуманитарными. Гуманитарные взаимодействия – взаимодействия, исследуемые общественными науками, изучающими человека и его культурное наследие. Несмотря на многообразие форм и видов, можно выделить три основные сферы гуманитарных взаимодействий – социальную, психологическую и педагогическую. Контекст исследуемого взаимодействия определяется особенностями объектов и явлений в каждой из этих сфер [32, с. 39]:

1. в социальной сфере рассматриваются объективные законы взаимовлияния социальных явлений: взаимодействие языков, национальных литератур, культур и т. д.;

2. в психологической – изучаются закономерности процессов межличностных воздействий субъектов друг на друга в процессе совместной деятельности;

3. в педагогической – определяются сущность, закономерности, принципы, содержание, формы, методы, приемы взаимодействия различных субъектов и элементов, составляющих основу образовательного процесса.

Педагогическое взаимодействие имеет особое значение в педагогическом процессе и разделяется на учебные, дидактические и воспитательные взаимодействия.

Дидактические взаимодействия включают совместные действия учителя и ученика, а также использование различных методов обучения.

Целью учебных взаимодействий является передача знаний и опыта, а воспитательные взаимодействия направлены на усвоение опыта и саморазвитие личности.

Все эти виды взаимодействий имеют различные цели и результаты, но ориентированы на достижение общего результата. Учебные взаимодействия имеют структурированный характер и направлены на передачу знаний, в то время как воспитательные взаимодействия более гибкие и позволяют ученикам самостоятельно переосмысливать и применять полученный опыт.

Цель дидактических взаимодействий – раскрытие закономерностей обучения и выявление связей между различными элементами процесса образования. Для этого необходимо учесть взаимосвязь принципов обучения, взаимообусловленность обучения и преподавания, неразрывность воспитания и обучения, а также переход от обучения к самообучению, от образования к самообразованию и от воспитания к самовоспитанию. Поэтому педагогический процесс должен быть рассмотрен как объединение практики (учеб-

ные и воспитательные взаимодействия) и теории (дидактические взаимодействия) [16, с. 17].

Педагогическое взаимодействие отличается от других видов взаимодействия тем, что оно осуществляется педагогом и учащимися с целью взаимного влияния на их поведение, деятельность и отношения. Это контакт, который может быть как краткосрочным, так и продолжительным, но всегда преднамеренный и направленный на достижение определенных результатов [17, с. 8].

Педагогическое взаимодействие может проявляться в различных формах [17, с. 9]:

1. диада – это взаимодействие между двумя участниками, которые прямо или опосредованно связаны с учебным процессом. Например, это может быть общение между учителем и учеником или между учениками;

2. триада – это взаимодействие между тремя участниками. Количество участников может увеличиваться, включая родителей, психологов, заместителей директора и других;

3. группа – это совокупный субъект, состоящий из нескольких участников, которые объединены по определенным принципам или целям. В групповом взаимодействии каждый участник может влиять на других и на общую деятельность.

К основным типам педагогического взаимодействия относят конструктивный и деструктивный [17, с. 10].

Конструктивное взаимодействие не только способствует полноценному жизнеобеспечению личности, но создает условия для ее дальнейшей адаптации к современным социальным и профессиональным условиям. Основные формы данного взаимодействия включают сотрудничество, партнерство и конкуренцию.

Сотрудничество основано на согласованных отношениях участников, нацеленных на бескорыстную совместную деятельность с целью достижения общественно значимой цели.

Партнерство же ориентировано преимущественно на корыстные цели и имеет прагматичный характер, возникая только при наличии прямой выгоды для одного из партнеров.

Деструктивное педагогическое взаимодействие может привести к необратимым последствиям в образовательном сообществе, искажая основные принципы образования, нарушая стабильность в отношениях между участниками педагогической системы и элементами обучения. Следует отметить, что конфликт является основным видом деструктивного взаимодействия, однако в педагогике нет явлений, которые можно однозначно классифицировать. Поэтому строгая оценка деструктивного типа взаимодействия как исключительно негативного и конструктивного как единственно допустимого в педагогическом процессе не является обоснованной.

Выделяют традиционные и нетрадиционные формы взаимодействия, целью которых является построение контактов на основе диалогов, открытости и отказа от критики и оценки участников.

О.Л. Зверева и Н.А. Виноградова отмечают следующие интерактивных методы, направленные на активизацию учащихся в процессе обучения [5, с. 10 – 11]:

1. ролевая игра – разыгрывание участниками сценариев с заранее распределёнными ролями для овладения определёнными сторонами реальных ситуаций;

2. мозговой штурм – развитие творческого мышления учащихся путем поиска и генерации различных идей и вариантов решения проблемы или задачи;

3. метод презентации – проявление умений и знаний с помощью различных технических средств обучения;

4. метод «кейсов» – изучение и анализ реальных или вымышленных ситуаций, которые могут возникнуть в профессиональной деятельности;

5. метод модерации – стимулирование учащихся действовать в команде для решения той или иной задачи;

6. тренинги – организация различных игр и упражнений для развития определенных навыков и компетенций учащихся;

7. метод тестовых ситуаций – проявление знаний и навыков учащихся в особых условиях;

8. акции – эффективная форма работы, направленная на развитие личностных и нравственных качеств учащихся;

9. мастер-классы – форма творческой деятельности педагога по изучению, распространению и демонстрации передового педагогического опыта и мастерства.

Коротаева Е.В. выделяет следующие критерии эффективности взаимодействия участников образовательного процесса [17, с. 11]:

1) активность участников: интерес, желание и участие в совместной деятельности;

2) субъективная позиция: свобода выбора и действий, ответственность и самостоятельность;

3) результативность: достижение целей, эффективность и удовлетворенность процессом и результатами;

4) продуктивность: видимые результаты и взаимопомощь в развитии;

6) психологический климат: отсутствие конфликтных ситуаций, обеспечение безопасности;

7) применение знаний и методик на практике.

Взаимодействие между учителем и учеником играет ключевую роль в образовательном процессе. Большим воспитательным потенциалом обладает диалоговое взаимодействие между педагогом и обучающимся, основанное на равенстве позиций, уважении и позитивном отношении. Его эффективность обеспечивают открытость, искренность и отсутствие предвзятости.

В педагогике выделяют несколько моделей взаимодействия [37, с. 18].

1. Пассивное взаимодействие – ученик выступает в роли «объекта» обучения. Учитель передает информацию, учащиеся принимают ее, не проявляя личной инициативы.

2. Активное взаимодействие – ученики выступают в роли «субъектов» обучения. Они активно участвуют в учебном процессе, самостоятельно решая задания, участвуя в дискуссиях и творческой деятельности. Учитель стимулирует учеников к самостоятельной работе, анализу и применению знаний на практике.

3. Интерактивное взаимодействие – учитель и ученики активно взаимодействуют друг с другом, совместно решая проблемы, обмениваясь мнениями. Взаимодействие строится на диалоге, обратной связи и коллективной деятельности.

Особое место в педагогике занимает организация игрового взаимодействия учащихся в процессе обучения.

Игровое взаимодействие – активная совместная деятельность учащихся, предполагающая достижение учебного результата посредством применения полученных знаний и речевых умений в острой игровой, чаще всего, соревновательной ситуации. В процессе взаимодействия ученик видит связь между теоретическим знанием и эмпирическим опытом его успешного или неуспешного применения. Это элемент деятельностного обучения, своеобразная проверка качества знаний в деле. Изменение условий взаимодействия играет роль стимулятора когнитивных способностей, памяти, естественных способностей ученика.

Организация игрового взаимодействия тесно связана с достижениями учебных целей: повышением мотивации учащихся, практическим применением полученных знаний и формированием коммуникативной компетенции учащихся.

Е.А. Леванова использует концепцию айсберга для описания игрового взаимодействия на различных уровнях. Она представляет айсберг игрового

взаимодействия как модель, состоящую из нескольких «уровней», где каждый уровень соответствует определенным аспектам игры [20, с. 121].

1. «Верхушка айсберга» представляет собой функциональный уровень игрового взаимодействия, который включает в себя способы игры, правила, цели и задачи, а также степень вовлеченности участников. На этом уровне организаторы игры и определяют основные параметры и цели игры.

2. Физиологический уровень игрового взаимодействия характеризуется влиянием игры на физиологические процессы организма. Это может включать развитие двигательной активности, координации движений и так далее.

3. Психологический уровень игры оказывает влияние на развитие познавательных процессов участников, таких как память, внимание, мышление, воображение. Кроме того, игра решает и другие психологические задачи: способствует самоидентификации ученика в группе, развивает навыки действий в команде, устанавливает партнерские и дружеские отношения.

4. Педагогический уровень игры способствует развитию личности участников. Игра может помочь формированию чувства принадлежности к коллективу, развитию толерантности, сочувствия и гибкости мышления.

5. Личностный уровень игры является наиболее скрытым слоем игрового взаимодействия. Он связан с результатами игры, которые проявляются значительно позднее окончания игры. Этот уровень направлен на личностное развитие участников и может включать такие аспекты, как самоопределение, развитие творческого потенциала и формирование ценностных ориентаций.

Организация эффективного игрового взаимодействия учащихся основывается на следующих критериях [42, с. 24]:

1. постепенное усложнение: переход от простых, менее динамичных игр к более сложным и энергичным;

2. разнообразие деятельности: спокойные игры должны чередоваться с более активными, а игры, требующие высокой концентрации, с менее напряженными;

3. создание подходящей атмосферы для игры и наличие множества игр на разные случаи;

4. ясное понимание технологии игрового взаимодействия.

Успешное игровое взаимодействие также зависит от некоторых принципов [42, с. 25]:

1. принцип гибкости и ситуативности: в процессе взаимодействия учащихся педагогу важно уметь быстро реагировать на изменяющиеся ситуации и корректировать действия в соответствии с ними;

2. принцип вариативности: педагогу необходимо применять различные игры для разных целей, а также иметь в арсенале разнообразные игры;

3. принцип адаптивности: важно быть открытым и искренним во взаимодействии, а также готовым найти альтернативы, если игра не подходит;

4. принцип целевой направленности: игровое взаимодействие должно быть направлено на достижение определенных целей или обучающих задач. Цель является важнейшим компонентом взаимодействия учащихся в игровых ситуациях.

Таким образом, интерес к исследованиям в области взаимодействия людей растет, так как общественное сознание становится более демократичным и ориентированным на проблемы личности. Взаимодействие играет важную роль в формировании личностного пространства, поскольку индивидуальные черты проявляются во взаимодействии с другими людьми. Философия и наука давно понимают взаимодействие как фундаментальное свойство материи и человеческой жизни. В психологии взаимодействие определяется как процесс взаимного влияния, приводящий к взаимозависимости и связи. Оно может быть источником конфликтов, которые в свою очередь могут способствовать личностному росту и развитию объединяющих структур. Исследователи имеют разные взгляды на явление взаимодействия, что вызывает разнообразие в понимании его функций и роли в жизни человека.

Педагогическое взаимодействие играет ключевую роль в процессе обучения и воспитания, поскольку оно позволяет участникам обмениваться зна-

ниями, опытом и навыками, что способствует развитию личности ученика и его профессиональных компетенций. Кроме того, педагогическое взаимодействие помогает учителю лучше понять потребности и особенности каждого ученика, что позволяет разработать индивидуальный подход к обучению и воспитанию.

Выводы по главе 1

При обучении английскому языку младших школьников учителю следует принимать во внимание важность психологических особенностей личности. Одной из основных особенностей является формирование самостоятельности и самоопределения. В это время дети начинают развивать свои собственные интересы и мнения, а также стремятся к самостоятельности в принятии решений. Влияют на развитие обучения и другие особенности, такие как формирование умения работать в коллективе, развитие эмоциональной сферы и эмоционального интеллекта.

Младший школьный возраст несет в себе большие возможности в познании окружающего мира, в том числе и средствами английского языка. Плодотворной почвой для этого является познавательная деятельность, реализующаяся в играх, в полной мере отвечающих возрастным особенностям детей младшего школьного возраста. Игра является основным способом самовыражения и самореализации для младших школьников. Они открывают новые миры, экспериментируют и учатся через игру. Игра стимулирует воображение и фантазию младших школьников, что помогает им с легкостью воспринимать новые знания и ассоциировать их с реальностью.

Ценность игры как воспитательного средства заключается в том, что, оказывая воздействие на коллектив играющих детей, педагог через коллектив оказывает воздействие на каждого из детей.

Игровые методы являются эффективным средством обучения английскому языку, так как они помогают детям активно использовать язык в реальных ситуациях и контекстах. Каждый вид игры имеет свои особенности и характеристики, которые позволяют разнообразить процесс обучения и повысить его эффективность. Игровые методы могут быть адаптированы к различным уровням владения языком, что позволяет каждому ученику развиваться в соответствии со своими индивидуальными потребностями и уровнем владения английским языком. Использование игровых методов в обучении английскому языку помогает детям легче и быстрее усваивать языковые структуры, развивать навыки аудирования, говорения, чтения и письма, а также формировать положительное отношение к изучению иностранного языка.

