

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РФ
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
КРАСНОЯРСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ
УНИВЕРСИТЕТ им. В.П. АСТАФЬЕВА
(КГПУ им. В.П. Астафьева)

Факультет иностранных языков

Выпускающая кафедра: кафедра германо-романской филологии и иноязычного образования

Ходунова Татьяна Ивановна
МАГИСТЕРСКАЯ ДИССЕРТАЦИЯ

Тема Формирование лексико-грамматических навыков в процессе игровой деятельности на уроках английского языка в начальной школе

Направление подготовки 44.04.01 Педагогическое образование

Направленность (профиль) образовательной программы Инновационные технологии в иноязычном образовании

ДОПУСКАЮ К ЗАЩИТЕ

Заведующий кафедрой

канд. пед. наук, доцент Майер И.А.

« 14 » 12 2019 г. 

Руководитель магистерской программы

канд. пед. наук, доцент Селезнева И.П.

« 14 » 12 2019 г. 

Научный руководитель

канд. пед. наук, доцент Смирнова А.В.

« 13 » 12 2019 г. 

Обучающийся Ходунова Т.И.

« 13 » 12 2019 г. 

Оценка: хорошо

Красноярск 2019

ОГЛАВЛЕНИЕ

Введение.....	2
Глава 1. Теоретические основы формирования лексико-грамматических навыков в процессе игровой деятельности у обучающихся начальных классов.....	7
1.1. Игровая деятельность как основа обучения иностранному языку. Понятие «игровая деятельность».....	7
1.2. Классификации игр для начальной школы.....	11
1.3. Лексико-грамматический компонент иноязычной коммуникативной компетенции обучающихся на этапе начального общего образования.....	19
Выводы по главе 1.....	29
Глава 2. Практические основы применения игровой деятельности в процессе формирования лексико-грамматических навыков у обучающихся 4 класса на уроках английского языка.....	31
2.1 Анализ УМК «Английский в фокусе» (Spotlight 4) в условиях реализации ФГОС.....	31
2.2. Игровая деятельность в процессе формирования лексико-грамматических навыков в начальной школе.....	37
2.3. Методическая разработка уроков английского языка для 4 класса в процессе игровой деятельности в рамках УМК «Английский в фокусе» (Spotlight 4).....	49
2.4. Анализ результатов опытно-экспериментальной работы по формированию лексико-грамматических навыков в игровой деятельности.....	61
Выводы по главе 2.....	71
Заключение.....	72
Библиографический список.....	74
Приложение А.....	80
Приложение Б.....	90
Приложение В.....	91
Приложение Г.....	92
Приложение Д.....	96

Введение

В условиях модернизации образования происходит смена ориентиров в изучении иностранного языка. Сегодня иностранный язык рассматривается не как формальная система, оторванная от реального применения в жизни, а как способ коммуникации. Данный подход оказался не только продуктивным, но и перспективным для обучения иноязычной речи в целом и лексико-грамматическому аспекту в частности. Важно заметить, что, так как целью обучения иностранному языку является развитие устной и письменной речи, то овладение лексико-грамматическими навыками постоянно находится в поле зрения учителя.

Лексический и грамматический аспекты языка являются основной составляющей языковой компетенции, интегрирующей формирование лексических и грамматических навыков на уровне рецепции и продукции, как в устной, так и в письменной речи и является важным фактором при полноценном межкультурном общении. Отечественный опыт демонстрирует положительную динамику в процессе формирования лексико-грамматических навыков, которые опираются на умения обучающегося быстро сочетать иноязычные лексические и грамматические единицы, отвечающие нормам языка. Актуальной проблемой в практике преподавания иностранного языка является формирование умения обучающегося сочетать и комбинировать известный ему лексико-грамматический материал, применяя синонимическую взаимозаменяемость речевых моделей. В процессе формирования лексико-грамматического аспекта языковой компетенции следует сделать акцент на операциональную сторону, которая обуславливает функционирование лексико-грамматического явления в речи со стороны влияния коммуникативных задач.

Формирование лексико-грамматических навыков у младших школьников одна из важнейших интегративных целей обучения иностранному языку. Усвоение лексики и грамматики на начальном этапе

вызывает затруднения, которые обусловлены рядом обстоятельств. Решение проблемы требует временных затрат как со стороны учителя иностранного языка, так и обучающихся. При обучении иностранному языку на начальном этапе необходимо учитывать психолого-педагогические особенности данного возраста, для которых игровая и учебная деятельность находятся в тесной взаимосвязи. Стимуляция мыслительного процесса, творческое решение проблемы, эмоциональные и умственные порывы проявляются в игровой деятельности. Вышесказанное подтверждает **актуальность выбранной темы исследования**: «Формирование лексико-грамматических навыков в процессе игровой деятельности на уроках иностранного языка в начальной школе».

Объектом исследования является процесс формирования иноязычных лексико-грамматических навыков у обучающихся на уровне начального общего образования.

Предметом исследования является применение игровой деятельности на уроке английского языка в процессе формирования лексико-грамматических навыков у обучающихся на уровне начального общего образования.

Цель работы: теоретически обосновать необходимость использования игровой деятельности в процессе формирования лексико-грамматических навыков, разработать и применить на практике комплекс дидактических средств, способствующих формированию лексико-грамматических навыков на уровне основного начального образования.

В соответствии с целью были поставлены следующие **задачи**:

1. Изучить научно-педагогическую и методологическую литературу по теме;
2. Дефинировать понятие «игровая деятельность»;
3. Привести классификацию игр;
4. Рассмотреть способы и приемы формирования лексико-грамматических навыков при обучении иностранному языку;

5. Описать особенности обучения иностранному языку на начальном этапе;

6. Разработать и применить на практике комплекс упражнений на основе УМК Ю.Е. Ваулина, Д. Дули, О.Е. Подоляко Spotlight «Английский в фокусе»;

7. Провести анализ результатов апробации комплекса упражнений на основе УМК Ю.Е. Ваулина, Д. Дули, Spotlight «Английский в фокусе».

Теоретическую базу исследования составляют положения, изложенные в трудах по методике обучения иностранным языкам: Гальскова Н.И., Коряковцева Н.Ф., Латышев Л.К., Мильдруд Р.П., Соловова Е.Н., Сысоев П.В., Чиркова Е.И., Щукин А.Н.; по исследованию формирования лексико-грамматических навыков обучающихся начальной школы: Мусаелян И.Ф., Клементьева Т.Б., Кувшинов В.И., Марчан Н.Б., Пучкова А.И.; по исследованию игровой деятельности на уроках иностранного языка: Бурмакина Л.В., Сандалова Л.Д., Степанова С.И., Стронин М.Ф., Эльконин Д.Б., Яновская М.Г., Будакова О.В., Колесникова И.Е., Комарова Ю.А.

Методическую базу исследования составляют:

1. Теоретические методы исследования: анализ литературы по проблеме исследования; основных понятий и терминов исследования; анализ и синтез; индукция и дедукция; классификация.

2. Эмпирические методы: мониторинг учебного процесса с целью выявления особенностей использования игровой деятельности в учебном процессе, уровня навыков обучающихся в лексическом и грамматическом аспекте языка, моделирование процесса обучения с помощью игровой деятельности в начальной школе.

3. Диагностические методы: интерпретация, обобщение, сравнение, диагностирование; методы статистической обработки данных;

Используя результаты проведенного анализа данных научных исследований, а также федерального государственного образовательного

стандарта начального общего образования можно выделить **противоречие** между необходимостью формирования лексико-грамматических навыков у обучающихся начальной школы и в незначительной мере разработанных дидактических условий использования игр в процессе изучения иностранного языка в начальной школе.

Гипотеза исследования заключается в следующем: использование игровой деятельности при обучении иностранному языку на уровне начального общего образования будет способствовать формированию лексико-грамматических навыков обучающихся.

Новизна исследования состоит в следующем: описан процесс формирования лексико-грамматических навыков на уроке иностранного языка в начальной школе, разработаны учебно-методические конспекты по использованию игровой деятельности на уроках иностранного языка, даны результаты диагностирования обучающихся начальной школы по окончании опытно-экспериментальной работы.

Теоретическая значимость исследования заключается в содержательной и многоаспектной систематизации разновидностей игры и особенностей использования игровой деятельности в учебном процессе.

Практическая значимость состоит в возможности использования результатов исследования при обучении английскому языку в начальной школе, а также разработке рекомендаций по внедрению модели обучения при помощи игровой деятельности на уроке иностранного языка в начальной школе.

Сведения об апробации: апробация осуществлялась путем выступления на VI Всероссийской научно-практической конференции с международным участием «Теория и методика преподавания иностранных языков в условиях поликультурного общества» в рамках VI Международного научно-образовательного форума «Человек, семья и общество: история и перспективы развития» (КГПУ им. В.П. Астафьева 2017).

Результаты исследования внедрены в образовательный процесс МАОУ

КУГ №1 «Универс» (4 классы), МБОУ «Лицей №8» (4 классы) г. Красноярск.

Также результаты исследования отражены в научных публикациях, которые размещены в Материалах сборника VI Всероссийской научно-практической конференции с международным участием «Теория и методика преподавания иностранных языков в условиях поликультурного общества» (Красноярск, КГПУ им. В.П. Астафьева, 2017) (РИНЦ) и VIII Всероссийской научно-практической конференции с международным участием «Теория и методика преподавания иностранных языков в условиях поликультурного общества» в рамках VIII Международного научно-образовательного форума «Человек, семья и общество: история и перспективы развития» (КГПУ им. В.П. Астафьева 2019г. (РИНЦ).