Понятие «взаимодействие» имеет важное значение в психологии и других науках. Оно относится к процессу воздействия одного объекта или системы на другой и включает в себя различные формы взаимодействия, такие как коммуникация, социальное взаимодействие, педагогическое взаимодействие и т.д. Его изучение позволяет нам лучше понять связь между различными объектами и системами, и как эти взаимодействия формируют нашу реальность. Оно также помогает разрабатывать модели и теории, которые помогают объяснить и предсказать результаты взаимодействия в различных областях знания.

Глава 2. Методические основы организации игрового взаимодействия в обучении английскому языку на начальном этапе

2.1 Анализ УМК по английскому языку (на примере УМК «Spotlight» и «Enjoy English»)

«Английский в фокусе» («Spotlight») – это учебно-методический комплект (УМК) для учащихся 2-11 классов общеобразовательных учреждений. Авторы: Н. И. Быкова, Д. Дули, М. Д. Поспелова, В. Эванс. УМК «Spotlight» – это инновационный совместный проект российского издательства «Просвещение» и британского издательства «Express Publishing», в котором нашли отражение совместные тенденции российской и зарубежной методик обучения английскому языку. УМК «Spotlight» разработан известными российскими и зарубежными авторами. Выпуск УМК был начат в 2006 году [38, с. 27].

УМК «Английский в фокусе» («Spotlight 3») отвечает требованиям Федерального государственного стандарта (ФГОС) для начальной школы, федерального компонента Государственного стандарта основного и среднего (полного) общего образования по иностранным языкам и примерных про-

грамм по английскому языку для начального, основного и среднего (полного) общего образования [7, с. 3].

Принципы, положенные в основу обучения английскому языку в данном УМК, во многом совпадают с принципами обучения родному языку. Младшие школьники усваивают звуки, слова, структуры в простых и в то же время реальных речевых ситуациях, ежедневно возникающих при общении со сверстниками, где им приходится выражать свои мысли, чувства, желания и т. д. Детям предлагается обсуждать на английском языке те же темы, которые волнуют их в реальной жизни: дом, день рождения, животные, игрушки и др.

УМК «Spotlight 3» состоит из следующих компонентов:

1. учебник (Student's Book);
2. рабочая тетрадь (Workbook);
3. языковой портфель (My Language Portfolio);
4. книга для учителя (Teacher's Book);
5. контрольные задания (Test Booklet);
6. буклет с раздаточным материалом (Picture Flashcards) и плакаты;
7. CD для занятий в классе;
8. CD для самостоятельных занятий дома;
9. DVD-video.

Содержание УМК не только отвечает интересам учащихся, но и вовлекает их в активное изучение английского языка. Новые слова и структуры вводятся понятными и эффективными способами с помощью картинок, песен, рифмовок и т. д. Новый языковой материал представлен в контексте интересных живых диалогов. Разнообразие упражнений, песен, стихов и игр поможет учащимся легче и быстрее запомнить изучаемый материал.

Учебник «Spotlight 3» имеет модульную структуру, состоит из 8 модулей.

1. Вводный модуль: Welcome back!
2. Модуль 1: School days!

3. Модуль 2: Family moments!

4. Модуль 3: All the things I like!

5. Модуль 4: Come in and play!

6. Модуль 5: Furry friends!

7. Модуль 6: Home, sweet home!

8. Модуль 7: A day off!

9. Модуль 8: Day by day!

Каждый модуль занимает пятнадцать страниц и начинается с модульной страницы, которая дает учителям, учащимся и родителям ясное представление о целях и задачах модуля, а также о том, чему учащиеся должны научиться, завершив работу над модулем. Модульная страница помогает детям понять цели и задачи учебной деятельности в пределах изучаемой темы.

Модуль включает два параграфа, состоящих из уроков a и b, а также содержит следующие разделы.

1. Fun at school: предлагает учащимся задания, позволяющие привлечь знания других предметов, таких как математика, чтение, окружающий мир и др.

2. The Toy Soldier: английская сказка, состоящая из восьми рифмованных эпизодов, которые базируются на изученном лексико-грамматическом материале. Учащиеся могут закрепить языковые знания, читая сказку, и легко запомнить содержание. После каждого эпизода есть задания по работе с лексикой и текстом сказки.

3. Spotlight on the UK/the USA/Australia: ученики формируют представление о культуре и жизни в Великобритании, США и Австралии. Узнают о школах, еде, популярных магазинах, животных, спортивных соревнованиях и мультфильмах. Знание традиций этих стран расширяет социокультурную осведомленность учащихся и формирует уважительное отношение к истории и культуре других народов.

4. Arthur & Rascal: комиксы о приключениях взрослой собаки Артура, щенка Раскала и кошки Трикси. Комиксы способствуют развитию интереса к чтению с использованием современного языка.

5. Now I Know: раздел для проверки знаний учащихся по лексике, грамматике, чтению и письму. Учитель оценивает знания учеников, предлагает упражнения для закрепления материала и проверочные работы.

В период прохождения педагогической практики с конца января по март 2024 года учащимися 3 класса было изучено 2 модуля: модуль 5 и модуль 6 учебника «Spotlight 3» по английскому языку. Модуль 5 «Furry friends!» позволил младшим школьникам научиться описывать животных, говорить о том, что умеют и не умеют делать животные. Модуль 6 «Home, sweet home!» научил детей говорить о местонахождении предметов в доме.

Для обеспечения естественной мотивации деятельности на иностранном языке учебник предлагает младшим школьникам различные игры. Представим результаты проведенного анализа в виде таблиц.

В учебнике представлены задания, где учащимся необходимо разыграть диалоги по заданной теме или же прочитать по ролям. Данные упражнения относятся к ролевым играм. В процессе ролевого взаимодействия младшие школьники погружаются в определенную ситуацию, что позволяет им использовать язык более естественно и органично. Кроме того, учащиеся сотрудничают друг с другом в рамках игры, что способствует развитию навыков командной работы и построению дружеских отношений в процессе парного или группового взаимодействия.

Таблица 1. Ролевые игры в учебнике «Spotlight 3»

Модуль	Страница	Упражнение
Модуль 5 «Furry friends!»	С. 75	Прослушать, а затем прочитать по ролям диалог.
	С. 76	Работа в парах. Один обучающийся описывает жи-

		вотного, используя изученные лексические единицы. Другой обучающийся должен отгадать данное животное, используя заданную грамматическую конструкцию.
	С. 80	Работа в парах. Необходимо разыграть диалог. Один обучающийся задает вопрос о возрасте одного из животных, второй ученик отвечает, называя животного и заданный возраст.
	С. 88	Учащимся необходимо прочитать диалог по ролям.
Модуль 6 «Home, sweet home!»	С. 90	Работа в парах. Необходимо разыграть диалог. Один обучающийся задает вопрос о местоположении одного из сказочных героев, второй ученик отвечает, используя предложенные лексические единицы и предлоги места.
	С. 91	Учащимся необходимо

		сначала послушать, а затем прочитать диалог по ролям.
	С. 93	Учащиеся работают в парах, задавая друг другу вопросы о доме/квартире с опорой на рисунок, используя изученные лексические единицы.
	С. 94	Учащиеся работают в парах. Они загадывают, где могут находиться предметы, изображенные на картинках, задают вопросы и отвечают на них.

Кроме ролевых игр, учебник предлагает учащимся лексические (языковые) игры, которые позволяют развить догадку и память младших школьников. В процессе речевого взаимодействия учащиеся запоминают новые слова и выражения, расширяя свой словарный запас. Используя новые слова в различных контекстах, младшие школьники более глубоко усваивают лексику. Речевое взаимодействие требует от учащихся активного мышления, что способствует развитию когнитивных способностей.

Таблица 2. Лексические игры в учебнике «Spotlight 3»

Модуль	Страница	Упражнение
Модуль 5 «Furry friends!»	С. 79	Учащиеся работают в парах. Им необходимо записать животных, выполняющих опреде-

		ленные действия.
Модуль 6 «Home, sweet home!»	С. 92	Учащиеся в течение одной минуты смотрят на картинку, запоминая, где находятся люди и предметы, а затем закрывают учебники. Учитель задает им вопросы по картинке.
	С. 95	Ведущий задумывает какой-то предмет/предметы в доме и описывает его/их классу, как показано в образце. Класс пытается отгадать, что это. Тот, кто отгадал правильно, становится ведущим.
	С. 96	Класс делится на команды. Учитель объясняет игру: учащиеся в течение одной минуты смотрят на предметы, изображенные на картинке, и закрывают книги. Учитель задает командам вопросы по картинке. Побеждает команда, которая дала

		наибольшее количество правильных ответов.

Рабочая тетрадь УМК «Spotlight 3» также состоит из 8 разделов, как и учебник «Spotlight 3». Рабочая тетрадь является составной частью УМК «Spotlight 3» [8, с. 2]. Она содержит разнообразные задания и упражнения для самостоятельной работы учащихся, способствующие лучшему усвоению, закреплению и повторению материалов учебника. Кроме заданий и упражнений в рабочей тетради представлены разнообразные игры. Среди них можно выделить ролевые и лексические игры.

Таблица 3. Ролевые и лексические игры в рабочей тетради «Spotlight 3»

Модуль	Страница	Упражнение
Модуль 5 «Furry friends!»	С. 42	Учащимся необходимо сначала пронумеровать, а затем прочитать диалог по ролям.
Модуль 6 «Home, sweet home!»	С. 52	Настольная игра. Дети играют группами или парами. Учащиеся подбрасывают игральный кубик и выполняют задания, закрепляя материал модуля в увлекательной форме.

Таким образом, УМК «Spotlight 3» содержит недостаточное количество фонетических, лексических и грамматических игр, которые способствуют не только улучшению языковых навыков, но и развитию мотивации к изучению иностранного языка. Наибольшее количество игр является речевыми, а преимущественно ролевыми, направленными на развитие коммуникативной

компетенции обучающихся. Некоторые игры, предлагаемые в учебнике, могут быстро стать скучными и предсказуемыми для учащихся начальной школы, так как не раз повторяются в разделах. Недостаток командных игр ограничивает взаимодействия младших школьников друг с другом, не позволяя им, обмениваться мнениями, совместно решать задачи и проявлять чувства справедливости и товарищества. Недостаток языковых игр не способствует комплексному развитию всех навыков обучающихся, таких как говорение, чтение, письмо и аудирование.

Тем не менее, игры в учебнике «Spotlight 3» имеют четкие цели и задачи. Сказочные персонажи, которые встречаются при инсценировке диалогов, выполнении различных заданий коммуникативной направленности помогают учащимся лучше понять и запомнить новую информацию, поскольку они могут ассоциировать ее с любимыми персонажами.

Рассмотрим УМК «Enjoy English» под редакцией М.З. Биболетовой, О.А. Денисенко и Н.Н. Трубаневой [2, с. 2]. УМК разработан издательством «Титул» и соответствует Федеральному государственному образовательному стандарту (ФГОС). В состав УМК входят учебник, рабочая тетрадь, книга для учителя, аудиоматериалы и раздаточные материалы. Учебник «Enjoy English» направлен на формирование коммуникативной компетенции учащихся, развитие их языковых навыков, расширение лексического запаса и знакомство с культурными особенностями англоязычных стран. Материал представлен в виде разнообразных тем, которые соответствуют возрастным особенностям учащихся, а также заданий для развития навыков говорения, аудирования, чтения и письма.

Обновленное издание учебного пособия «Enjoy English» (2016 год) для младших классов имеет следующие отличительные характеристики.

1. Учебники разделены на три класса (2, 3 и 4 классы), что обеспечивает удобство как для учеников, так и для учителей. Каждый учебник включает свою оригинальную историю и уникальных персонажей.

2. Курс был переработан и упрощен для обеспечения доступности и понятности учебного материала для детей младшего возраста. Содержание обновленного УМК характеризуется сокращением активного словарного запаса и увеличением его повторяемости.

3. Главы (Units) соответствуют четырем учебным четвертям года. Каждая глава заканчивается разделом Test Yourself для самоконтроля, серией проверочных работ Progress Check и творческим проектом Project для закрепления пройденного материала.

Учебник «Enjoy English» для 4 класса состоит из 7 разделов.

1. «Speaking about seasons and the weather».
2. «Enjoying your home».
3. «Being happy in the country and in the city».
4. «Telling stories».
5. «Having a good time with your family».
6. «Shopping for everything».
7. «School is fun».

Каждый раздел завершается самостоятельной работой (Test Yourself). Каждая учебная четверть завершается проверочными заданиями (Progress Check), позволяющими оценить достигнутый уровень овладения языком в начальной школе. В конце учебника младшим школьником предложен раздел Grammar Reference, который содержит все грамматические правила, необходимые для младшего школьника 4 класса и раздел Vocabulary, содержащий необходимую лексику.

Для того, чтобы сделать процесс обучения наиболее интересным и увлекательным учебник «Enjoy English 4» предлагает младшим школьникам различные игры. Представим результаты проведенного анализа в виде таблиц.

Учебник содержит большое количество ролевых игр, где обучающимся необходимо инсценировать диалог.