Структура данной работы включает введение, две главы - теоретическую и практическую, которые поделены на параграфы, заключение, список использованной литературы, приложение. Во введении обозначены актуальность работы, ее цель, задачи, методы и практическая значимость, определяется степень научной разработанности темы исследования, раскрывается теоретическая составляющая работы. В первой главе представлены теоретические основы формирования лексико-грамматических навыков в процессе игровой деятельности на уроках иностранного языка в начальной школе. Вторая глава описывает процесс апробации разработанного комплекса упражнений, этапы опытно-экспериментальной проверки эффективности использования игровой деятельности с целью формирования лексико-грамматических навыков у обучающихся 4 классов. Заключение содержит практическую значимость и выводы по теме диссертационной работы. Приложение включает методические разработки, созданные в ходе реализации практической части.

Глава 1. Теоретические основы формирования лексико-грамматических навыков в процессе игровой деятельности у обучающихся начальных классов

1.1 Игровая деятельность как основа обучения иностранному языку.

Понятие «игровая деятельность»

Современный процесс обучения стремится к разнообразию. Несмотря на эффективность традиционных методов обучения, доказательством которых является наработанная база практик учителей, есть место поиска новых и наиболее оптимальных средств достижения поставленных учебных целей. Пробуя различные методы обучения, анализируя результаты, оговаривая преимущества и недостатки каждого метода, на данном этапе поиска происходит процесс внедрения игровой деятельности. Взаимодействие человека и окружающего его мира посредством игровой деятельности существует очень давно, и демонстрирует свои положительные результаты.

Проблематика игровой деятельности находит место во многих областях знаний таких, как философия, психология, педагогика и методика. Многие выдающиеся ученые такие, как Н.П. Аникеева, О.С. Анисимов, Л.В. Выготский, А.А. Деркач, С.Т. Занько, И.А. Зимняя, А.В. Конышева, В.В. Петрусинский, М.Ф. Стронин, Д.Б. Эльконин. др. исследовали игровую деятельность. Однако, несмотря на то, что проблема игры как метода обучения отражена в научных работах многих ученых, единого мнения о том, что такое игра, не существует.

Д.Б. Эльконин объясняет этот факт тем, что слово «игра» не является научным понятием. А.В. Конышева, характеризует понятие игры как категорию, требующую особого внимания и которая осмысливается в практике обучения [Конышева, 2016, с. 123-126]. При анализе лингводидактического энциклопедического словаря А.Н. Щукина понятия «игра» и «обучающая игра» представлены обособленно друг от друга. А.Н. Щукин характеризует игру как один из видов активности человека и

животных в процессе их жизнедеятельности. Обучающая игра характеризуется со стороны методики преподавания иностранных языков. Таким образом, обучающая игра трактуется как ситуативное упражнение, выполняя которое появляются условия для дополнительного и многократного повторения речевого образца в тех условиях, которые являются приближенными к реальному общению [Азимов, Щукин, 2018, с. 23].

М.Ф. Стронин определяет игру как особый вид деятельности, находящийся в ситуативных условиях, которые направлены на воспроизведение и понимание общественного опыта, в результате которого происходит процесс самосовершенствования и самоуправления поведения [Стронин, 2015, с. 67-69].

Игровая деятельность оказывает мощное воздействие на механизмы всех познавательных процессов таких, как память, внимание, воображение, мышление, воображение. При этом учителю необходимо учитывать психологические и возрастные изменения в данных механизмах. Л.С. Выготский обратил внимание на резкие перемены содержания и динамики игровой деятельности. По мнению знаменитого психолога, игровую деятельность можно обнаружить на всех стадиях культурной жизни у разных народов и квалифицировать как естественную особенность человеческой сущности. Организуя высшие формы поведения, существует вероятность связи игровой деятельности с разрешением проблемных задач поведения, становится актуальным наличие у играющего напряжения, находчивости, совместного и комбинированного действия различных особенностей и сил [Выготский, 2015, с. 256 - 258].

Усидчивости ребенка нередко бывает характерно наличие ограничений и регуляции со стороны множества играющих. Координация своего поведения с поведением других – это умение входит в условия участия в игре. Также в совокупность умений входит активное отношение к другим, нападение и защита, вред и помощь, планирование результатов хода своей

деятельности. Такая игровая деятельность есть живой, социально-коллективный опыт обучающегося. Игровая деятельность первая приводит к разумному и сознательному поведению, являясь первой школой мысли.

Игровая деятельность – подвижная акцентирующая внимание обучающихся активность, служащая интересам предмета, и позволяющая вовлеченному в нее обучающемуся сформировать собственное представление о том, что такое игра. По мнению Л.П. Бочаровой, игра создает условия для выявления возможностей человека, школьника в особенности, что имеет позитивное воздействие на общее развитие обучающихся, приводит их к самореализации [Бочарова,2015, с. 13-14].

В качестве средства, целенаправленность которого состоит в управлении учителем умственной деятельностью обучающихся, те в свою очередь начинают самостоятельно регулировать свою мыслительную деятельность, с помощью познавательных структур.

Результативность игровой деятельности состоит в том, что она организуется при различных формах работы, что является обыденным фактором процесса обучения. Это значит, что игровую деятельность можно применять как при коллективной и групповой формах работы на уроках, так и при индивидуальных. Данный факт показывает, насколько игровая деятельность эффективна в плане экономии временного ресурса.

Еще одним важным фактором игровой деятельности в процессе обучения можно отметить игровую универсальность, т.е возможность использования на любом этапе обучения иностранному языку, с различными категориями обучающихся, на любых уровнях урока. Для каждой ступени обучения характерен учет языковых возможностей обучающихся и их возрастные изменения.

Формирование готовности обучающегося к коммуникации на иностранном языке с помощью игровой деятельности - способ решения важной методической задачи. Наличие естественных условий для многократного повторения как речевого так и языкового материала – вид

особого тренировочного процесса, с помощью которого обучающийся подготавливается к спонтанности речи.

При исследовании развития творческого мышления в процессе обучения стоит отдать должное такому фактору, как выполнение творческих заданий, фундаментом которых является игровая деятельность. Если задание содержит учебную задачу, проблему или проблемную ситуацию, решив которую обучающийся достигнет определенной цели, значит учебная деятельность осуществляется через игровую. Особая роль отведена системе игровых форм деятельности, которые включают в себя особое содержание, сложность форм и методов воздействия на обучающихся, с помощью которых происходит процесс формирования и развития необходимых умений и навыков.

Для решения поставленных задач, учителю следует аккуратно проводить замещение традиционных заданий на игровые, с целью улучшения учебных результатов. Превосходство игровой деятельности состоит в том, что происходит повышение интереса, развивается мотивационный аспект и возрастает познавательная активность. Возможность освоения нового материала и получение хороших результатов в естественной форме при внедрении игровой деятельности в учебный процесс превращается в необходимость в процессе овладения обучающимися иностранным языком.

Игровая деятельность – одна из уникальных форм обучения, позволяющая заинтересовать и увлечь не только работу обучающихся на творческом уровне, но и в будничном режиме изучения иностранного языка. Условный мир игровой деятельности совершенствует монотонную деятельность с помощью положительных эмоций, получаемых во время реализации данного вида деятельности. Активизируются все психические процессы и функционал обучающегося, знания начинают применяться в новых ситуациях, и процесс усвоения материала происходит через разнообразие и интерес.

Актуальность игровой деятельности на начальном этапе процесса

обучения значительно увеличивается за счет перенасыщения современного обучающегося различного рода информацией, следовательно, расширяется предметно-информационная среда. Огромный поток информации (телевидение, видео, аудио, компьютерные сети) настигает обучающихся во всех сферах их жизнедеятельности.

Таким образом, главным отличием игровой деятельности от традиционных методов в рамках учебного процесса является наличие необходимого психолого-эмоционального фона, на базе которого происходит построение процесса обучения. Разумеется, заменить целиком традиционные методы игровой деятельностью невозможно, но использовать в качестве дополнения для достижения высоких результатов будет вполне приемлемо. Задача современного учебного заведения – развитие у обучающихся самостоятельной оценки и фильтрация получаемой информации. Применение дидактической игры в данной ситуации является одной из составляющей развития умений по практическому использованию знаний, получаемых как во время уроков, так и во внеурочное время.

1.2 Классификации игровой деятельности

Роль игровой деятельности на уроках иностранного языка огромна, так как она позволяет сделать учебный процесс привлекательным и интересным для каждого ребёнка. Однако следует заострить внимание на том, что место игровой деятельности в учебном процессе, сочетание элементов игры и ученья во многом зависят от понимания учителем функций и классификации учебных игр. В настоящее время в методической литературе существует достаточно большое количество классификаций, систематизирующих виды учебных игр в соответствии с тем или иным классификационным критерием. Типологии игровой деятельности выстроены в зависимости от целей и задач учебной игры, формы проведения, способа организации, степени сложности, количественного состава участников.

По классическим канонам, учебные игры, которые применяются на

уроках иностранного языка, направлены на развитие языковых навыков и умений, исходя из этого, их можно разделить на следующие группы: а) грамматические игры; б) лексические игры; в) фонетические игры; г) орфографические игры; д) творческие игры [Стронин, 2015, с.56].

Каждая группа игр имеет спектр определенных факторов: в какой форме происходит игра, какие ставятся цели, какие задачи нужно решить.

I. Грамматические игры. Усвоение грамматических правил одна из базовых особенностей при формировании активной речи обучающихся на иностранном языке. Обычно, на уроках учителя пользуются таким приемом запоминания грамматических единиц как заучивание, что несет негативную энергетику в процесс обучения иностранному языку, т.к. правило заучивается отдельно от речевой ситуации или контекста. Обучающийся лишается возможности к самостоятельному построению грамматического предложения, и в конечном итоге, заучивание это однообразный и утомительный процесс, который не вызовет никаких положительных эмоций, лишь оттолкнет обучающихся. Разумеется, без знания грамматических единиц изучение иностранного языка не является возможным. Вся коммуникация стоит на грамматическом фундаменте. Используя грамматические игры на уроках иностранного языка, учитель не только превратит монотонную деятельность в более увлекательную, но и такой вид игровой деятельности служит надежной опорой в формировании грамматических навыков.