Таблица 4. Ролевые игры в учебнике «Enjoy English 4»

Раздел	Страница	Упражнение
1. «Speaking about seasons and the weather»	С. 8	Учащимся необходимо разыграть диалог в парах о любимом времени года.
	С. 10	Учащиеся придумывают и разыгрывают свою беседу о погоде в разных странах.
	С. 10	Учащимся предлагается инсценировать диалог о погоде в родном крае в разное время года и о их любимых занятиях в разную погоду.
2. «Enjoying your home»	С. 21	Учащимся необходимо сначала послушать, а затем прочитать диалог по ролям.
	С. 24	Учащиеся работают в парах. Один из них посетил Тайни, другому необходимо узнать, что есть в доме у сказочного героя, используя заданную грамматическую конструкцию.
	С. 29	Учащиеся работают в парах. Они делятся

		друг с другом о предлагаемых проектах гостиной для мисс Четтер, опираясь на образец.
3. «Being happy in the country and in the city»	С. 38	Учащиеся играют в «Бюро погоды», инсценируя диалоги, аналогичные прослушанному в аудиозаписи.
	С. 38-39	Учащимся необходимо сначала послушать, а затем разыграть диалог по ролям.
	С. 45	Используя данный диалог в качестве образца, учащиеся разыгрывают свои диалоги об их питомце.
4. «Telling stories»	С. 56	Учащимся необходимо сначала заполнить пропуски, а затем прочитать диалог по ролям.
	С. 35	Учащимся необходимо закончить басню о волке и ягненке счастливым концом.
	С. 36	Учащимся необходимо помочь Санте Клаусу рассказать о своем вче-

		рашнем дне.
5. «Having a good time with your family»	С. 68	Учащиеся работают в парах. Они разыгрывают диалог-расспрос о любимых занятиях по выходным, опираясь на образец.
	С. 72	Учащиеся разыгрывают диалог по ролям.
	С. 73	Учащиеся работают в парах. Они разыгрывают диалог-расспрос о любимых и нелюбимых домашних обязанностях.
	С. 76	Учащимся необходимо разыграть телефонный разговор между героями учебника, используя опоры.
	С. 80	Учащимся необходимо сначала послушать, а затем разыграть диалог по ролям.
6. «Shopping for everything»	С. 86	Учащимся необходимо сначала послушать, а затем разыграть диалог по ролям.
	С. 87	Учащиеся инсценируют

		диалог между продавцом и покупателем.
	С. 88	Учащимся необходимо сначала заполнить пропуски, а затем прочитать диалог по ролям.
	С. 89	Учащиеся инсценируют разговор между сказочными героями о покупке новой одежды.
	С. 95	Учащимся необходимо сначала заполнить пропуски, а затем прочитать диалог по ролям.
7. «School is fun»	С. 102	Учащиеся работают в парах. Они разыгрывают диалог-расспрос о любимых и нелюбимых занятиях на уроке.
	С. 103	Учащиеся работают в парах. Они разыгрывают диалог-расспрос о любимых и нелюбимых занятиях на уроке английского языка.
	С. 104	Учащимся необходимо расставить предложения в правильном порядке, а затем прочи-

		тать диалог по ролям.
	С. 105	Учащиеся работают в парах. Одному из них необходимо обратиться с просьбой к партнеру, другому среагировать на просьбу собеседника.
	С. 114	Одному ученику необходимо проинтервьюировать своих одноклассников, чтобы узнать, кто наиболее готов навестить Тайни и его друзей.

Кроме диалогов по ролям, обучающимся предлагаются лексические (языковые) игры, направленные на развитие догадки и памяти младших школьников.

Таблица 5. Лексические игры в учебнике «Enjoy English 4»

Раздел	Страница	Упражнение
1. «Speaking about seasons and the weather»	С. 7	Учащимся необходимо посмотреть на картинки и догадаться о значении представленных слов, связанных с погодой.
	С. 9	Учащимся необходимо посмотреть на картинки и догадаться о погоде в

		различных регионах летом.
2. «Enjoying your home»	С. 24	Учащиеся работают в парах. Один расспрашивает другого о мебели в гостиной Браунов, проверяя насколько он запомнил иллюстрацию.
	С. 27	Учащимся необходимо прослушать описание одной из комнат (комнаты Саймона) и найти ее на рисунках.
3. «Being happy in the country and in the city»	С. 37	Один из учеников составляет список мест рядом со своим домом. Одноклассники отгадывают, какие места были задуманы.
	С. 46	Прослушав аудиозапись, учащимся необходимо отгадать животного Димы по описанию.
4. «Telling stories»	С. 56	Придумай и запиши, где месяц назад мог находиться Тайни. Теперь пусть твой сосед угада-

		ет, что записано у тебя, а ты — что у него.
5. «Having a good time with your family»	С. 66	Один из учеников изображает то, что он делал вчера. Одноклассники угадывают его занятия.
6. «Shopping for everything»	С. 92	По описанию учащимся необходимо выбрать продукты, купленные мамой Слонихой.
	С. 93	Опираясь на слова в рамочке, учащиеся должны догадаться о том, как Слоненок помогал маме готовиться к встрече гостей.
7. «School is fun»	С. 104	Учащиеся должны отгадать, что есть в портфеле у одноклассника.
	С. 106	Учащимся необходимо посмотреть на картинки и отгадать школьные предметы.
	С. 107	Ученик составляет список из 5 школьных принадлежностей. Одноклассники должны разгадать эти вещи.

Таким образом, анализ УМК «Enjoy English» показывает, что количество ролевых игр в рассмотренных разделах преобладает над количеством лексических. В то же время преимуществом данного УМК является наличие сказочных персонажей, которые повышают внимание и интерес младших школьников. Однако недостаток заключается в том, что многие задания учебника сформулированы на русском языке.

Итак, оба набора игр, представленных в УМК «Spotlight» и «Enjoy English», в основном включают ролевые игры, в то время как число языковых игр сравнительно невелико. Использование разнообразных ролевых игр эффективно влияет на понимание и усвоение активного лексико-грамматического материала каждого раздела. Данный вид игры является результативным для развития навыков общения, творческого мышления и погружения в языковую среду. В ролевых играх язык используется для достижения определенной цели, что делает его более практичным и полезным для учеников начальной школы. Кроме учебных задач, игра решает разнообразные воспитательные и развивающие задачи. Ролевые игры учат детей работать в команде, слушать других и принимать решения, постоянное применение данных игр позволяет создать комфортный и благоприятный климат в классе. Успешное участие в ролевых играх может укрепить уверенность младшего школьника в освоении иностранного языка и помочь преодолеть языковой барьер.

Таким образом, предложенные в учебнике игры соответствуют возрастным и психологическим особенностям младших школьников. Однако существенным недостатком данных учебников является отсутствие грамматических и фонетических игр, которые могли бы быть полезны и эффективны для овладения иностранным языком учащимися начальной школы.

2.2 Примеры типичных форм организации игрового взаимодействия в УМК для младшей школы

В результате анализа УМК «Spotlight 3» и УМК «Enjoy English 4» мы пришли к выводу, что учебники не имеют достаточного количества языковых игр, которые могут быть использованы на уроках иностранного языка, с целью организации различных видов взаимодействия младших школьников в игровых ситуациях. Поэтому мы предлагаем дополнить материал УМК различными фонетическими, грамматическими, лексическими и орфографическими играми, позволяющими разнообразить процесс обучения и вызвать интерес младших школьников к изучению иностранного языка.

Игровое взаимодействие представляет собой элемент игры, при котором младшие школьники вовлечены в игровые ситуации и активности для изучения и практики иностранного языка. Организация игрового взаимодействия способствует успешному достижению образовательных, развивающих и воспитательных целей в условиях благоприятного психологического климата и дружественной атмосферы. При правильной организации игрового взаимодействия, ясном определении желаемых результатов и учете возрастных и индивидуальных особенностей учащихся, создание игровых ситуаций может стать эффективным педагогическим средством для обучения английскому языку. Кроме того, игровое взаимодействие также обозначает взаимоотношения участников игры.

В процессе игрового взаимодействия младшим школьникам всегда необходимо самостоятельно принимать решения, как поступить в той или иной игровой ситуации, как одержать победу. Необходимость выбора стимулирует умственную активность учащихся. Чувство равенства в процессе игрового взаимодействия, энтузиазм и радость создают условия, в которых младшие школьники преодолевают неуверенность и достигают высоких результатов.

При изучении иностранного языка учащиеся сталкиваются с трудностями произношения английских звуков, понимания грамматического и лексического материала, чтения, письма и так далее. Но организация различных форм игрового взаимодействия в процессе обучения позволяет учащимся с удовольствием и интересом преодолевать данные аспекты языка.

В ходе взаимодействия школьников в рамках игровой ситуации учебный материал усваивается намного проще и эффективнее, что приводит к повышению познавательной активности младших школьников и вызывает чувство удовлетворения от процесса обучения.

В настоящее время в методической литературе представлено большое разнообразие игр, которые делают процесс обучения иностранному языку более увлекательным и продуктивным.

Использование **фонетических игр** на уроках иностранного языка наиболее эффективно на начальном этапе обучения в форме примеров и упражнений для отработки произношения сложных иноязычных звуков, интонации или в качестве разминки. В данном случае организация игрового взаимодействия способствует формированию правильной артикуляции органов речи обучающихся, интонации и развитию фонетического слуха. Через игры дети способны легче запоминать новые слова и выражения, связывая их с соответствующими звуками.

Мы предлагаем возможные фонетические игры для Module 5 «Furry friends» и Module 6 «Home, sweet home!», УМК «Spotlight 3».

Для закрепления изученных ЛЕ по теме: «Cows are funny», страницы 74 – 77 учебника, учитель может использовать данную игру.

1. **«Вставь букву»**

Учитель записывает на доске слова с пропущенными буквами, а ученики в свою очередь должны заполнить эти пропуски недостающими буквами. Например: *«sm*ll – small;*ars – ears; mo**e – mouse»*.

Упражнение 2 на странице 76 учебника предлагает учащимся прослушать и повторить за диктором ЛЕ. В дополнение к этому упражнению мы предлагаем следующую языковую игру.

2. **«Поиск фонетических сокровищ»**

Учитель прячет картинки или карточки с различными словами в классе. Учащиеся должны найти данные карточки и произнести их правильно, чтобы собрать все «сокровища».

Упражнение 5 на странице 77 учебника предлагает младшим школьникам заполнить таблицу, правильно распределив слова со звуками [ai] и [i]. В дополнение к этому упражнению мы предлагаем следующую фонетическую игру.

3. **«Be attentive»**

Учитель произносит ряд слов. Если в слове есть изученный звук [ai] или [i], ученики хлопают в ладоши один раз, если нет – два раза.

После прохождения модуля 5 мы предлагаем следующую фонетическую игру.

4. **«Be quick»**

Все ученики делятся на команды. В ходе жеребьевки выбирается команда, которая будет начинать игру. Один из игроков первым называет слово по-английски, связанное с животными и частями тела. Затем представители команд по очереди должны называть слова, которые начинаются на букву предыдущего слова. Кто не смог придумать слово, выбывает из игры. Побеждает та команда, в которой осталось больше всего игроков. Пример: *«Small → Long → Giraffe → Elephant»*.

Упражнение 1 на странице 90 учебника предлагает учащимся прослушать песню, а затем повторить за диктором. В дополнение к этому упражнению мы предлагаем следующую фонетическую игру.

5. **«Missing sounds»**

Учитель называет название комнаты на английском языке, но оставляет один звук или букву. Например: для слова «kitchen» учитель может сказать «k...chen», и ученики должны догадаться, какая буква или звук пропущен(ы).

Упражнение 4 на странице 93 учебника предлагает младшим школьникам заполнить таблицу, правильно распределив слова со звуками [u:] и [ʌ]. В дополнение к этому упражнению мы предлагаем следующую фонетическую игру.

6. **«Phonics bingo»**

Учитель раздает каждому ученику карточку с сеткой, в каждой из которых написаны слова, содержащие звуки [u:] и [ʌ]. Учитель произносит слова по очереди. Ученики отмечают слова на своих карточках, которые содержат тот или иной звук. Первый ученик, который заполнит ряд или столбец на своей карточке, кричит «Bingo!» и объявляется победителем.

Организация игрового взаимодействия на уроках английского языка в процессе изучения лексики позволяет младшим школьникам быстрее и эффективнее запомнить новые слова, научиться употреблять их в ситуациях, приближенных к естественной обстановке, активизировать речемыслительную деятельность. **Лексические игры** способствуют расширению словарного запаса, развитию коммуникативных навыков и творческого мышления учащихся.

В упражнении 1 на странице 76 младшим школьникам нужно угадать животное по его описанию. В дополнение к этому упражнению можно использовать следующую лексическую игру.

1. **«Пантомима»**

Один человек из класса выходит к доске и показывает какое-либо действие по теме: «Животные». А другие дети должны догадаться и называть по-английски загаданное животное.

В упражнении 5 на странице 79 обучающимся предлагается назвать трех животных, относящихся к определенной категории. В дополнение к этому упражнению мы предлагаем следующую лексическую игру.

2. **«Ассоциации»**

Учитель называет животных, а учащиеся должны назвать слово или фразу, связанную с данным животным. Пример: «*Dog – pet*»

Упражнение 1 на странице 94 учебника предлагает младшим школьникам прослушать новые ЛЕ по теме: «My house» и повторить за диктором. В дополнение к этому упражнению мы предлагаем следующую лексическую игру.

3. **«Guess!»**

Один из учеников встает возле доски лицом к классу. За спиной в руках держит карточку с изображением предмета. Остальные учащиеся должны отгадать животных, задавая вопрос: *«Do you have...?», «Is it...?*

В упражнении 5 на странице 93 младшим школьникам нужно задать друг другу вопросы о доме/квартире с опорой на рисунок, используя изученные лексические единицы. Мы можем использовать лексическую игру, которая может быть дополнением к данному упражнению.

4. **«Sounds»**

Ученики прослушивают звуки и определяют, в какой комнате они могут их услышать (звук кипения воды, телевизора, будильника и так далее).

Немаловажную роль в процессе изучения иностранного языка на начальном этапе играют **грамматические игры**, так как традиционное заучивание грамматического материала не вызывает интереса у детей, поскольку такой метод достаточно однообразен и скучен. Организация игрового взаимодействия позволяет младшим школьникам с удовольствием закреплять грамматические правила, употреблять грамматические конструкции в различных ситуациях общения и развивать речевое творчество учащихся.

Упражнение 4 на странице 93 учебника предлагает учащимся сказать, что умеют и не умеют делать животные. Мы можем использовать грамматическую игру, которая может быть дополнением к данному упражнению.

1. **«Цирк»**

Ученики играют в парах. Их задача – подготовить цирковое выступление дрессированного животного. Они сами решают, кто будет дрессировщиком, а кто будет исполнять роль животного. Пары по очереди выходят к доске, и дрессировщик представляет свое животное: *«I have a dolphin. My dolphin can swim. My dolphin can jump»*. Ученик в роли животного выполняет эти действия. После чего ребята меняются местами и продолжают представление уже в роли других животных.

На странице 76 в упражнении 3 учащиеся должны раскрыть скобки, используя правильную форму существительного. В дополнение к этому упражнению мы предлагаем следующую грамматическую игру.

2. **«Count»**

Учитель показывает учащимся картинки, задача ребят – посчитать количество людей, животных и предметов, употребив правильную форму множественного числа существительных.

Упражнение 5 на странице 95 учебника предлагает учащимся раскрыть скобки, используя правильную форму there is, there are. Данное задание можно дополнить грамматической игрой.

3. **«Room buttle»**

Эта игра напоминает всем известную игру «морской бой». Два игрока рисуют план комнаты. Мебель и ее количество оговариваются заранее. Участники должны отгадать ее расположение, задавая соответствующие вопросы.

Например: *«Are there a cupboard in the room?»*, второй игрок должен ответить: *«Yes, there is/No, there are not.»* Побеждает тот, кто быстрее своего соперника заполнит комнату соответствующими предметами мебели.

В упражнении 5 на странице 93 младшим школьникам необходимо заполнить пропуски, используя нужный предлог. В дополнение к этому упражнению мы предлагаем следующую грамматическую игру.

4. **«Опиши комнату»**

Учащиеся делятся на команды, каждая команда получает карточку с изображением комнаты и предметов, расположенных в разных местах. Их задача – описать комнату, используя изученные предлоги и ЛЕ.

Орфографические игры позволяют младшим школьникам формировать навыки письма в увлекательной форме. Организация данного типа игрового взаимодействия позволяет учащимся с интересом практиковать правописание слов в интерактивной форме, способствует улучшению грамотности и эффективному запоминанию новых слов. Кроме того, некоторые орфогра-

фические игры могут быть организованы в форме командных соревнований, что способствует развитию коммуникативных навыков, сотрудничества и работы в коллективе.

Мы предлагаем возможные орфографические игры для Module 5 «Furry friends» и Module 6 «Home, sweet home!», УМК «Spotlight 3», которые могут быть использованы для закрепления ЛЕ по данным темам.

1. **«Word imagination»**

Ученики работают в командах. Учитель предлагает учащимся составить как можно слов из карточек с буквами. Та команда, которая составит наибольшее количество слов, одерживает победу.

2. **«Be attentive»**

Ученики работают в парах. Учитель предлагает карточки с предложениями с намеренными орфографическими ошибками, задача учащихся найти и исправить данные ошибки.

3. **«Crossword»**

Учитель предлагает учащимся заполнить кроссворд, используя правильное написание изученных слов.

Помимо фонетических, лексических, грамматических, орфографических игр, применяемых на уроках иностранного языка на младшем этапе, особую популярность набирают цифровые образовательные игры в учебном процессе.

В современном мире компьютерные игры не только являются средством развлечения, но и эффективным инструментом для развития навыков и умений учащихся. Игры создают интерактивную среду обучения и формируют навыки командной работы, где ученики активно взаимодействуют с материалом, делая процесс обучения более интересным и захватывающим. В ходе игры ученикам приходится решать различные проблемы, что помогает им развивать критическое мышление, аналитические навыки и способность принимать обоснованные решения.

Мы предлагаем список электронных образовательных ресурсов, которые могут быть полезны для изучения английского языка в игровой форме на начальном этапе.

1. **«Starfall»** – это интерактивный ресурс с образовательными играми, песнями и другими активностями для детей, помогающими им изучать алфавит, звуки букв, чтение и другие навыки на английском языке.

2. **«ESL Games»** – это англоязычный ресурс, предлагающий помимо обычных заданий, карточные и настольные игры для изучения английского в интерактивной форме, квизы и видеоматериалы, а также кроссворды и рабочие листы для распечатывания.

3. **«Duolingo ABC»** – детская версия обучающего приложения для изучения иностранного языка, помогающая младшим школьникам научиться читать, изучить алфавит, новые слова в форме игр и рассказов.

4. **«LearnEnglish Kids»** – онлайн-платформа, разработанная Британским Советом, предлагающая разнообразные интерактивные задания, песни, рассказы и игры, которые помогут развить навыки чтения, письма, грамматики, словарного запаса и произношения на английском языке.

Таким образом, организуя разнообразное игровое взаимодействие на уроках по изучению английского языка, учителя обеспечивают младшим школьникам эффективное и основательное запоминание программного материала, повышают их познавательный интерес. В процессе игровых ситуаций ребята не будут уставать от скучных зазубриваний и неинтересных учебных упражнений на знание фонетики, грамматики, лексики и орфографии. Использование игрового взаимодействия в процессе обучения английскому языку является неотъемлемым педагогическим инструментом, способствующим разностороннему развитию учащихся и повышению результативности обучения.

2.3 Апробация игровых методик с использованием различных видов игрового взаимодействия на начальном этапе

В предыдущем параграфе мы представили основные результаты анализа игр, предлагаемых в УМК «Spotlight» и УМК «Enjoy English» для 3-го класса. Мы пришли к выводу, что в рассмотренных УМК преобладают речевые игры, и малая часть игр учебника является языковыми, которые ориентированы на усвоение различных аспектов языка. Поэтому мы предлагаем дополнить имеющиеся в учебнике игры некоторыми языковыми играми (грамматическими, лексическими, фонетическими), которые могут быть использованы для формирования произносительных, лексических и грамматических навыков.

В период прохождения педагогической практики с конца января по март 2024 года нами были проведены уроки у учащихся 3-их классов по темам 5 модуля «Furry friends» на основе УМК «Spotlight 3» с применением дополненных учебных игровых технологий с целью повышения эффективности усвоения полученных знаний и развития естественной мотивации младших школьников к изучению английского языка. Организация игрового взаимодействия на уроках включала в себя применение различных игровых элементов, таких как кроссворды, загадки, ролевые игры, позволившими сделать процесс обучения увлекательным и более запоминающимся для детей. Коллективное взаимодействие в игровых ситуациях позволило сплотить младших школьников, научить работать в команде. Для обеспечения полноценного усвоения учебного материала игровое взаимодействие было сбалансировано с программными заданиями, представленными в разделах УМК.

Таблица 6. Технологическая карта урока

Учебный предмет: английский язык

Класс: 3 класс

УМК: «Spotlight 3»

Тема урока: «Животные. Части тела»

Тип урока: усвоения новых знаний

Тема	«Животные. Части тела»
Цель и задачи	**Цель:** изучение, первичное восприятие и закрепление нового программного материала с опорой на игровое взаимодействие учащихся. **Задачи:** 1. Образовательная: • осваивать новые лексические единицы в рамках заданной темы в процессе игрового взаимодействия; • развивать умения делать неподготовленные высказывания на основе заданных опор; • развивать умения ролевого чтения и аудирования в рамках тематической ситуации. 1. Развивающая: • способствовать формированию интереса к изучению английского языка за счет создания игровых ситуаций на уроке;

<table>
<tr><td></td><td colspan="2">• развивать внимание, память, мышление.
2. Воспитательная:
• способствовать формированию умения работать в паре, в группе;
• воспитывать культуру общения;
• воспитывать бережное отношение к животным.</td></tr>
<tr><td>Планируемый результат</td><td>Предметные умения</td><td>УУД</td></tr>
</table>

	1. Первичное усвоение и умение строить краткие неподготовленные высказывания с использованием опор, оперируя новыми ЛЕ и ранее изученными грамматическими конструкциями. 2. Умение слушать, понимать основную и извлекать заданную информацию из аудиотекста.	**Познавательные:** 1. сравнивать объекты, устанавливать основания для сравнения, устанавливать аналогии; 2. с помощью педагогического работника формулировать цель, планировать изменения объекта, ситуации; 3. устанавливать причинно-следственные связи в ситуациях, поддающихся непосредственному наблюдению или знакомых по опыту, делать выводы. **Коммуникативные:** 1. воспринимать и формулировать суждения, выражать эмоции в соответствии с целями и условиями общения в знакомой среде; 2. проявлять уважительное отношение к собеседнику, 3. соблюдать правила ведения диалога и дискуссии; 4. строить речевое высказывание в соответствии с поставленной задачей. **Регулятивные:** 1. планировать действия по решению учебной задачи для получения результата; 2. устанавливать причины успеха/неудач учебной деятельности; 3.корректировать свои учебные действия для преодоления ошибок.
Основные понятия	Лексические единицы по теме «Животные. Части тела».	
Организация пространства		

Межпредметные связи	Формы работы	Ресурсы
Физкультура, окружающий мир	• Фронтальная • Парная • Групповая • Индивидуальная	• Компьютер • Учебник «Spotlight 3» • Мультимедийный проектор • Раздаточный материал • Средства наглядности

№	Этапы работы	Содержание этапа		
I.	Начало урока. 1) Организационный момент.	**Время**	**Используемые ресурсы**	
		1 минута		
		Деятельность учителя	**Деятельность обучающихся**	**УУД**
		Цель – психологически настроить учащихся на учебную деятельность, создать положительный эмоциональный фон. - Good morning, children. I'm glad to see you. How are you today?	**Цель** – включиться в иноязычное общение на уроке, настроится на трудовую деятельность. Приветствуют учителя, отвечают на вопросы, включаются в речевую деятельность.	**Коммуникативные**: 1. воспринимать и формулировать суждения, выражать эмоции в соответствии с целями и условиями общения в знакомой среде.
	Целеполагание и мотивация с опорой на игро-	**Время**	**Используемые ресурсы**	
		2 минуты	***Раздаточный материал***	
		Деятельность учителя	**Деятельность обучающихся**	**УУД**

	вое взаимодействие.	**Цель** - прогнозирование темы урока, постановка познавательной задачи, развитие чувства догадки учащихся. ***Учитель предлагает учащимся расположить буквы в правильном порядке, чтобы получить слова и определить тему урока.** - Look at the letter from Chuckles! It has some mixed letters. Let's put the letters in the correct order to get the words! Work in groups! ***Далее учитель предлагает учащимся назвать получившиеся слова, определив тему урока.** - What do you think we will speak about today? You are right. The topic of our lesson is «Animals» and we will speak about them.	**Цель** – формулирование темы и задач урока. Раскладывают буквы в правильном порядке, чтобы получились слова. Работают в группах, осуществляя взаимодействие друг с другом в игровой ситуации. Называют разгаданных животных, обозначают тему урока.	**Познавательные**: 1. объединять части объекта по определенному признаку; 2. устанавливать причинно-следственные связи в ситуациях, делать выводы. **Коммуникативные:** 1. принимать цель совместной деятельности, коллективно строить действия по ее достижению. **Регулятивные:** 1. выстраивать последовательность выбранных действий.
	Фонетическая зарядка.	**Время**	**Используемые ресурсы**	
		3 минут	***Средства наглядности***	
		Деятельность учителя	**Деятельность обучающихся**	**УУД**

		Цель – разогреть и подготовить речевые органы учеников для четкого произношения иноязычных звуков, поддержать интерес учащихся к изучению языка. *** Учитель показывает учащимся изображения с животным и предлагает правильно произнести его название и звук, который оно начинает.** - Look at the pictures! What animals can you see? What's the first sound of the word?	**Цель –** совершенствование навыков произношения и восприятия звуков, актуализация ранее изученных ЛЕ в процессе игрового взаимодействия. Учащиеся называют изображенных животных и звук, на который начинается слово.	**Регулятивные:** 1. выстраивать последовательность выбранных действий; 2. корректировать свои учебные действия для преодоления ошибок.
		Время	**Используемые ресурсы**	
II.	Актуализация знаний, работа с ранее изученными ЛЕ в процессе игрового взаимодействия.	***3 минуты***		
		Деятельность учителя	**Деятельность обучающихся**	**УУД**
		Цель – стимуляция речевой активности, создание атмосферы сотрудничества и соревнования в процессе игрового взаимодействия учащихся. ***Учитель предлагает учащимся назвать известных им животных по очереди. Ученик, который не называет животного или повторяет уже сказанное ранее животное, выбывает из игры.** - Stand up! Let's remember all the animals	**Цель** – актуализация ранее изученных ЛЕ в игровой ситуации. Совершенствование навыков коммуникации, развитие памяти и внимания. Называют животных по очереди. Ученик, который не называет животного или повторяет уже сказанное ранее животное,	**Коммуникативные:** 1. проявлять уважительное отношение к собеседнику, соблюдать правила ведения диалога и дискуссии. **Регулятивные:** 1. выстраивать последовательность выбранных действий; 2. устанавливать причины успеха/неудач учебной деятельности.