Стоит обратить внимание, что использовать такую деятельность нужно в умеренном количестве, чтобы не лишиться положительного эмоционального воздействия. При использовании данной группы игр, перед учителем встает целый спектр целей:

1. Стремление обучить употреблению речевых образцов;
2. Создание естественной ситуации для употребления этих образцов;

3. Развитие речевого творчества обучающихся [Стронин, 2015, с. 98].

II. Лексические игры. Не менее важным является использование лексических игр. Лексические единицы также входят в состав коммуникационного фундамента.

Учитель в данном ключе ставит перед собой следующие цели:

1. Тренировка употребления лексических единиц в тех ситуациях, которые максимально приближены к естественным;
2. Активизация речемыслительной деятельности обучающихся;
3. Развитие речевой реакции;
4. Знакомство с процессом сочетания слов.

Существует перечень определенных правил ввода новых лексических единиц в речевой оборот обучающихся. Потому как лексические единицы содержатся в памяти ассоциативными и тематическими группами, это значит, что и вводить их следует таким же образом, т.е. тематическими группами. Из-за этого учебный материал основан на перечне базовых лексических тем, таких как животные, еда, части тела, семья, школьные принадлежности, дом, одежда, цвета, школа, город и др. Для надежного запоминания лексики и лексических выражений существует необходимость в постоянном повторении. Целесообразно использовать игры с картинками, карточками, или кубиками для нескучного обучения.

III. Фонетические игры. В процессе формирования и корректировки произносительных навыков, использование фонетических игр имеет важную функцию. В силу недостаточной или несистематической тренировки фонетические навыки имеют статус хрупких навыков. Использование особых имитационных фонетических упражнений приводит к эффективному формированию основ фонетического навыка. Соответственно, цели применения фонетических игр ориентированы на:

1. Тренировку произношения звуков на иностранном языке;

2. Обучение громкости и отчетливого чтения стихотворных произведений;

3. Формировании фонетического слуха [Шмаков, 2015, с. 34-38].
На начальном этапе обучения иностранному языку, стоит выделить такие виды игр как, игры-загадки, имитационные игры, лото со звуками, игры-соревнования, игры с использованием предметов, игры на внимательность и др.

IV. Орфографические игры. Умение правильно написать слово на иностранном языке – основная цель орфографических игр. Орфографические игры способствуют формированию и развитию речевых навыков. В большинстве случаев, орфографические игры направлены на развитие памяти обучающихся, на репродукцию орфографического образа слова. Большинство таких игр совмещают в себе эти две задачи.

V. Творческие игры в процессе обучения рассматриваются в двух вариантах: игра – драматизация и ролевая игра. В процессе ролевой игры участники относительно проецируют реальную практико-ситуативную деятельность реальной коммуникации. Во время проведения учитель обеспечивает условия реальной коммуникации через воспроизведение практической деятельности людей. Оказавшись в вынужденном состоянии говорения, когда существует необходимость что-то сказать, спросить, выяснить, доказать, ответить или поделиться полученной информацией, обучающиеся на практике склоняются к использованию языка как средства коммуникации. Игра, в данном ключе, оказывает содействие к коллаборации, создавая при этом равные условия в речевом партнерстве. Активная речевая практика при использовании творческих игр направлена не только на того, кто говорит, но и на того, кто слушает (происходит процесс понимания высказывания, запоминание, соотношение с ситуацией, определение релевантности ситуации, реакция на высказывание).

Цель игры-драматизации – увеличение интенсивности процесса обучения, повышение уровня владения языком, а также улучшение

эмоционального фона, поддержание интереса, возможность самореализации и самоутверждения. Как отмечает О.А. Долгина, игра-драматизация является лишь отображением художественной импровизации с одной стороны, до демонстрации готовой пьесы - с другой [Долгина, 2018, с. 256 – 259].

При использовании игры-драматизации, учитель достигает:

1. Формирования определенных навыков;
2. Развития определенных речевых умений;
3. Развития коммуникативной компетенции;
4. Запоминания речевого материала.

К тому же, происходят процессы улучшения памяти, воображения, наблюдательности, ассоциаций, внимания, двигательного ритма и др.

По мнению А.А. Деркача, классификация учебных игр строится на наличии следующих факторов:

1. Количество участников;
2. Соответствие выполняемой функции;
3. Тип задач, цели и содержание;
4. Способ и форма проведения;
5. Уровень сложности интеллектуальной деятельности;
6. Продолжительность;
7. Степень сложности выполняемого действия [Деркач, 2015, с. 98-

102].

В процессе внедрения игровой деятельности, следует обратить внимание на уровень подготовки обучающихся. Лексико-грамматический материал должно отбирать исходя из возрастных и личностных особенностей, а также исходя из направленности УМК.

Используя игровую деятельность на уроках иностранного языка, стоит следить за тем, чтобы игровой компонент не превышал коммуникативный. В противном случае хорошее задание может превратиться в хаотичное бросание мяча без какого-либо вывода в речь. Источником, так называемого

хаоса, становится произвольное разрешение учителя на беспорядочное поведение. Существующие границы в формате правил игры, иногда не соблюдаются и не поддаются контролю. Поэтому, задача учителя, также, состоит в том, как он реагирует на нарушения границ. Достаточно просто обратить внимание обучающегося на то, что он играет не по правилам. Чем больше коммуникативный компонент, тем выше эффективность игровой деятельности. Малоэффективные задания – это такие, в которых дети не говорят больше половины времени выполнения упражнения.

Особенность игровой деятельности в значительной степени определяет среда, в которую она направлена. Так существуют игры с предметами и без предметов, настольно-комнатные, на местности, компьютерные и с ТСО, а также с различными средствами передвижения.

При рассмотрении игровой деятельности с точки зрения целевой ориентации, то можно разделить ее на:

I. Дидактическая игровая деятельность, направленная на расширение кругозора и познавательной деятельности. Развивает определенные умения и навыки, в которых существует необходимость при практической деятельности.

При этом многие современные зарубежные и отечественные исследователи вопроса игровой деятельности, такие, как, Джозеф Ф. Каллахан, Стивен П. Крацен, К. Ливингстоун, Дж. Оллер, Г. Хайд акцентируют внимание на следующих свойствах:

1. Исход игры нельзя предугадать;
2. Игру можно в любое время, прервать и начать заново;
3. Дидактические игры следуют определенным правилам, которые подвергаются изменениям со стороны участников;
4. Дидактические игры должны приносить удовлетворение и радость [Callahan, 2015, с. 234-256].

Дидактическая игра – по обучающему потенциалу выходит за рамки активного обучения, являясь его неотъемлемым компонентом. Также, выступает необходимой стороной системы педагогической деятельности в целом.

II. Воспитывающая игровая деятельность, направленная на воспитание самостоятельности, воли, сотрудничества, коллективизма, общительности и коммуникативности, выстраивает определенные подходы и позиции, нравственные, эстетические и мировоззренческие установки.

III. Развивающая игровая деятельность, с помощью которой формируется мотивационная составляющая учебной деятельности (внимание, память, речь, мышление, воображение, фантазия, творческие способности, эмпатия, рефлексия, умение сравнивать, сопоставлять, находить аналогии, оптимальные решения).

IV. Социализирующая игровая деятельность является приложением к нормам и ценностям общества, адаптируется под условия определенной среды, и обучает общению.

По мнению Р. Гая, применение на уроке иностранного языка игровой деятельности с языком, на языке и по плану является обоснованным действием, которое направлено на учебный процесс [Guy R. 2017, p. 45-57]. Выбирая подходящую игровую деятельность для внедрения в процесс обучения, следует руководствоваться перечнем требований к играм на уроках иностранного языка. Если игровая деятельность, к примеру, используется как тренировочное упражнение на этапе первичного закрепления материала, то будет целесообразным проводить ее не более 20 минут. На других этапах, игровая деятельность может занимать от 3 до 5 минут и служить своеобразным повторением пройденного материала.

Задача учителя заключена в организации познавательной деятельности обучающихся для развития их творческих способностей. Применение одной и той же игровой деятельности возможно на различных этапах урока, главное

оценить конкретные условия и творческие способности, соблюсти временные рамки, отведенные на реализацию такого рода деятельности.

Категория успеха в процессе использования игровой деятельности напрямую зависит от атмосферы речевого общения и от следования четким требованиям, таким как:

1. Стимуляция мотивации обучения, повышение интереса и желания на выполнение задания.
2. Принятие игры (все обучающиеся должны быть включены в процесс игровой деятельности).
3. Наличие творческой атмосферы и доброжелательности, чувства удовлетворения и радости.
4. Учитель – координатор всей деятельности.
5. Соответствие игр нужному возрасту, изучаемой теме.
6. Рефлексия (подведение итогов, обсуждение, оценка, выявление преимуществ и недостатков).

Организация урочного общения в рамках игровой деятельности требует особой подготовки. Для этого можно использовать следующие тренировочные упражнения, которые помогут обучающимся сделать первые шаги к взаимодействию друг с другом на первых порах:

1. Упражнение реакция на предложенные утверждения. Употребление клишированных фраз, эквивалентных русским «Да», «Нет», «Разве?», «Как интересно!» и т.д.
2. Упражнения на составление микро диалогов по образцу в рамках бытовых ситуаций в парах.