		and birds! Name them one by one! If you can't call an animal, you sit down. The last player is the winner!	выбывает из игры.	
III.	Первичное усвоение новых знаний. Введение новых ЛЕ.	**Время**	**Используемые ресурсы**	
		10 минут	***Раздаточный материал***	
		Деятельность учителя	**Деятельность обучающихся**	**УУД**
		<u>Цель</u> – стимуляция визуального восприятия учеников. ***Учитель прикрепляет на доске по одной картинке из раздаточного материала (small nose, big ears, small head…). Показывая на каждую картинку, учитель произносит и пишет соответствующую пару слов.** - Look at the picture! What animal can you see? The sheep has got a small nose. Repeat all together, **small nose**!	**<u>Цель</u> –** усвоение новых ЛЕ, развитие слухо-произносительных навыков. Отвечают на вопросы учителя. Слушают и повторяют за учителем хором и индивидуально.	**Познавательные:** 1. сравнивать объекты, устанавливать основания для сравнения, устанавливать аналогии. **Регулятивные**: 1.выстраивать последовательность выбранных действий.
	Физкультминутка.	**Время**	**Используемые ресурсы**	
		3 минуты		
		Деятельность учителя	**Деятельность обучающихся**	**УУД**

		Цель – активизация учеников, повышение концентрации в процессе игрового взаимодействия. ***Учитель предлагает выполнить определенные действия определенным людям. При обозначении условий использует конструкции to have got/has got.** - Stand up if your mother has got blue eyes …	**Цель** – переключение внимания, релаксация, активизация ранее изученных грамматических конструкций. Выполняют движения, если соответствуют условиям, заданным учителем.	**Регулятивные:** 1.выстраивать последовательность выбранных действий.
IV.	Первичная проверка понимания. Монологическое высказывание на основе опор. 1) Совершенствование умений строить небольшие высказывания, используя средство наглядности и новые ЛЕ в процессе игрового	**Время**	**Используемые ресурсы**	
		10 минут	***Учебник***	
		Деятельность учителя	**Деятельность обучающихся**	**УУД**
		Цель – стимуляция речевой активности учащихся в процессе парного игрового взаимодействия. *** Учитель предлагает учащимся описать необычного животного, представленного в учебнике, используя конструкцию has got.** - Open your books at page 74, Ex. 3! This is Poggo from another planet! Let's describe Poggo! Work in pairs! Poggo **has got**…	**Цель –** активизация речемыслительной деятельности. Совершенствование навыков построения небольшого монологического высказывания. Работают в парах и описывают сказочное существо, используя в качестве опоры грамматическую конструкцию на доске.	**Познавательные:** 1. сравнивать объекты, устанавливать основания для сравнения, устанавливать аналогии. **Коммуникативные:** 1. проявлять уважительное отношение к собеседнику; 2. строить речевое высказывание в соответствии с поставленной задачей; 3. принимать цель совмест-

	взаимодействия.			ной деятельности, коллективно строить действия по ее достижению.
	2) Совершенствование умений аудирования и навыков чтения по ролям	**<u>Цель</u> –** стимуляция речевой активности учащихся, визуального восприятия учеников, развитие слухового внимания. *** Учитель предлагает рассмотреть картинки и ответить на вопросы.** - Open your books at page 75, Ex. 5! Who can you? What animals can you see? (Elicit: cow, sheep) Can you see Lulu and Larry? ***Учитель предлагает учащимся прослушать сюжетный диалог, следя по картинкам, а затем задает вопросы для проверки понимания прослушанного.** - Now let's listen to the story and then answer my questions! Has the cow got a big mouth? Who has a fat body? Are Lulu and Larry on the train? ***Учитель предлагает ученикам прочитать диалог по ролям.** - Let's read the story by role! Who wants to be Larry?..	**<u>Цель</u> –** извлечение запрашиваемой информации из аудиотекста. Совершенствование навыков ролевого чтения в процессе игрового взаимодействия. Рассматривают картинки, отвечают на вопросы учителя. Прослушивают диалог, отвечают на вопросы учителя. Читают диалог по ролям.	**Познавательные:** 1. согласно заданному алгоритму находить в предложенном источнике информацию, представленную в явном виде. **Коммуникативные:** 1. соблюдать правила ведения диалога; 2. строить речевое высказывание в соответствии с поставленной задачей.

V.	Завершение урока. 1)Подведение итогов урока. Рефлексия.	**Время**	**Используемые ресурсы**	
		7 минут	***Раздаточный материал***	
		Деятельность учителя	**Деятельность обучающихся**	**УУД**
	2) Домашнее за-	**<u>Цель</u> –** подвести итоги урока. *** Предлагает учащимся оценить свое состояние и результаты своей деятельности на уроке, прикрепив яблоки зелёного и красного цветов к яблони, в зависимости от того, поняли ли они материал и насколько продуктивным был урок.** - Choose one of the apples, green or red. If you are happy and active today take a green apple. If not take a red apple. *** Учитель дает словесную оценку работы учеников на уроке, стимулирует на дальнейшую работу, отмечает особо отличившихся обучающихся:** - Your work today was really great! You were very active and attentive. *** Учитель задает домашнее задание учащимся к следующему уроку.** Упр. 1 стр. 74 выучить новые слова, упр. 5 стр. 75 выразительно читать диалог по ролям.	**<u>Цель</u> –** анализ полученной информации. Выражают собственное мнение, анализируют собственные достижения на уроке. Записывают домашнее задание.	**Регулятивные:** 1. устанавливать причины успеха/неудач учебной деятельности; 2. корректировать свои учебные действия для преодоления ошибок.

	дание			

Представленный нами урок английского языка по усвоению новых знаний программного раздела на базе 5 модуля «Furry friends», «Spotlight 3» сочетает в себе упражнения и материал учебного пособия, а также разработанные нами игровые технологии для более результативного понимания и формирования интереса учащихся начальной школы к изучению иностранного языка.

Кроме того, нами также был разработан урок обобщения и систематизации знаний по темам 5 модуля «Furry friends» на базе УМК «Spotlight 3» с применением дополненных учебных игровых технологий.

Таблица 7. Технологическая карта урока

Учебный предмет: английский язык

Класс: 3 класс

УМК: «Spotlight 3»

Тема урока: «Животные. Части тела»

Тип урока: обобщения и систематизации знаний

Тема	«Животные. Части тела»
Цель и задачи	**Цель:** систематизация и обобщение программного материала раздела, а именно лексических единиц и грамматических конструкций с опорой на игровое взаимодействие учащихся.

<table>
<tr><td></td><td colspan="2">Задачи:
3. Образовательная:
• актуализировать ранее изученные лексические единицы по теме в процессе игрового взаимодействия;
• развивать умения делать неподготовленные высказывания на основе заданных опор;
• развивать умения чтения и аудирования в рамках тематической ситуации.
4. Развивающая:
• способствовать формированию интереса к изучению английского языка за счет создания игровых ситуаций;
• развивать внимание, память, мышление.
5. Воспитательная:
• способствовать формированию умения работать в паре;
• воспитывать культуру общения;
• воспитывать бережное отношение к животным.</td></tr>
<tr><td>Планируемый результат</td><td>Предметные умения</td><td>УУД</td></tr>
</table>

	1. Первичное усвоение и умение строить краткие неподготовленные высказывания с использованием опор, оперируя новыми ЛЕ и ранее изученными грамматическими конструкциями. 2. Умение слушать, понимать основную и извлекать заданную информацию из аудиотекста.	**Познавательные:** 1. сравнивать объекты, устанавливать основания для сравнения, устанавливать аналогии; 2. с помощью педагогического работника формулировать цель, планировать изменения объекта, ситуации; 3. устанавливать причинно-следственные связи в ситуациях, поддающихся непосредственному наблюдению или знакомых по опыту, делать выводы. 4. находить закономерности и противоречия в рассматриваемых фактах, данных и наблюдениях на основе предложенного педагогическим работником алгоритма. **Коммуникативные:** 1. воспринимать и формулировать суждения, выражать эмоции в соответствии с целями и условиями общения в знакомой среде; 2. проявлять уважительное отношение к собеседнику, 3. соблюдать правила ведения диалога и дискуссии; 4. строить речевое высказывание в соответствии с поставленной задачей. **Регулятивные:** 1. планировать действия по решению учебной задачи для получения результата; 2. устанавливать причины успеха/неудач учебной деятельности; 3.корректировать свои учебные действия для преодоления ошибок.

Основные понятия	Лексические единицы по теме «Животные. Части тела ».	
Организация пространства		
Межпредметные связи	**Формы работы**	**Ресурсы**
Физкультура, окружающий мир	• Фронтальная • Парная • Индивидуальная	• Компьютер • Учебник «Spotlight 3» • Мультимедийный проектор • Мультимедийная презентация

№	**Этапы работы**	**Содержание этапа**		
I.	Начало урока. 1) Организационный момент.	**Время**	**Используемые ресурсы**	
		1 минута		
		Деятельность учителя	**Деятельность обучающихся**	**УУД**
		Цель – психологически настроить учащихся на учебную деятельность, создать положительный эмоциональный фон. - Good morning, children. I'm glad to see you. How are you today?	**Цель** – включиться в иноязычное общение на уроке, настроится на трудовую деятельность. Приветствуют учителя, отвечают на вопросы, включаются в речевую деятельность.	**Коммуникативные**: 1. воспринимать и формулировать суждения, выражать эмоции в соответствии с целями и условиями общения в знакомой среде.
	Целеполагание и мотивация с опорой на игровое	**Время**	**Используемые ресурсы**	
		5 минут	***Презентация***	
		Деятельность учителя	**Деятельность обучающихся**	**УУД**

	взаимодействие.	**Цель** - прогнозирование темы урока, постановка познавательной задачи, развитие чувства догадки учащихся. Настрой на атмосферу иноязычного общения. ***Учитель представляет на слайде презентации картинки с животными и предлагает определить общее понятие.** - Look at the pictures! What can you see in general? What animals are there in the pictures? *** Актуализация ранее изученных ЛЕ:** **Далее учитель предлагает вспомнить части тела и назвать других известных учащимся животных, определив при этом тему урока.** - What do you think we will speak about? You are right. The topic of our lesson is «Animals. Parts of the body » and we will speak about them.	**Цель** – формулирование темы и задач урока. Отвечают на вопросы учителя, затем угадывают общее понятие картинок. Называют животных и части тела, обозначают тему урока.	**Познавательные**: 1. объединять части объекта по определенному признаку; 2. устанавливать причинно-следственные связи в ситуациях, делать выводы. **Коммуникативные:** 1. соблюдать правила ведения диалога и дискуссии. **Регулятивные:** 1. выстраивать последовательность выбранных действий.
II.	Работа с ранее изученными ЛЕ, подготовка к монологическому	**Время**	**Используемые ресурсы**	
		5 минут	***Презентация***	
		Деятельность учителя	**Деятельность обучающихся**	**УУД**

	высказыванию. 1) Совершенствование умений строить небольшие высказывания в процессе игрового взаимодействия, используя средство наглядности и ранее изученные ЛЕ.	**Цель** – стимуляция речевой активности учащихся. *** Предлагает описать монстра, представленного на слайде, используя конструкцию has got.** - Look at the board! This is my monster **Bob!** Let's describe him! Bob **has got**….	**Цель** – активизация речемыслительной деятельности. Совершенствование навыков работы с наглядной информацией, развитие творческого мышления. Смотрят на картинку и описывают монстра полными предложениями.	**Коммуникативные:** 1. строить речевое высказывание в соответствии с поставленной задачей; 2. проявлять уважительное отношение к собеседнику **Регулятивные:** 1. выстраивать последовательность выбранных действий; 2. корректировать свои учебные действия для преодоления ошибок.
		Время	**Используемые ресурсы**	
	2) Совершенствование умения находить и исправлять неверную информацию в предложениях.	***5 минут***	***Презентация***	
		Деятельность учителя	**Деятельность обучающихся**	**УУД**
		Цель – стимуляция речевой активности учащихся, визуального восприятия учеников.	**Цель** – актуализация ранее изученных ЛЕ в игровой ситуации. Активизация речемыслительной деятельности**.**	**Познавательные:** 1. сравнивать объекты, устанавливать основания для сравне-

		***Предлагает исправить предложения, опира-** **ясь на картинки, представленные на слайде:** - Look at the picture! The cat has got **small** eyes. Yes? No? Correct it!	Совершенствование умений анали- за и развитие критического мышления. Совершенствование навыков работы со звуковой информацией. Исправляют услышанные предложения, обсуждают информацию с учителем.	ния, устанавливать аналогии. 2. находить закономерности и противоречия в рассматриваемых фактах, данных и наблюдениях на основе предложенно- го педагогическим работником алгоритма. **Коммуникативные:** 1. строить речевое высказывание в соответствии с поставленной задачей. **Регулятивные:** 1. выстраивать последовательность выбранных действий.
	Физкультминутка.	**Время**	**Используемые ресурсы**	
		5 минут		
		Деятельность учителя	**Деятельность обучающихся**	**УУД**
		<u>Цель</u> – активизация учеников, повышение концентрации в процессе игрового взаимодействия. *** Предлагает выполнить определенн**	**<u>Цель</u> –** переключение внимания, релаксация, активизация ранее изученных грамматических конструкций.	**Регулятивные**: 1.выстраивать последовательность выбранных действий.

		ые действия определенным людям. При обозначении условий использует конструкции to have got, can/can't: - Stand up if you can run fast…	Выполняют движения, если соответствуют условиям, заданным учителем.	
III.	Монологическое высказывание на основе опор. 1) Совершенствование умений неподготовленной монологической речи в процессе игрового взаимодействия.	**Время**	**Используемые ресурсы**	
		10 минут	***Раздаточный материал***	
		Деятельность учителя	**Деятельность обучающихся**	**УУД**
		<u>Цель</u> – стимулирование общения и игрового взаимодействия. ***Предлагает нарисовать каждому своего монстра и обменяться им со своим одноклассником, чтобы тот описал его. Свои высказывания обучающиеся строят с помощью опор (грамматические конструкции на доске).** - Now you will get sheets of paper. Your task is to draw your monster and exchange it with your classmate. Then describe this monster, write 3-4 sentences about it!	**<u>Цель</u>** – активизация ЛЕ. Активизация речемыслительной деятельности. Совершенствование навыков письменного монологического высказывания. Изображают монстров, затем описывают их, используя в качестве опоры грамматические конструкции на доске.	**Коммуникативные:** 1. строить речевое высказывание в соответствии с поставленной задачей; 2. создавать устные и письменные тексты. **Регулятивные:** 1.выстраивать последовательность выбранных действий; 2. планировать действия по решению учебной задачи для получения результата.

	2) Совершенствование умений аудирования с извлечением необходимой информации, фиксирование информации.	**Время**	**Используемые ресурсы**	
		3 минуты		
		Деятельность учителя	**Деятельность обучающихся**	**УУД**
		<u>Цель</u> – развитие слухового внимания, проверка понимания содержания учащихся. ***Обучающиеся прослушивают аудиотекст, затем отвечают на вопросы учителя по услышанному.** - Look at the board! Listen to me attentively! This is my pet… - Now answer my questions.	**<u>Цель</u> –** извлечение запрашиваемой информации из аудиотекста, развитие коммуникативных навыков. Анализируют текст на слух. Отвечают на вопросы учителя по запрашиваемой информации.	**Познавательные:** 1. согласно заданному алгоритму находить в предложенном источнике информацию, представленную в явном виде. **Коммуникативные:** 1. корректно и аргументированно высказывать свое мнение; 2. строить речевое высказывание в соответствии с поставленной задачей.
		Время	**Используемые ресурсы**	
		6 минут	***Презентация***	
		Деятельность учителя	**Деятельность обучающихся**	**УУД**
IV.	Завершение урока 1) Подведение итогов урока. Рефлексия.	**<u>Цель</u> –** подвести итоги урока. *** Предлагает заполнить рейтинг успеха, проголосовав за свои достижения по результатам урока. Данные рейтинга закрепляются на доске.** - Children, raise your hand if you can … *** Учитель дает словесную оценку**	**<u>Цель</u> –** анализ полученной информации. Выражают собственное мнение, анализируют собственные достижения на уроке.	**Регулятивные:** 1. устанавливать причины успеха/неудач учебной деятельности; 2. корректировать свои учебные действия для преодоления ошибок.

	2) Домашнее задание.	**работы учеников на уроке, стимулирует на дальнейшую работу, отмечает особо отличившихся обучающихся:** - Your work today was really great! You were very active and attentive. *** Беседует с обучающимся, предлагает подготовить дома монологическое высказывание по теме (письменное, но при желании его можно подготовить также и в виде устного рассказа).** - At home I recommend you to prepare a report about your pet.	Записывают домашнее задание.	

2.4 Результаты апробации методик

После завершения изучения модуля 5 «Furry friends» на базе УМК «Spotlight 3» нами был проведена апробация, целью которой стало доказательство эффективности организации взаимодействия учащихся в игровых ситуациях как средства формирования языковых компетенций у младших школьников.

Участниками апробации стали учащиеся 3а и 3б классов МБОУ гимназии № 42 г. Пензы. Количество учащихся в 3а классе – 15 человек, 3б классе – 16 человек. Экспериментальной группой был 3а класс. Контрольной группой – 3б класс.

Апробация проводилась в два этапа.

1. Формирующий этап.

2. Контрольный этап.

В течение апробации учащиеся должны пройти тему «Furry friends».

Формирующий этап

Цель: создать необходимые условия для эффективного усвоения учебного материала и формирования языковых навыков на основе использования игрового метода обучения.

Задача: провести серию уроков с использованием упражнений и материалов учебника, а также дополненных учебных игровых технологий, позволяющих организовать взаимодействие обучающихся.

Группа, не включенная в исследование, занималась по традиционной методике с использованием только учебника «Spotlight 3». Во время обучения учащиеся системно изучали все аспекты языка: грамматику, фонетику и лексику. На уроках ученикам было предложено заучивать фразы и предложения из слов по заданной теме, применяя полученные грамматические знания, учить диалоги наизусть, выполнять письменные грамматические упражнения. В исследовательской группе помимо применения традиционной методике обучения иностранному языку на уроках было также организовано

взаимодействие младших школьников в игровых ситуациях. Пара уроков, включающих в себя организацию взаимодействия младших школьников в игровых ситуациях, была представлена нами в предыдущем параграфе.

Контрольный этап

Цель: определить уровень усвоения знаний и сформированности языковых навыков учащихся 3 классов по изученной теме.

Младшим школьникам обеих групп были предложены контрольные задания на выявление уровня сформированности языковых компетенций и усвоения знаний по заданной теме.

Контрольные задания

Задание 1. Read and correct.

Example:

Cows have got small mouths.

No! They have got big mouths.

1. Tortoises have got long legs.
2. Kangaroos have got short tails.
3. Mice have got big bodies.
4. Cats have got big ears.
5. Spiders have got fat legs.

Задание 2. Look, read and complete.

Example: s _ i _ er – spider

1. p_ _ r_ t

2. r_ b_ _ t

*3. b _ r_*

4. m _ u _ e

5. cr _ c _ _ i _ _

*Задание 3. Look, read and complete**: **can, can't**, **has got** or **hasn't got.***

*Example: A frog **has got** four legs.* It 1) _____ a tail. It 2) _____ swim and jump. It 3) _____ run or fly.

A dolphin 4) _____ a tail. It 5) _____ any legs. It 6)_____ swim and jump, but it 7) _____ walk or crawl.

Задание 4. Circle the odd one out. Then write.

*Example: 1. Rabbits, **tortoises**, frogs*

2. Seahorses, spiders, fish

3. Birds, parrots, dogs

4. Horses, foxes, dolphins

Example: *1. Rabbits and frogs can jump, but tortoises can't.*

2.*.....*

Задание 5. Read and answer.

Example: Have you got a brother? Yes, I have.

1. Have you got a pet? _____

2. Can you sing? _____

3. Have you got big eyes? _____

4. Can you run? _____

Задание 6. Read and complete.

I've got a pet cat. Her name is Elsa. She's got a fat white body, big green eyes and a long tail. Elsa can jump and she can climb, too! She's lovely!

Example: My pet: cat

Name: 1) _____

Has got: 2) _____ body

3) _____ eyes

4) _____ tail

Can: jump and 5) _____

Результаты данного оценивания приведены в таблице 8 (контрольная группа) и таблице 9 (группа, подвергнутая эксперименту).

Таблица 8. Результаты оценивания уровня усвоения знаний в группе 1 (занимавшейся по традиционной методике)

№	ФИО	Оценка	Уровень

1.	Кира Б.	4	средний
2.	Кирилл Д.	3	низкий
3.	Линиза Д.	4	средний
4.	Ева Ф.	3	низкий
5.	Руслан Г.	3	низкий
6.	Дмитрий И.	3	низкий
7.	Тимофей И.	4	средний
8.	Кирилл К.	4	средний
9.	Дарья К.	4	средний
10.	Яна М.	5	высокий
11.	Мария П.	3	низкий
12.	Артем Р.	4	средний
13.	Андрей Р.	5	высокий
14.	Мария С.	4	средний
15.	Павел Ц.	4	средний
16.	Лана Я.	3	низкий
	Средний балл	3,75	

По данным таблицы можно сделать вывод, что уровень усвоения знаний и сформированности языковых навыков низок практически у половины младших школьников. Учащиеся выполняли контрольные задания, но допустили ошибки в правописании, использовании неверных лексических единиц и грамматических структур. У восьми учеников уровень усвоения знаний на среднем уровне: задания выполнены до конца, но допущены незначительные ошибки в области лексики и грамматики, которые не искажают общего смысла высказывания. Только двое учащихся справились с заданиями на отлично. Учениками были даны правильные и точные ответы, употреблены верные лексические единицы и грамматические конструкции в соответствии с контекстом.

Результаты, полученные в ходе контрольного этапа, позволяют сделать вывод, что уровень усвоения знаний учащихся по заданной теме не требует дальнейшего закрепления и развития.

Таблица 9. Результаты оценивания уровня усвоения знаний в экспериментальной группе

№	ФИО	Оценка	Уровень
1.	Святослав А.	4	средний
2.	Дамерлан Д.	3	низкий
3.	Агата Е.	5	высокий
4.	Ляйсан К.	4	средний
5.	Маргарита К.	4	средний
6.	Всеволод К.	4	средний
7.	Ярослав Л.	3	низкий
8.	Наталия М.	4	средний
9.	Семен П.	4	средний
10.	Арина С.	5	высокий
11.	Ксения С.	4	средний
12.	Алена Т.	3	низкий
13.	Иван Т.	5	высокий
14.	Яна Х.	4	средний
15.	Елизавета Я.	4	средний
	Средний балл	4	средний

По данным таблицы можно заключить, что большинство учащихся успешно справились с контрольными заданиями. Трое учеников показали высокий результат, выполнив правильно задания, верно подобрав лексические единицы и изученные грамматические структуры. Десять учащихся показали средний результат, допустив незначительные ошибки в заданиях. И только трое учеников получили удовлетворительно, допустив грубые ошибки в пра-

вописании и употреблении изученных лексических единиц и грамматических конструкций.

Подводя итоги, можно отметить, что в 3а классе большинство уроков было проведено с использованием учебных игровых технологий, что способствовало повышению естественного интереса и желания к изучению иностранного языка младших школьников и более осознанному усвоению учебного материала. В результате исследования был зафиксирован положительная динамика в развитии языковых навыков учащихся и высокий уровень усвоения материала.

Организация игрового взаимодействия на уроках и создание игровых ситуаций позволили нам сделать процесс обучения более увлекательным и интересным для детей, создать благоприятную обстановку в классе. Каждый ученик был активно вовлечен в процесс игры, взаимодействовал в команде, что способствовало развитию навыков сотрудничества и коммуникации младшего школьника.

По результатам нашего исследования, можно сделать вывод, что организация игрового взаимодействия на уроках иностранного языка, создание игровых ситуаций положительно влияет на развитие языковых способностей учащихся начальной школы и успешное усвоение учебной программы. В результате анализа эффективности игровых технологий на уроках английского языка нами было установлено, что систематическое и последовательное использование игровых приёмов обеспечивает продуктивность учебной деятельности. Это указывает на необходимость интеграции игрового взаимодействия учащихся в образовательный процесс и их включения в план урока как неотъемлемого компонента.

Выводы по главе 2

В данной главе мы проанализировали УМК «Spotlight» и «Enjoy English» для учащихся третьих классов. Мы рассмотрели данные учебники с точки зрения наличия и использования различных игр в процессе обучения.

В ходе анализа содержания учебников, мы пришли к выводу, что каждый рассматриваемый модуль содержит различные игровые задания, которые могут быть применены на уроках английского языка в начальной школе. Предложенные в учебнике игры соответствуют возрастным и психологическим особенностям младших школьников. Однако главным недостатком стало недостаточное количество грамматических и фонетических игр, которые могли бы стать полезны и эффективны для овладения иностранным языком учащимися начальной школы. Тем не менее, стоит отметить, что УМК предлагает достаточное количество ролевых игр, способствующих развитию коммуникативных навыков и творческого мышления учащихся.

Далее нами было рассмотрено понятие «взаимодействие» и как различные виды игр влияют на усвоение материала и мотивацию к изучению иностранного языка младшими школьниками.

В следующем параграфе нами были разработаны и представлены уроки на основе УМК «Spotlight 3» с применением дополненных учебных игровых технологий, позволившим организовать игровые взаимодействия между учащимися. В процессе апробации были проведены данные уроки у учащихся 3-их классов по темам 5 модуля «Furry friends».