Исходя из вышесказанного, можно сделать вывод, что использование игровой деятельности на уроках иностранного языка является чрезвычайно важным методическим приемом, помогающим учителю глубже раскрыть потенциал личности каждого обучающегося, развивая в нем любовь к труду, активность, самостоятельность, инициативность, умение работать в команде, и укрепить учебную мотивацию.

Однако стоит обратить внимание на то, что современная литература в философском, психологическом и педагогическом смысле не имеет однозначной классификации игр. Поэтому, перед современным учителем стоит задача выбора подходящей классификации для продуктивного использования в процессе обучения.

1.3 Лексико-грамматический компонент иноязычной коммуникативной компетенции обучающихся на этапе начального общего образования

На начальном этапе обучения иностранному языку целесообразным является формирование лексико-грамматического навыка, иными словами формирование минимального уровня владения иностранным языком, что в дальнейшем позволит обучающимся осуществлять иноязычное общение на элементарном уровне.

Лексика и грамматика в системе языковых средств являются важнейшими компонентами речевой деятельности: аудирования и говорения, чтения и письма. Это определяет их важное место на каждом уроке иностранного языка, формирование и совершенствование лексико-грамматических навыков постоянно находится в поле зрения учителя. Лексические и грамматический аспекты языка, являются исходным и необходимым строительным материалом, с помощью которого осуществляется речевая деятельность, и, поэтому составляют один из основных компонентов содержания обучения иностранному языку.

Освоение иностранного языка происходит в академических условиях. На начальном этапе обучения у обучающихся нет достаточного минимума навыков в отличие от родного языка для произвольного выявления закономерностей. Исходя из этого, развитию грамматического навыка при обучении иностранному языку на этапе начального общего образования должно уделять особое внимание, то, как грамматика обосновывается в теории, и как оптимально сочетать ее с речевой практикой, и соотносить последовательное осуществление принципа сознательности.

Роль принципа сознательности очень велика в процессе овладения грамматикой. Определить это можно через обобщающие свойства грамматики, по закономерностям, распространяющимся на ряды лексических единиц, по причине чего, грамматика способна ввести в речевой опыт обучающихся множество однородных единиц, тем самым сокращая путь к овладению языком. Следует обратить внимание на следующее: применение «чистой» теории без ее подтверждения конкретными фактами функционирования грамматического явления, равно как и «чистая» практика без ее осмысления не приняты при овладении грамматикой на начальном этапе обучения иностранному языку. По мнению, Е. И. Негневицкой, «сразу после введения слова необходим переход к действию с ним», при этом «речевое действие означает построение высказывания». Построение высказывания лежит уже в области грамматики. Следовательно, освоение лексического материала в отрыве от грамматики невозможно [Негневицкая, 2017, с. 39-45].

В современном образовательном стандарте по иностранным языкам овладение грамматическими средствами рассматривается в качестве одной из целей обучения в рамках развития языковой компетенции. В соответствии с ориентацией на вид речевой деятельности в методике разграничиваются пассивная (рецептивная) и активная (продуктивная) грамматика. Активная и пассивная грамматика различаются не только по характеру использования приобретенных знаний в речевой деятельности, но и по составу. Активная грамматика при описании языковых явлений идет от смысла к форме; при составлении грамматического минимума можно строго ограничить материал, отобрав самые употребительные способы выражения смысловых отношений и исключив синонимические. Пассивная грамматика служит для анализа смысла сказанного или написанного; при отборе пассивного грамматического материала принцип исключения синонимических конструкций не может быть использован, так как речевые произведения, которые должен понимать учащийся в процессе обучения, могут содержать

грамматические синонимы.

Отбор активного и пассивного грамматического материала для целей обучения производится по принципам частотности, образцовости, типичности, сочетаемости, репрезентативности. Отбор грамматического материала базируется на принципах тематико-ситуативной обусловленности и адекватного представления грамматической системы языка. Основными формами представления грамматического материала в учебном процессе являются теоретический комментарий, правила, схемы, таблицы, контекст, речевые модели и речевые образцы. При практической направленности занятий обучение грамматике сводится к формированию у обучающихся грамматических навыков в продуктивных и рецептивных видах речевой деятельности [Азимов, Щукин, 2018, с. 56].

Любое грамматическое действие основывается на лексическом материале, а значит, если учащийся может грамматически правильно оформить свое высказывание в той или иной ситуации, то он уже владеет грамматическим навыком. Грамматический навык – автоматизированный компонент сознательно выполняемой речевой деятельности, обеспечивающий правильное (безошибочное) употребление грамматической формы в речи. Владение грамматическим навыком означает способность производить речевое действие по выбору модели, адекватной речевой задаче в конкретной ситуации общения, и осуществлять правильное оформление речевой единицы с соблюдением норм языка [Пассов, 2015, с. 189-195].

В состав грамматического навыка входят: морфологические навыки (правильное употребление в речи грамматических явлений на морфологическом уровне), синтаксические навыки (правильного расположения слов в предложениях всех типов; это навыки владения синтаксическими схемами предложений), графические навыки (правильного употребления букв на письме), орфографические навыки (навыки безошибочного письма). Основными качествами грамматического навыка следует считать автоматизм, безошибочность выполнения, сознательность,

низкий уровень напряженности выполнения действия.

В своем формировании и развитии грамматический навык проходит ряд стадий:

1. Восприятие модели;
2. Имитация модели (действие по аналогии);
3. Подстановка (увеличивает способность к репродукции на основе аналогии);
4. Трансформация;
5. Репродукция (изолированное и самостоятельное употребление усвоенной модели);
6. Комбинирование (перенос с модели на модель).

Последние две стадии являются переходными от навыка к умениям [Пассов, 2003, с. 110-112].

Грамматический навык - способность говорящего выбрать модель, адекватную речевой задаче, и оформить его соответственно нормам данного языка. В грамматическом навыке можно выделить составляющие его более частные действия:

1. Выбор структуры, адекватной речевому замыслу говорящего (в данной ситуации);
2. Оформление речевых единиц, которыми заполняется структура в соответствии с нормами данного языка и определённым временным параметром;
3. Оценка правильности и адекватности этих действий.

По мнению И.Л. Бим в обучении грамматике выделяется две основные цели:

Во-первых, научить обучающихся грамматически правильно оформлять свои устно-речевые высказывания;

Во-вторых, научить обучающихся распознавать грамматические явления при чтении и аудировании, направляя основное содержание на извлечение содержательной информации [Бим, 2018, с. 61-64].

Этим целям должен соответствовать активный грамматический минимум, основными принципами отбора которого считается:

1. Принцип распространенности в устной речи;
2. Принцип образцовости;
3. Принцип исключения синонимических грамматических явлений.

Также существует и пассивный грамматический минимум, основными принципами отбора которого считается:

1. Принцип распространенности в книжно-письменном стиле речи;
2. Принцип многозначности [Бабинская, 2019, с. 67-70].

Объяснение употребления грамматических конструкций должно отвечать следующим требованиям:

1. Оно должно показывать функционирование данного явления в устной разговорной речи или его преимущественное использование в письменных источниках;
2. Обращать внимание учеников на типичные речевые ситуации, которые требуют употребления именно данного явления.

Грамматические конструкции часто сложны для понимания, во – первых, в связи со специфичными грамматическими явлениями каждого отдельного языка, во – вторых, из-за того, что объём значений и границы употребления могут быть уже или шире грамматических соответствий родного языка.

Ознакомление с новым грамматическим материалом для продуктивного усвоения чаще всего осуществляется в учебно-речевых ситуациях, предъявляемых устно или в чтении, под руководством учителя или самостоятельно в следующей последовательности:

1. Общая установка на функциональную направленность новой грамматической структуры.

2. Создание и предъявление учебно-речевых ситуаций, типичных для функционирования новой грамматической структуры; восприятие обучаемыми структуры на слух или визуально и её понимание как результат экстралингвистических и речевых действий.

3. Контроль понимания значения новой грамматической структуры и правильности её употребления посредством выборочного перевода с иностранного на родной язык, выполнения и комментирования физических действий, применения наглядности, условного перевода и других приёмов, не требующих воспроизведения новой структуры.

4. Выбор правила и его формулировка.

5. Анализ и осознание грамматических явлений с помощью ознакомительных упражнений.

Существуют различные виды упражнений, которые помогают закрепить ту или иную грамматическую структуру для дальнейшего использования в речи. Контроль может осуществляться учителем в процессе речи учащихся, а также с помощью специальных контролирующих заданий.

Учебная работа по усвоению лексики происходит на этапах введения, закрепления лексической единицы и активизации сформированного лексического навыка в различных ситуациях общения (учебных и реальных), что способствует включению навыка в речевое умение.

Лексический навык – автоматизированное действие по выбору лексической единицы адекватно замыслу и в соответствии с нормами сочетания с другими единицами в продуктивной речи, а также автоматизированное восприятие и ассоциирование со значением в рецептивной речи. В основе лексического навыка лежат следующие операции: а) перевод лексической единицы из долговременной в оперативную память (вызов слова); б) сочетание лексической единицы с предыдущей или последующей; в) определение соответствия выбора и

сочетания единиц ситуации [Азимов, Щукин, 2018, с. 121 - 122].

Выделяются шесть стадий формирования лексического навыка:

1. Восприятие слова в процессе его функционирования; создается звуковой образ слова;
2. Осознание значения слова;
3. Имитация слова в изолированном виде или в контексте предложения;
4. Обозначение, направленное на самостоятельное название объектов, определяемых словом;
5. Комбинирование (слово вступает в новые связи);
6. Употребление слова в разных контекстах [Пассов, 2015, с. 98].

В.И. Журавлева предлагает некоторые правила, которыми следует руководствоваться при введении новой лексики:

1. Следует отказаться от одномоментного ввода больше 10 слов.
2. Среди вводимых слов должно находиться несколько пар, связанных устойчивой ассоциативной связью [Журавлева, 2015, с. 75-78].