В данной главе мы провели апробацию после изучения модуля 5 «Furry friends» на базе УМК «Spotlight 3». Участниками исследования стали учащиеся 3а и 3б классов МБОУ гимназии №42 г. Пензы. Данное исследование проводилось в период педагогической практики, во время третьей четверти 2024 г. Целью апробации стало доказательство эффективности использования игровых технологий и организации игрового взаимодействия на уроках иностранного языка в начальной школе. В период контрольного этапа нами

были разработаны контрольные задания, позволяющие определить уровень усвоения знаний учащихся после прохождения и закрепления учебного материала.

Результаты исследования показали, что контрольная группа, занимавшаяся по традиционной методике изучения иностранного языка без использования дополнительных игровых упражнений значительно хуже справилась с контрольной работой, чем экспериментальная группа, где помимо применения традиционной методике обучения иностранному языку на уроках было также организовано взаимодействие младших школьников в игровых ситуациях.

Таким образом, наше исследование доказало, что организация игрового взаимодействия при преподавании иностранного языка, а также создание игровых сценариев, способствует эффективному развитию языковых навыков у учащихся и успешному освоению учебного материала.

Заключение

Изучение иностранных языков представляет собой существенный аспект в современной системе образования, начиная с раннего детского возраста. Владение иностранными языками способствует развитию коммуникативных умений, расширению культурной грамотности и повышению уровня образованности. Эффективное освоение английского языка невозможно без активного взаимодействия учащихся в процессе обучения, что способствует не только улучшению языковых навыков, но и развитию социальных и коммуникативных компетенций. Ключевым фактором успешного освоения английского языка у младших школьников является именно организация взаимодействия в игровых сценариях. Взаимодействия младших школьников в контексте игровых ситуаций при обучении английскому языку способствует созданию творческой и продуктивной учебной атмосферы, стимулирует поиск и креативность, снижает стресс и благоприятно влияет на эмоциональное состояние учащихся.

Организация игрового взаимодействия представляет собой неотъемлемый инструмент в работе с младшими школьниками, так как именно игра является ведущей формой деятельности ребенка. Создание игровых ситуаций на уроках способствует поддержанию интереса к учебному процессу, развитию коммуникативных навыков, усвоению новых знаний и их практическому применению. Использование игр в обучении делает процесс более привлекательным и результативным для учащихся. В процессе игрового взаимодействия учитель раскрывает личностный потенциал каждого ученика, в то же время учащиеся с легкостью преодолевают языковой барьер, возникающий как в процессе обучения, так и в моменты общения на занятиях. Игры также способствуют более эффективному усвоению учебного материала, стимулируют мыслительную деятельность и творческие способности учащихся. Внедрение игрового подхода при преподавании английского языка младшим

школьникам создает положительную мотивацию для дальнейшего изучения данного предмета.

При планировании уроков и организации игрового взаимодействия учителю важно не только учитывать психологические особенности обучающихся, но и уровень развития языковых навыков обучающихся. Несмотря на привлекательность и эффективность игровых методов, необходимо соблюдать меру, чтобы игра не стала утомительной для учеников и не привела к потере интереса.

Игра является школой воспитания, так как в процессе игрового взаимодействия учитель создает не только вымышленные ситуации, но и реальные, укрепляя положительные привычки и моральные ценности обучающихся как внутри, так и вне игрового процесса.

В настоящий момент существует огромное множество игр, которые могут быть использованы на уроках английского языка в начальной школе. Нами были рассмотрены классификации М.Ф. Стронина, Н.Д. Гальсковой и А.А. Деркач. С точки зрения Е.В. Соловой, игра имеет две основные педагогические функции: совершенствование и закрепление знаний; успешное усвоение новых знаний и умений различной сложности и содержания. Каждый вид игры имеет свои особенности и характеристики, которые позволяют разнообразить процесс обучения и повысить его эффективность.

В данной работе мы провели анализ УМК «Spotlight» и УМК «Enjoy English» по английскому языку для третьих классов. Мы рассмотрели данные учебники с точки зрения наличия и качества различных игр в процессе обучения. В ходе анализа содержания учебников, мы пришли к выводу, что каждый рассматриваемый модуль содержит недостаточное количество языковых игр, которые могли бы стать полезны и эффективны для овладения иностранным языком учащимися начальной школы. Однако УМК предлагает различные ролевые игр, способствующих развитию коммуникативных навыков и творческого мышления учащихся в процессе игрового взаимодействия.

Далее, рассмотрев понятие «взаимодействие» и его организацию в различных игровых ситуациях на уроках иностранного языка, мы пришли к выводу, что данное взаимодействие способствует эффективному запоминанию учебного материала и повышению естественной мотивации к изучению предмета младшими школьниками.

Нами были также разработаны и апробированы уроки на основе УМК «Spotlight 3» с применением дополненных учебных игровых технологий, позволившим организовать игровые взаимодействия между учащимися начальной школы. После завершения прохождения учебного раздела нами был проведено исследование, целью которого стало определить уровень усвоения знаний и сформированности языковых навыков учащихся 3 классов по изученной теме. Исходя из результатов исследования мы пришли к выводу, что класс, на уроках которого были организованы различные виды игрового взаимодействия усвоил программный материал и успешно справился с контрольными заданиями.

Итак, результаты проведённого нами исследования позволяют сделать вывод, что организация взаимодействия в различных игровых ситуациях в процессе учебной деятельности является эффективным педагогическим инструментом, способствующим успешному освоению языковых навыков и развитию лингвистической компетенции у учащихся.

Список литературы

1. Белякова С.В. Игра как эффективное средство обучения иностранному языку детей младшего школьного возраста // Иностранные языки в школе. – 2013. – №6. – С. 25 – 28.

2. Биболетова М.З., Денисенко О.А., Трубанева Н.Н. Enjoy English. Английский язык. 3 класс: учеб. для общеобразоват. учреждений. – М.: АСТ, 2016. – 145 с.

3. Биболетова М.З., Денисенко О.А., Трубанева Н.Н. Enjoy English. Английский язык. 3 класс: раб. тетрадь для общеобразоват. учреждений. – М.: АСТ, 2016. – 79 с.

4. Бим-Бад Б.М. Психология и педагогика: просто о сложном: очерки и этюды. – М.: МПСУ, МОДЭК, 2010. – 144 с.

5. Богуш Е.А. Педагогическое взаимодействие: понятие, сущность, уровни и типы: учебное пособие для пед. ин-тов. – Минск: Беларусь, 2017. – 25 с.

6. Божович Л.И. Проблемы формирования личности. – М.: Институт практической психологии, 2013. – 352 с.

7. Быкова Н.И., Дули Д., Поспелова М.Д., Эванс В. Spotlight. Английский язык. 3 класс: учеб. для общеобразоват. учреждений. – М.: Express Publishing: Просвещение, 2012. – 129 с.

8. Быкова Н.И., Дули Д., Поспелова М.Д., Эванс В. Spotlight. Английский язык. 3 класс: раб. тетрадь для общеобразоват. учреждений. – М.: Express Publishing: Просвещение, 2012. – 69 с.

9. Василюк Ф.Е. Психотехника выбора. Психология с человеческим лицом: гуманистическая перспектива в постсоветской психологии. – М.: Смысл, 2019. – 284 с.

10. Выготский Л.С. Вопросы детской психологии. – М.: Изд-во «Юрайт», 2017. – 199 с.

11. Гальскова Н.Д., Гез Н.И. Теория обучения иностранным языкам. Лингводидактика и методика: учебное пособие для студентов лингв, ун-тов и фак. ин. яз. высш. пед. учеб. заведений. – М.: Издательский центр «Академия», 2004. – 336 с.

12. Деркач А.А. Педагогическая эвристика. Искусство овладения иностранными языками. – М.: Педагогика, 1991. – 219 с.

13. Дубровина Л.А. Системный подход в организации взаимодействия субъектов образовательного процесса // Психология обучения. – 2017. – № 12. – С. 5 – 12.

14. Зимняя И.А. Психология обучения иностранным языкам в школе. – М.: Просвещение, 1999. – 222 с.

15. Кларин М.В. Инновации в мировой педагогике: обучение на основе исследования, игры и дискуссии: анализ зарубежного опыта. – Рига: Эксперимент, 1995. – 176 с.

16. Коротаева Е.В. Основы педагогики взаимодействий: теория и практика: монография. – Екатеринбург: Изд. УрГПУ, 2013. – 203 с.

17. Коротаева Е.В. Организация взаимодействий в образовательном процессе школы // Директор школы. – 2016. – № 3. С. 8 – 10.

18. Кулагина И.Ю., Колюцкий В.Н. Возрастная психология: Полный жизненный цикл развития человека: учебное пособие для студентов высших учебных заведений. – М.: ТЦ «Сфера», 2001. – 464 с.

19. Кулюткин Ю.А., Тарасов С. Ю. Образовательная среда и развитие личности // Новые знания. – 2019. – № 1. – С. 23 – 40.

20. Леванова Е.А. Игра в тренинге. Возможности игрового взаимодействия. – СПб.: Питер, 2013. – 208 с.

21. Леонтьев А.А. Педагогика здравого смысла: избранные работы по философии образования и педагогической психологии. – М.: Смысл, 2016. – 422 с.

22. Леонтьев А.Н. Совершенствование методики обучения иностранному языку в средней общеобразовательной школе. – М.: Просвещение, 2018. – 320 с.

23. Люблинская А.А. О построении метода изучения умственного развития детей. Вопросы мышления детей. – Л.: 1962. – 325 с.

24. Максакова В.И. Теория и методика воспитания младших школьников: учебник и практикум для среднего профессионального образования. – М.: Изд-во «Юрайт», 2024. – 206 с.

25. Мухина В.С. Детская психология. – М.: Просвещение, 2015. – 250 с.

26. Никитенко З.Н., Гальскова Н.Д. Теория и практика обучения иностранным языкам в начальной школе: учебное пособие для студентов педагогических вузов и колледжей. – Смоленск: Изд-во Ассоциация XXI век, 2017. – 176 с.

27. Пассов Е.И. Учебное пособие по методике обучения иностранным языкам. – Воронеж: Издательство Воронежского педагогического института, 1975. – 296 с.

28. Подласый И.П. Педагогика: 100 вопросов – 100 ответов: учебное пособие для вузов. – М.: Владос-пресс, 2016. – 365 с.

29. Попович Г.В. Вид творчества на уроке иностранного языка – ролевые игры. Актуальные проблемы преподавания иностранных языков. – Ижевск, 2020. – 98 с.

30. Рогова Г.В. Методика обучения иностранному языку на начальном этапе обучения в общеобразовательных учреждениях. – М.: Просвещение, 2018. – 234 с.

31. Селевко Г.К. Энциклопедия образовательных технологий. – М.: Народное образование, 2005. – 556 с.

32. Семенов В.Д. Взаимодействие коллектива и личности в коммунистическом воспитании. – Таллин: ТПИ, 1982. – 152 с.

33. Соловова Е.Н. Методика обучения иностранным языкам: базовый курс лекций: пособие для студентов пед. вузов и учителей, 3-е изд. – М.: Просвещение, 2002. – 238 с.

34. Степанова Е.Л. Игра как средство развития интереса к изучаемому языку // Иностранные языки в школе. – 2014. – № 2. – С. 66 – 68.

35. Страйнберг Дж. 110 игр на уроках английского языка. – М.: Издательство Астрель, 2004. – 124 с.

36. Стронин М.Ф. Обучающие игры на уроке английского языка. – М.: Просвещение, 2014. – 112 с.

37. Суворова Н.Н. Интерактивное обучение: новые подходы. – М.: Вербум, 2005. – 42 с.

38. Сухова И.А. Лекции по методике обучения иностранным языкам. – Уфа, БГПУ им. М. Акмуллы, 2014. – 231 с.

39. Сысоева Е.В. Концепция проблемы взаимодействия субъектов образовательного процесса // Инновационные технологии в науке и образовании. – 2020. – № 1. – С. 256 – 265.

40. Токоякова Г.В. Развитие внимания младших школьников при изучении окружающего мира методом наблюдения // Молодой ученый. – 2020. – №18. С. 527–529.

41. Утевская Н.Л. Игры на английском языке // Иностранные языки в школе. – 2019. – № 3. – С. 94 – 96.

42. Ушатикова И.И. Игропедагогика: учебное пособие. – Чебоксары: ЦНС «Интерактив плюс», 2019 – 144 с.

43. Ушинский К.Д. Избранные педагогические сочинения: в 2 т.; под ред. А. И. Пискунова и др.; сост. и подгот. текста Э. Д. Днепрова; АПН СССР. – М.: Педагогика, 1974. т I. – 584 с.

44. Шадриков В.Д. Готовность детей к обучению. Психология деятельности и способности человека. – М.: Логос, 2001. – 256 с.

45. Шарафутдинова Т.М. Обучающие игры на уроках английского языка // Иностранные языки в школе. – 2005. – №8. – С. 46 – 50.

46. Шаханская А.Ю. Психологические особенности восприятия мультипликационных фильмов детьми школьного возраста // Теория и практика общественного развития. – 2013. – №8. – С. 53 – 54.

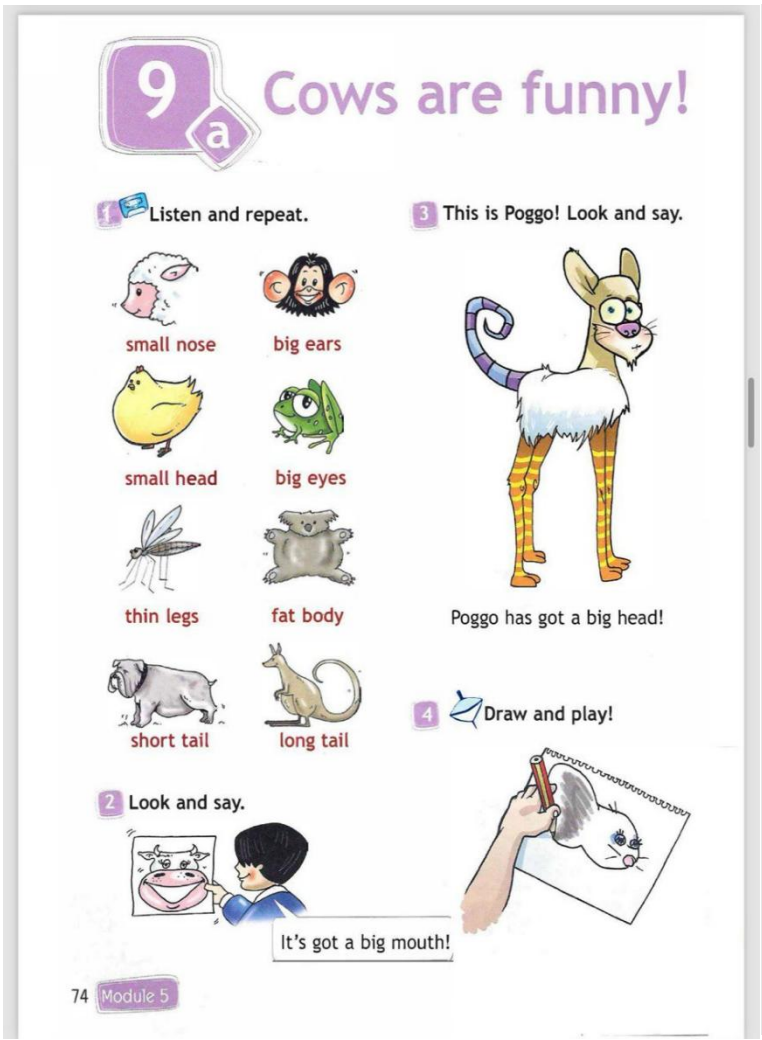
47. Щукин А.Н. Теория обучения иностранным языкам (лингводидактические основы). – М.: Филоматис, 2004. – 416 с.

48. Эльконин Д.Б. Психология игры. – М.: Просвещение, 2005. – 350 с.

Приложение

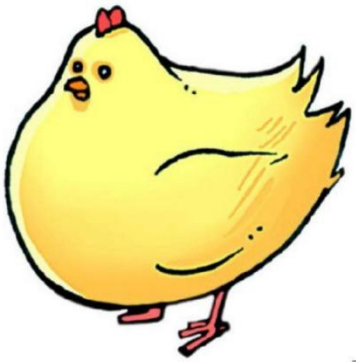
Дополнительный материал к разработанным урокам с дополненными игровыми технологиями

Урок 1.



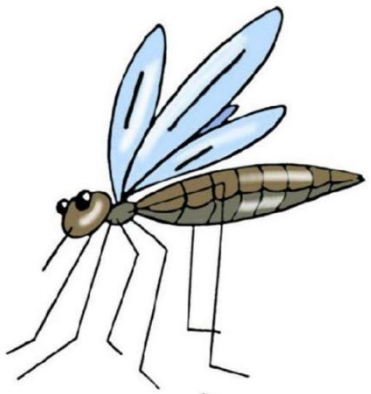
small nose

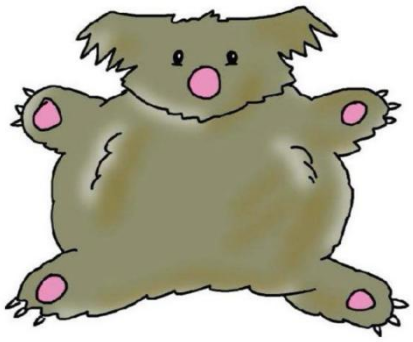
big ears



small head

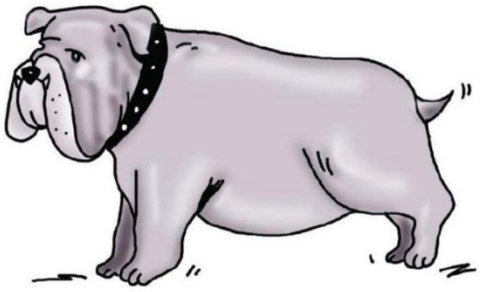
big eyes

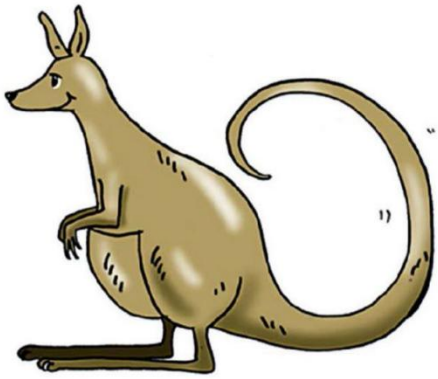




thin legs

fat body

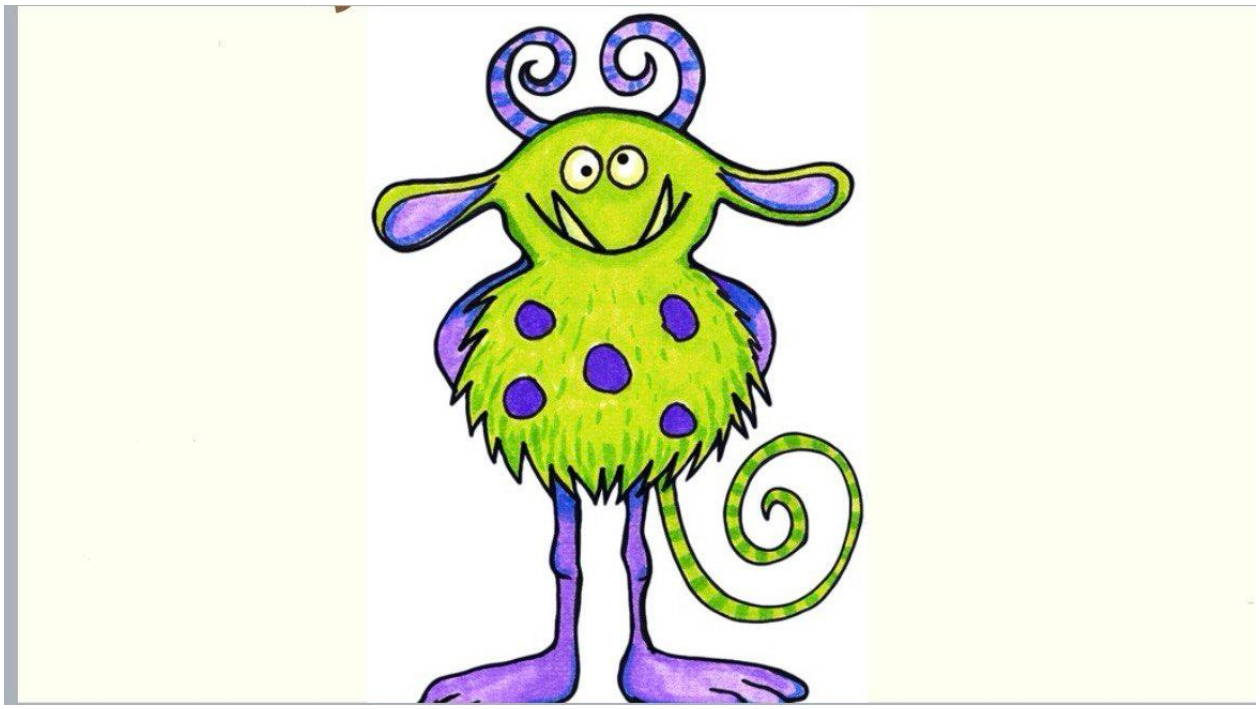


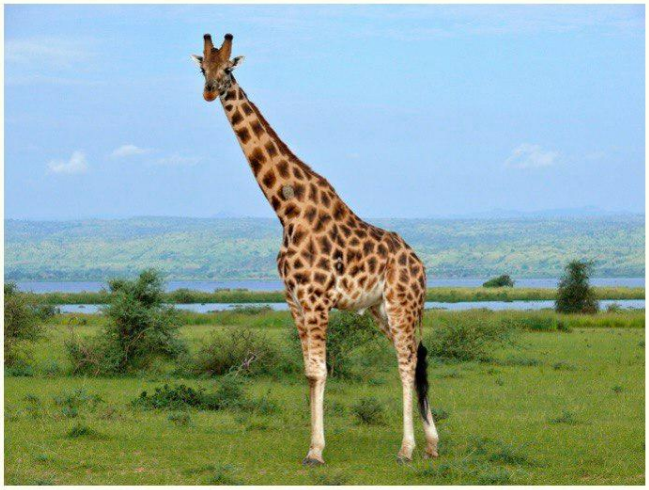


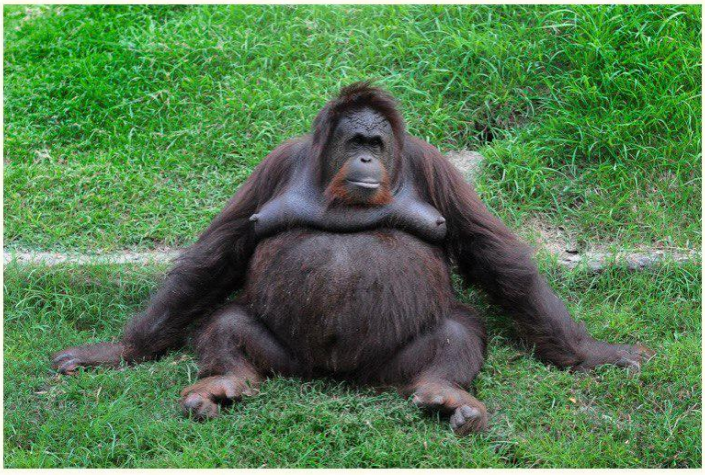
short tail

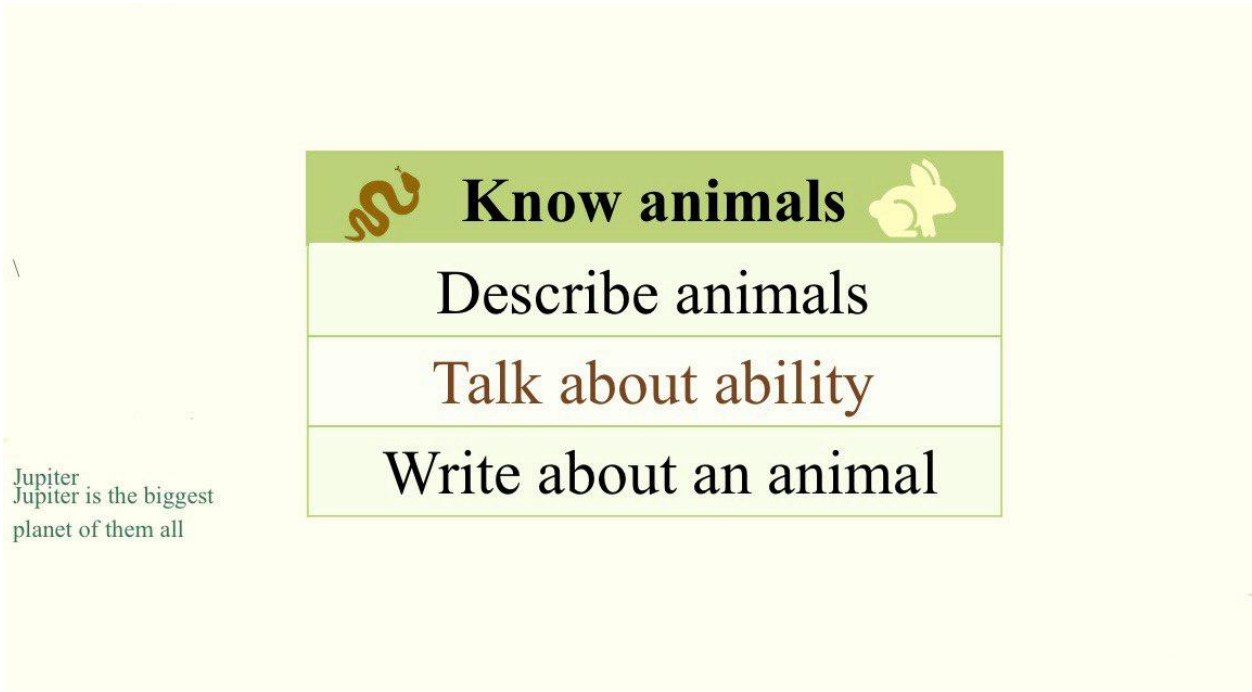
long tail

Урок 2.








Know animals
Describe animals
Talk about ability
Write about an animal
Jupiter
Jupiter is the biggest
planet of them all