Существует, так называемый, языковой лексический навык – это операции по словообразованию, анализу слов и образованию словосочетаний. Проявление повышенного внимания к данному аспекту иноязычной речи происходит по нескольким причинам:

Содержательная сторона высказывания зависит в первую очередь от степени владения лексикой;

1. Навыки применения языкового материала на лексическом уровне являются важным компонентом всех видов речевой деятельности;
2. Усвоенный лексический минимум следует рассматривать как базовую или опорную лексику.

На начальном этапе обучения, закладывается основа для языковой компетенции. Недостаточный словарный запас вызывает у обучающихся чувство неуверенности и нежелание говорить на иностранном языке, поэтому для учителя на этом этапе очень важно работать над расширением активного

лексического запаса учеников.

Сегодня методические пособия не рекомендуют заучивать слова списками с русским переводом, необходимо находить альтернативу. Дидактическая игра позволяет сделать изучение лексики более интересным. Важнейшей целью учителя является использование обучающимися новых лексических единиц в речи, ведь без повторения невозможно повысить качество формирования речевых умений и навыков. Решить это противоречие помогает использование игровой деятельности, посредством которой обучающиеся могут общаться на иностранном языке, что помогает развить у них не только речевые навыки, но и навыки учебного сотрудничества.

Для успешного усвоения лексического материала необходимо:

1. Знакомить обучающихся с группами слов, связанными семантической или фонетической ассоциацией;
2. Формировать мотив для ознакомления со словами данной семантической группы;
3. Вводить лексику через систему игр, а не механически запоминать слова по списку;
4. Включать новые слова в систему отношений, уже сложившуюся между известными обучающимся словами и их группами;
5. Согласовать знакомство с лексическим материалом и теми грамматическими операциями, которые позволяют ввести его в речевую деятельность.

Отбирая лексический материал, следует принимать во внимание коммуникативную значимость для обучающихся и объективную сложность. Также следует уделять внимание использованию наглядно-иллюстративного материала, но, когда идет речь об организации ролевой игры, имитации действий при выполнении команд или иллюстрировании стихотворений и песен, лучше, чтобы предметы были воображаемыми.

Умение пользоваться лексическими единицами - важнейшее условие говорения, но в репродуктивных видах речевой деятельности знание только значения слова недостаточно; здесь не меньшую роль выполняет владение связями слова и образование на их основе словосочетаний.

Для употребления слов в репродуктивных видах речевой деятельности необходимо:

Найти слово в памяти, а следовательно, оно должно быть сначала заложено в память;

1. Произнести его, что предполагает владение его фонетической формой;
2. Включить в сочетание, в предложение, в текст.

Для рецептивных видов речевой деятельности нужно: Ассоциировать графический или соответственно звучащий образ слова с лексическим значением; при этом может помочь анализ слова по составу;

1. Определить грамматическую форму слова, связи с другими словами, что обусловит проникновение в смысл.

Тренировка обучающихся в усвоении новых слов реализуется при помощи упражнений, упрочивающих семантику новых слов и словосочетаний, образованных на основе смысловой совместимости.

Все лексические упражнения делятся в соответствии с этим на две категории, направленные на:

1. Запоминание слова, его семантики в единстве с произносительной и грамматической формой;
2. Формирование сочетаний слов смыслового характера.

Таким образом, в процессе речевой деятельности лексическое и грамматическое неразсторжимы: грамматика формирует словарь, в результате чего образуются единицы смысла – основа всякой речевой деятельности, при обучении языку эти аспекты органично связаны. Особое значение имеет специфика каждого аспекта, выявление и использование которой несет особый вклад в целостную коммуникативно-ориентированную систему

обучения. Роль лексики для овладения иностранным языком не менее значительна, чем грамматики. Именно лексика передает непосредственный предмет мысли в силу своей номинативной функции, потому что лексика проникает во все сферы жизни, помогая отразить не только реальную действительность, но и воображаемую.

Выводы по главе 1

Первая глава посвящена описанию игровой деятельности, способствующей обучения иностранному языку на этапе начального общего образования. В данной главе представлена характеристика игровой деятельности, и ее воздействие на память, внимание, воображение, мышление, воображение обучающихся. Основными характеристиками игровой деятельности стали полифункциональность и четко поставленная цель обучения.

Существует различные подходы классификаций игровой деятельности по: виду деятельности, характеру педагогического процесса, характеру игровой методики, предметной области, специфике игровой среды. Игры, применяемые на уроках английского языка, принято классифицировать на пять групп: грамматические, лексические, фонетические, орфографические, творческие. Каждая из названных групп характеризуется определенными параметрами: формой проведения, целями, задачами, функциями.

Формирование лексико-грамматических навыков одна из важнейших интегративных целей обучения иностранному языку. Готовность и способность обучающихся на начальном этапе обучения осуществлять межкультурное общение – это элементарная коммуникативная компетенция. Однако, существует проблема при обучении, как лексическим, так и грамматическим навыкам, так как усвоение лексики и грамматики на начальном этапе вызывает своего рода затруднения.

В процессе овладения учебным материалом подавляющее большинство младших школьников ориентируется на конкретные признаки явлений и вещей. Из этого следует, что в процессе преподавания иностранного языка учитель должен принять активное участие в формировании и развитии у обучающихся теоретического мышления, опираясь при этом на то, чем школьник уже владеет.

Игровая деятельность на уроках английского языка является

чрезвычайно важным методическим приемом, помогающим учителю глубже раскрыть личностный потенциал каждого обучающегося, развить в нем трудолюбие, активность, самостоятельность, инициативность, умение работать в коллективе, сохранить и укрепить учебную мотивацию.

Глава 2. Практические основы применения игровой деятельности в процессе формирования лексико-грамматических навыков у обучающихся 4 класса на уроках английского языка

2.1 Анализ УМК «Английский в фокусе» (Spotlight 4) в условиях реализации ФГОС

Учебный предмет «Английский язык» вводится в школьную программу со второго класса начальной школы. Формирование лексико-грамматических навыков одновременно с остальными навыками занимает центровое место в процессе обучения иностранному языку. В данной ситуации, перед учителем стоят сложные задачи организации учебного процесса и выбор методов и технологий, способствующих процессу формирования лексико-грамматических навыков английского языка.

На этапе начального общего образования, обучающиеся, чаще всего, проявляют интерес к языку. Характеризуется это высокой степенью мотивированности и включенности в урочный процесс. Для обучающихся становится занимательным то, как произнести слово или фразу на изучаемом языке, как построить предложение самому. Поэтому, развитие интереса к языку является первостепенной задачей учителя.

В рамках учебного общения, процесс формирования лексико-грамматических навыков представлен комплексом упражнений, включающим в себя языковые, речевые и коммуникативные упражнения. Существует ряд требований, следуя которым обучающийся должен:

Познать конкретные лексические и грамматические явления, представленные в диалогических и монологических текстах;

1. Познать конкретные лексические и грамматические явления, представленные в диалогических и монологических текстах;
2. Проводить анализ лексических и грамматических форм в иноязычных предложениях;
3. Фиксировать заинтересовавшие лексические и грамматические единицы;

4. Обозначить речевой образец, который соответствует морфологической или синтаксической модели;

5. Формулировать вывод в формате правила-инструкции, и в случае необходимости обращаться к учителю за помощью.

Упомянутые выше действия принято квалифицировать в форме языковых упражнений, т.к. они направлены на усвоение лексических и грамматических форм. В виду ориентира, упражнения нацелены на создание минимальной базы для речевых действий.

В процессе реализации речевых упражнений, в результате у обучающегося появится возможность комбинировать лексические и грамматические явления в устной речи, формулировать в естественном темпе свои мысли и высказывания. Демонстрация представлений жизненных ситуаций направит к воплощению конкретного речевого высказывания с заданной лексико-грамматической формой.

В настоящее время, каждый учебно-методический комплекс содержат определенный объем упражнений, направленный на отработку и закрепление лексических и грамматических единиц. Одним из таких комплексов является учебно-методический комплекс Spotlight «Английский в фокусе» [Быкова, 2019, 259 С.].

УМК Spotlight «Английский в фокусе» - совместный продукт российского издательства «Просвещение» и британского издательства «Express Publishing», в котором находят отражение не только традиционные методы обучения, но и современные тенденции российской и зарубежных методик обучения иностранному языку. УМК по английскому языку Spotlight отвечает требованиям Федерального государственного образовательного стандарта общего образования и соответствует общеевропейским компетенциям владения иностранным языком (Common European Framework of Reference), а также соответствует стандартам Совета Европы. УМК Spotlight «Английский в фокусе» удовлетворяет целям и задачам, которые сформированы в Федеральном Государственном Стандарте. В нем

реализованы возможности для выполнения практических, образовательных, воспитательных и развивающих целей, которые требует современная стандартизация.

УМК Spotlight «Английский в фокусе» состоит из следующих компонентов:

1. Учебник (со встроенной книгой для чтения);
2. Рабочая тетрадь;
3. Книга для учителя;
4. Языковой портфель;
5. Сборник контрольных заданий;
6. Сборник упражнений;
7. Аудиокурсы для занятий в классе и дома;
8. Рабочие программы;
9. Плакаты, раздаточный материал;
10. Видеокурс на DVD;
11. Программное обеспечение для интерактивной доски;
12. Электронное приложение к учебнику с аудиокурсом для самостоятельных занятий дома ("Просвещение"-АВВУУ).

Характерными особенностями УМК Spotlight являются:

1. Наличие аутентичных языковых материалов;
2. Английский язык – средство изучения других дисциплин;
3. Наличие дополнительных интерактивных учебных пособий входящих в состав УМК, позволяющих создать условия для личностного ориентированного обучения;
4. Наличие материала о странах изучаемого языка (Cultural Corner) и России;
5. Наличие текстов для дополнительного чтения;

УМК Spotlight «Английский в фокусе» соответствует современным методикам обучения иностранным языкам, а методы, приемы и технологии обучения направлены на развитие коммуникативных и когнитивных целей

обучения. Опора и тесная связь с культурой родного языка, является преимущественным качеством УМК Spotlight «Английский в фокусе». Уроки, посвященные культуроведению и страноведению стран изучаемого языка, имеют место в каждом модуле, которые обеспечивают обучающихся необходимыми учебными материалами, направленными на развитие социокультурной компетенции, и способствуют реальному и естественному включению в диалог культур.

Проведя анализ данного УМК и его структуры, стоит отметить, что все компоненты УМК образуют единый комплекс, дополняя друг друга. Основной компонент – учебник. В его состав входит 9 тематических модулей (включая стартовый), каждый из которых включает в себя 8 уроков + резервный (на усмотрение учителя).

1. Starter module. Back together!
2. Module 1. Family & friends!
3. Module 2. A working day!
4. Module 3. Tasty treats!
5. Модуль 4. At the zoo!
6. Модуль 5. Where were you yesterday?
7. Модуль 6. Tell the tale!
8. Module 7. Days to remember!
9. Module 8. Places to go!

Каждый модуль имеет четкую структуру:

1. Уроки а, б отведены для введения нового лексико-грамматического материала;
2. English in Use – урок речевого этикета;
3. Уроки культуроведения стран изучаемого языка (Cultural Corner) и России (Spotlight in Russia);
4. Раздел Study Skills (обобщение и закрепление материала);
5. Урок дополнительного чтения основан на межпредметной основе (Extensive Reading. Across the Curriculum);

6. Урок самоконтроля, рефлексии учебной деятельности (Progress Check).

Согласно методической концепции авторов, изложенной выше, обучающиеся осуществляют самоконтроль, рефлексию учебной деятельности и знакомятся с содержанием последующих модулей, формулируют цели и задачи в рамках каждого урока. Задания, которые даны в учебнике, позволяют реализовать различные организационные формы работы: индивидуальную, парную, групповую, фронтальную и их сочетание.

Для изучения лексических единиц в данном учебнике, в качестве основного применяется принцип наглядности и тематический подход. Тема одного модуля включает несколько микротем, которые позволяют стабилизировать уровень мотивированности обучающихся. В пределах данной темы, обучающиеся получают возможность развития устной речи с учетом индивидуальных интересов.

Для изучения грамматических единиц, в качестве основного применяется имплицитный подход, включающий в себя структурный и коммуникативный методы. Обучение грамматике происходит на ситуативно-функциональной основе, т.е. от ситуации к употребляемым в речи грамматическим средствам.

Раздел повторения в рабочей печатной тетради представлен в каждом модуле. Задания являются дополнением материала, данного по теме в учебнике. Работа с тетрадью не только способствует активизации пройденного материала, но и его расширению. Тетрадь позволяет реализовать и творческий потенциал обучающихся, выраженный в наличии упражнений с опорой на индивидуальный опыт. Упражнения в рабочей тетради могут использоваться в рамках домашних заданий.

Языковой портфель - пособие, направленное на формирование навыков самостоятельной работы и самооценки обучающихся в образовательном процессе. Перенос изучаемого материала в ситуацию собственного опыта, заложенный в заданиях Языкового портфеля,

определяет высокую мотивацию обучающихся к их выполнению. Языковой портфель – это собственность обучающихся, в него записываются и включаются все достижения в изучении языка (проекты, сочинения, сертификаты, рисунки, отзывы, фотографии и т. д.). Данное приложение может использоваться по желанию, но его использование делает изучение языка более личностно-ориентированным и позволяет обучающимся в большей степени реализовать творческий потенциал. При возможности сквозной работы с данным приложением в течение нескольких лет обучающийся может самостоятельно оценить прогресс в изучении языка и обозначить собственный индивидуальный вектор развития.

Использование дополнительных компонентов УМК, таких как аудиодиски, помогают сделать процесс обучения более интересным и наглядным, активно дополняя основные компоненты. Аудиоприложение доступно как при покупке учебника, так и на официальном сайте поддержки издания, в свободном доступе. Озвученный материал выполнен качественно, речь, как правило, эмоционально окрашена, присутствуют и элементы шумового и музыкального оформления.

Книга для учителя (Teacher's Book) содержит подробные поурочные планы, ключи к упражнениям учебника, ключи и рекомендации по работе с компонентами УМК, рекомендации по оцениванию контрольных работ, рекомендации по постановке сказки, тематическое планирование, банк ресурсов (материалы для оценки знаний, умений и навыков учащихся, Portfolio & Craftwork Sheets). Книга для учителя содержит дополнительные упражнения и игры, позволяющие учителю осуществлять дифференцированный подход, а также тексты упражнений для аудирования.

Контрольные задания (Test Booklet). Сборник включает контрольные задания, которые выполняются по завершении работы над каждым модулем. Последовательная подготовка учащихся к выполнению текущих и итоговых контрольных работ, позволяющая свести до минимума чувство страха и неуверенности (итоговое сочинение в разделе Portfolio, настольная игра и

упражнения из рубрики I love English в рабочей тетради, тест для самопроверки Now I know, задания из языкового портфеля).

УМК Spotlight «Английский в фокусе» - это завершённый курс английского языка, обеспечивающий преемственность между начальной, средней и старшей ступенями обучения, соответствующий требованиям ФГОС по иностранным языкам.

Исходя из всего вышесказанного, можно сделать вывод о том, что УМК «Spotlight» - «Английский в фокусе» авторы: Н.И. Быкова, Дж. Дули, М.Д. Поспелова, В. Эванс [Быкова, Дули, 2019, 289 с] не смотря на достаточно высокий уровень организации самого учебника и рабочей тетради обучающихся, нуждается в интегрировании игровой деятельности в процесс обучения для формирования лексико-грамматических навыков у обучающихся.

2.2 Игровая деятельность в процессе формирования лексико-грамматических навыков в начальной школе

Формирование лексико-грамматических навыков может происходить путем практических тренировок в процессе обучения, а также в рамках коммуникативной деятельности. Современная методика преподавания иностранного языка (английского) включает в себя определенное число приемов, с помощью которых происходит побуждение к устному высказыванию. Включение игровой деятельности в учебный процесс – один из интересных и увлекательных способов при формировании лексико-грамматических навыков. Главными достоинствами использования игровой деятельности можно назвать:

1. Развитие навыков учебной деятельности;
2. Помощь в объяснении тех или иных языковых особенностей;
3. Формирование интереса к изучаемому языку.

Игровая деятельность имеет универсальный характер, т.к. ее можно использовать на любых этапах урока: изложение нового материала, применение нового материала на практике, обобщение материала, закрепление полученных знаний и в форме контроля качества усвоения информации.

Использование игровой деятельности на уроках английского языка в начальной школе имеет гарантию на положительный результат обучения, как для обучающегося, так и для учителя, в силу определенных моментов, таких как включенность в учебный процесс всех обучающихся, способность каждого к проявлению личностных качеств, упрощенность усвоения трудного материала, профессиональное удовлетворение учителя. Не смотря на все преимущества использования игровой деятельности, существует ряд недостатков, из-за которых методисты опасаются вводить игровую деятельность в процесс обучения английскому языку:

1. Игровая деятельность может отвлечь от учебного материала (концентрация на условиях игры, а не на содержании);
2. Трудности с поддержанием дисциплины на уроке (на объяснение правил игры тратится очень много времени, и обучающиеся отвлекаются от учебного материала);
3. Существует вероятность одновременного включения в игровую деятельность обучающихся (кто-то слишком поздно, кто-то не хочет играть и т.п.);
4. Трудоемкий процесс возврата обучающихся из игры, отсутствие концентрации на других формах работы;
5. Затратность временных ресурсов со стороны учителя в плане подготовки дидактического материала к игровой деятельности;
6. Иногда игры способны спровоцировать конфликты между обучающимися.

В большинстве случаев, учителя используют игры из разных категорий, которые соответствуют задачам урока.

Ниже приведем игры, которые можно использовать на уроках английского языка на начальном этапе обучения:

I. Лексические игры:

Обучая иноязычной лексике с применением игровой деятельности, целесообразно использовать наглядность на всех этапах обучения. В данном случае, зрительная наглядность, в отличие от слуховой и моторной создаст зрительную опору для построения логического высказывания.

Цели игровой деятельности в формировании лексического навыка:

1. Знакомство обучающихся с новыми лексическими единицами и их сочетаниями;
2. Отработка употребления лексических единиц в ситуациях, которые приближены к естественной среде;
3. Активизация речемыслительной деятельности обучающихся;
4. Развитие речевого реагирования у обучающихся.

Игра «Edible - inedible» (Съедобное – несъедобное).

Цель игры: отработка и закрепление лексических единиц по теме «Food».

Оборудование: мяч.

Время игры: 5 минут.

Правила игры: обучающиеся выстраиваются, образуя круг. В центре стоит ведущий с мячом. Бросая мяч каждому обучающемуся по очереди, ведущий называет слово, если оно относится к разряду «съедобных», то обучающийся ловит мяч, если же «несъедобных» то не ловит. Если обучающиеся ошиблись, значит, они выбывают из игры. Побеждает тот, кто останется в круге до конца.

Данную игру можно адаптировать под любую тему в качестве отработки и закрепления.

Игра «Pictures» (Картинки).

Цель игры: закрепление изученных лексических единиц.

Оборудование: интерактивная доска, картинки, рабочие тетради.

Время: 10 минут.

Правила игры: учитель делит класс на 3 команды. У каждой команды на столе лежит список английских слов, а на интерактивной доске появляются картинки. Задача обучающихся состоит в том, чтобы отметить на листочке те слова, картинки которых они увидели на экране, и рядом записать перевод. Побеждает та команда, которая правильно отметила и перевела большее количество слов.

Игра «Association» (Ассоциации).

Цель игры: закрепление изученных лексических единиц.

Оборудование: карточки с картинками (либо печатные, либо можно вывести на экран).

Время: 5 минут.

Правила игры: учитель демонстрирует обучающимся карточки (картинки на экране), с изучаемыми предметами: животными, продуктами питания, одеждой, игрушками и т.д. На доске или на слайде можно обозначить названия этих предметов в хаотичном порядке. Тот, кто первый поднимает руку и дает верный ответ, получает балл. Победителем окажется обучающийся, который набрал больше всех баллов. Если в классе позволяет пространство, то можно сделать эту игру подвижной. Обучающиеся выстраиваются в одну линию, учитель встает напротив них на расстоянии. Обучающийся, первым давший правильный ответ делает шаг вперед. Побеждает тот, кто первый дойдет до учителя (в ходе объяснения правил игры, стоит оговорить, какого размера шаги допустимы).

Игра «Is this my nose?» (Это мой нос?).

Цель игры: отработка и закрепление лексических единиц.

Оборудование: не требуется.

Время: 7-10 минут.

Правила игры: учитель, указывая на плечо говорит: «Oh, no.

Something`s wrong with my head!» (О нет, что-то не так с моей головой) .
Обучающийся, который замечает ошибку, должен исправить ее (No, something`s wrong with your shoulder). Если обучающийся правильно исправил, то он встает на место ведущего.

Игра «Let`s find Mr. X» (В поисках мистера Икс).

Цель игры: отработка и закрепление лексических единиц.

Оборудование: карточки с заданиями.

Время: 5-8 минут.

Правила игры: учитель раздает обучающимся карточки с заданиями. На карточке изложена информация, касающаяся мистера Икс. Информация у обучающихся разная. Задача – заполнить данную карточку, задавая по очереди друг другу вопросы о мистере Икс. Игра заканчивается тогда, когда обучающиеся соберут всю информацию, необходимую для заполнения карточки. Реализовать данную игру можно как индивидуально, так и по группам, как вариант соревновательного момента. В таком случае, у каждой группы разный мистер Икс, но информация о нем находится в хаотичном порядке. Чтобы разобраться, группы задают друг другу вопросы.

Игра «Last letter» (Последняя буква).

Цель игры: активизация лексики по изученным темам.

Оборудование: не требуется.

Время: 10 минут.

Правила игры: класс делится на две команды. Задается тема, лексические единицы которой можно использовать. Представитель первой команды называет слово, обучающиеся другой команды должны назвать слово на последнюю букву которой, заканчивается предыдущее слово, которое назвали представители первой команды. Выигрывает та команда, которая назовет последнее слово.

Игра «Shopping list» (Список покупок).

Цель игры: отработка и закрепление лексических единиц.

Оборудование: карточки с продуктами, списки продуктов.

Время: 10-15 минут.

Правила игры: учитель выдает обучающимся список продуктов, которые необходимо приобрести, а также карточки с продуктами (которых в списке нет). Задача обучающихся состоит в сборе своей продуктовой корзины по своему списку. Для достижения цели, нужно передвигаться по классу, в поиске нужных товаров, задавая вопросы по типу: «Do you have any milk?». Игра заканчивается тогда, когда все обучающиеся собрали свои продуктовые корзины.

Возможна адаптация игры под темы: одежда, игрушки, школьные принадлежности и т.п.

Игра «Student`s morning» (Утро школьника).

Цель игры: отработка и закрепление лексических единиц.

Оборудование: не требуется.

Время: 5-7 минут.

Правила игры: обучающийся выходит к доске, жестами и мимикой имитирует какое-либо действие, задача остальных обучающихся назвать это действие. Можно адаптировать игру под темы: распорядок дня, домашние обязанности, школьные дела и т.д.

Игра «Word race» (Гонка слов).

Цель игры: закрепление лексических единиц.

Оборудование: доска, мел, маркеры, лист бумаги, карандаш, ручка.

Время: 4-5 минут.

Правила игры: учитель делит доску на две половинки, наверху в центре обозначается тематика соревнования. Задача обучающихся (ранее поделенных на 2 группы) в течение 2 минут (лимит можно установить любой, но не больше 5 минут) обучающиеся по очереди записывают слово по

данной тематике. Когда время вышло, подсчитываем баллы, 1 слово = 1 балл. Выигрывает та команда, которая набрала большее количество баллов.

Важно учитывать следующий момент: если слово написано с ошибкой, значит, балл не начисляется.

Игра «Snowball» (Снежный ком).

Цель игры: закрепление лексических единиц и активизация мыслительной деятельности.

Оборудование: не требуется.

Время: 5-8 минут.

Правила игры: Обучающиеся по цепочке повторяют слова определенной тематики, и добавляют свое. Например: apple, apple-banana, apple-banana-mango и т.д. Если обучающийся ошибается, значит, он выбывает, а остальные продолжают игру.

Игра «Simon Says...» (Саймон говорит...).

Цель игры: отработка новых лексических единиц.

Оборудование: не требуется.

Время: 3-5 минут.

Правила игры: учитель будет произносить команды, если фраза начинается со слов «Simon says..», значит нужно выполнить команду, например: «Simon says, clap your hands», значит обучающиеся хлопают в ладоши. Если учитель просто называет команду, например: «Nod your head», значит, выполнять команду не нужно. Данную игру можно адаптировать под физическую разминку на уроке английского языка.

Игра «Unscramble» (Расшифровщик).

Цель игры: актуализация мыслительной деятельности, языковой догадки и закрепление лексических единиц.

Оборудование: раздаточный материал, (карточки)/слайды на экране.

Правила игры: учитель раздает карточки или выводит на экран слайд со

словами, буквы которых перепутаны. Задача обучающихся, поставить буквы в правильном порядке, чтобы получилось слово. Важным моментом в данной игре является скорость. Кто быстрее выполнит задание правильно, тот и победил.

Можно усложнить игру: после расшифровки слова, сопоставить его с картинкой, переводом или дефиницией.

Игра «Miming games» (Эмоции).

Цель игры: отработка и закрепление лексических единиц.

Оборудование: карточки со словами.

Время: 5-7 минут.

Правила игры: учитель вызывает одного обучающегося к доске, тот берет со стола, заранее приготовленные карточки со словами. Прочитав слово, перед обучающимся стоит задача – изобразить то, что написано. Остальные пытаются угадать. Тот обучающийся, который угадал слово, занимает место одноклассника.

Игра «What`s missing?» (Что пропало?).

Цель игры: активизация ментальных ресурсов обучающихся, отработка лексических единиц.

Оборудование: карточки, игрушки, фрукты (зависит от тематики урока). Можно вывести картинки на экран.

Время: 5-7 минут.

Правила игры: на столе/ экране расположены предметы. Обучающиеся вместе с учителем проговаривают все предметы, затем все закрывают глаза, а учитель прячет/убирает один из предметов. Когда обучающиеся открывают глаза, они должны понять, какого предмета не хватает.

Количество предметов варьируется в зависимости изучаемой темы. Для усложнения игры, можно увеличивать число предметов, но не смешивать тематики.

Игра «Poet» (Поэт).

Цель игры: активизация ранее изученных лексических единиц, развитие внимания и логического мышления.

Оборудование: не требуется.

Время: 5-7 минут.

Правила игры: учитель называет слово, обучающиеся должны к этому слову подобрать рифму: green – clean, fat – hat и т.д.

Игра «Bingo» (Лото).

Цель игры: закрепление лексических единиц.

Оборудование: карточки со словами/ тетрадь, ручка, карандаш, фишки.

Время: 10-12 минут.

Правила игры: обучающимся раздаются карточки с картинками, лексика которых была изучена ранее. Учитель произносит слово на английском языке, если у обучающегося есть соответствующая картинка, то нужно закрыть ее фишкой, либо поставить рядом крестик. Выигрывает тот, кто быстрее всех закроет картинки на своей карточке. После игры происходит проверка. Игра универсальна, ее можно использовать на стадии закрепления с любыми темами: алфавит, числа, цвета, еда, животные, одежда, город, профессии и т.д.

Также, возможно употребление такого рода игр как кроссворды, шарады, ребусы и загадки по нужной тематике. Использование такого рода интересных и веселых заданий помогут обучающимся в легкой игровой форме запоминать нужные слова и конструкции.

II. Грамматические игры.

Грамматические игры можно использовать в адаптированном под определенный класс, возраст и уровень варианте, либо использоваться без изменений.

Цели игровой деятельности в формировании грамматического навыка:

1. Знакомство обучающихся с новыми грамматическими явлениями;
2. Научить употреблять речевые образцы, которые содержат определенные грамматические трудности;
3. Практическое применение знаний по грамматике в естественных ситуациях общения.

Игра «What do you like?» (Что ты любишь?).

Цель игры: повторить, как изменяется глагол *do* в зависимости от числа и лица.

Оборудование: не требуется.

Время: 10 минут.

Правила игры: учитель задает вопрос «What do you like?» (тематика может быть абсолютно любой), обучающийся отвечает «I like oranges», ответив на вопрос, теперь обучающийся задает вопрос своему соседу, и так по цепочке, пока вопрос не «вернется» к учителю. После этого, учитель выбирает любого обучающегося и задает вопрос классу «What does Dima like?», обучающиеся вспоминают ответы, первый кто поднял руку, отвечает. Если обучающийся дал правильный ответ, то следующий вопрос будет о нем. Продолжается игра до тех пор, пока все обучающиеся не ответят на вопросы обо всех одноклассниках.

Следует обратить внимание, что на первом этапе ответа на вопросы, обучающиеся должны быть уведомлены, что больше одного предмета называть нельзя, во избежание путаницы. Во время игры, за каждый правильный ответ, обучающиеся получают звездочки.

Игра «Act as you say» (Скажи и покажи).

Цель игры: тренировка употребления Present Continuous.

Оборудование: карточки с командами.

Время: 5-7 минут.

Правила игры: приглашаются трое обучающихся. На столе у учителя лежат карточки с распределением ролей, а именно: обучающийся 1 - дает команду; обучающийся 2 – выполняет команду и произносит, что он делает; обучающийся 3 – описывает действия второго. После определения, кто кем будет, обучающиеся начинают игру.

Например: Daily life

1 – Play the piano. 2 – I am playing the piano. 3 – He/ She is playing the piano.

1 – Jump around. 2 – I am jumping around. 3 – He/ She is jumping around.

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

Игра «Magic Box» (Волшебная коробка).

Цель игры: закрепление употребления изученных временных форм.

Оборудование: яркая коробка, карточки.

Время: 10-15 минут.

Правила игры: яркая коробка учителя содержит карточки. Обучающиеся должны вытянуть одну карточку и составить рассказ, используя глагол, написанный на карточке во всех известных временных формах. Учитель вытягивает карточку первым и выполняет задание в качестве примера. По возможности все действия могут быть иллюстрированы мимикой, жестами.

Play football. I play football every day. I am playing football now. But I didn't play football yesterday because I did my homework. Tomorrow I will play football.

*Начать лучше будет с обучающихся посильнее, чтобы они задали ритм работе, показали, как нужно выполнять задание. После того, как они сами выполняют задание, они могут помочь более слабым обучающимся или взять еще карточку и выполнить задание письменно на оценку.

Игра «Describe» (Опиши).

Цель игры: отработка грамматической конструкции *have got/has got / can* (в совокупности с лексическими темами: одежда, животные, семья, внешность и т.д).

Оборудование: карточки с изображением предметов, животных, растений, членов семьи, либо имена обучающихся и т.п.

Время: 5-7 минут.

Правила игры: обучающиеся по очереди подходят к учительскому столу и выбирают карточку, затем используя грамматические конструкции *have got/has got, can* составляют описание человека или предмета. Остальные обучающиеся должны догадаться, о ком или о чем идет речь.

Игра «*Make 5 sentences*» (5 предложений).

Цель игры: актуализировать знания построения утвердительного, отрицательного и вопросительного предложений во времени *Present Simple*.

Оборудование: карточки с напечатанными глаголами и местоимениями.

Время: 5-7 минут.

Правила игры: учитель раздает обучающимся карточки с глаголами. К доске выходит один из обучающихся, с местоимением (любым). Задача остальных обучающихся – составить 5 предложений (утверждение, отрицание, общий вопрос и 2 специальных вопроса), используя глагол, который указан на карточке.

Использование игровой деятельности является действенным средством преподавания, т.к. с ее помощью можно разнообразить урок, сделать его привлекательным и мотивационным. Игровая деятельность помогает раскрепостить обучающихся, они перестают волноваться и переживать. Атмосфера увлеченности и радости, ощущение посильности заданий, которые создаются, дают возможность обучающимся преодолеть стеснительность, мешающую свободно употреблять в речи слова чужого языка, и благотворно сказываются на результатах обучения. В процессе

игровой деятельности, обучающиеся со слабой учебной мотивацией незаметно усваивают языковой материал.

2.3 Методическая разработка уроков английского языка для 4 класса в процессе игровой деятельности в рамках УМК «Английский в фокусе» (Spotlight 4)

Исследование возможности применения игровой деятельности в процессе формирования лексико-грамматических навыков на уроке английского языка осуществлялось в три этапа. На первом этапе было изучено состояние исследуемой темы в педагогической, психологической и методической литературе, а также сформулированы объект, предмет, цель и задача исследования.

На втором этапе определена методика исследования, критерии экспериментальной работы, разработаны дидактические материалы. Опытно-экспериментальная работа осуществлялась на базе МАОУ КУГ №1 «Универс», г. Красноярск.

На третьем этапе проведена опытнo-экспериментальная работа в 4 классах, проанализированы и обобщены результаты экспериментально-исследовательской работы.

Целью опытнo-экспериментальной работы являлось выявление эффективности применения игровой деятельности для формирования лексико-грамматических навыков у обучающихся начальной школы. С целью проверки эффективности проведения уроков с использованием игровой деятельности для формирования лексико-грамматических навыков обучающихся была проведена опытнo-экспериментальная работа, включающая следующие этапы:

1. Констатирующий этап (определение исходного уровня сформированности лексико-грамматических навыков);

2. Формирующий этап (применение в образовательном процессе разработанного комплекса упражнений, способствующих формированию лексико-грамматических навыков в игровой деятельности на уроках английского языка);

3. Контрольный этап (итоговое диагностирование уровня сформированности иноязычных коммуникативных навыков обучающихся).

При формировании лексико-грамматических навыков существует необходимость поэтапного проведения лексических и грамматических структур в речь. В виду этого, было целесообразным выделить основных этапов процесса формирования лексико-грамматических навыков для продуктивной естественной речи:

1. Ознакомление и первичное закрепление материала;
2. Тренировка в процессе формирования навыка;
3. Применение на практике.

Следуя этим этапам, была построена опытно-экспериментальная работа в процессе урочной деятельности обучающихся 4 класса. Были разработаны планы-конспекты уроков в рамках учебно-методического комплекса Spotlight «Английский в фокусе» для 4 класса. Далее прилагаются учебно-методические конспекты по введению материала в соответствии с каждым этапом усвоения лексико-грамматической структуры (Приложение А).

Module 1. Family and Friends. Урок №4. One big happy family.

Цель урока: научиться описывать внешность людей, и их характер; развитие лексико-грамматических навыков.

Оборудование: мультимедийная презентация (на слайдах представлены аудиозаписи из УМК, картинки, изображающие персонажей учебника, а именно Uncle Harry, Aunt Pam, Cousin Robbie, Larry, Lulu, Nanny Shine), яркая коробка; смайлики (оценивание работы на уроке).

Ход урока.

Организационный момент.

Учитель: Good morning, children! (Good morning, teacher!) I'm glad to see you! Take your seats, please.

Речевая разминка.

How are you? (Good, so-so, wonderful). Who is absent today? Good. Look through the window, tell me, what's the weather like today? (Today is cold and sunny). How many lessons do you have? What can you do on Russian (Art, English, Maths, etc.).

Фонетическая разминка.

Look at the screen; you can see pictures with words. Let's pronounce all of them. Please, repeat all together after me (рис. 1).



Рисунок 1 - Фонетическая зарядка

После совместного прочтения, учитель просит нескольких обучающихся еще раз прочитать слова.

Актуализация знаний.

На слайдах учитель демонстрирует персонажей и просит обучающихся описать их, задавая наводящие вопросы: What does Larry look like? (He's tall

and slim. He`s got dark hair and blue eyes); What`s he like? (He`s kind and funny)
 Далее, учитель предлагает обучающимся сыграть в игру «Describe» (см. параграф 2.2). У учителя в руках коробка, в которой лежат карточки именами обучающихся. Обучающиеся достают карточку, читают имя, и не называя его описывают одноклассника по образцу. Остальные пытаются угадать, о ком идет речь.

Образец.

Question?	Example (Misha)
Is it he/she?	It is he.
What does he look like?	He is tall and fat. He`s got dark hair, blue eyes, a small nose and a small mouth. He has got glasses.
What is he like?	He`s kind, friendly and funny.
What he can do?	He can sing and dance well.

Игра продолжается до тех пор, пока каждый обучающийся не расскажет о своем однокласснике.

Динамическая пауза.

Учитель: Children, stand up please. (Физическую разминку можно провести в форме игры: Simon Says; либо взять за основу песенку, в которой даются различного рода команды, например: touch your ears, hands up, turn around,etc.)

Применение полученных знаний.

Учитель: And now, please, open your student`s books at page 11, exercise 4. Look at the picture, listen and read. (Обучающиеся слушают запись к упр. 4, затем самостоятельно читают диалог, подчеркивая незнакомые слова и фразы. Затем, происходит обсуждение и работа с незнакомыми лексическими единицами. Далее – чтение диалога по ролям на оценку).

Рефлексия.

В конце урока, учитель раздает всем обучающимся смайлики, на которых нет никаких эмоций. Каждый обучающийся должен проанализировать свою работу в течение урока и нарисовать подходящий смайлик, затем приклеить его на доску. Когда все смайлики будут на доске, учитель вместе с обучающимися делают вывод по прошедшему уроку: что получилось, что было непонятно, где появились вопросы, что нужно сделать, чтобы ответить на вопросы и т.п.

Инструктаж по выполнению домашнего задания.

Учитель: OK, children. Now, open your diaries please, let`s write down your homework: SB Ex. 1 p.12 (повторить слова), WB Ex. 1 p. 6, Ex. 3 p.7. Thank you for the lesson, goodbye!

Module 2. A working day. Урок №12. The Animal Hospital.

Цель урока: отработка и закрепление лексических единиц по теме «Профессии», развитие грамматического навыка в использовании времени Present Simple.

Оборудование: картинки с изображением людей различных профессий, аудиозапись из УМК, видеофрагмент по теме «Профессии».

Ход урока.

Организационный момент. Учитель: Good afternoon, children. (Good afternoon, teacher!). Sit down, please! Who`s absent today? What day is it today? And what about date? (Children ask).

Фонетическая разминка. Учитель: давайте потренируем наш язычок, прочитаем скороговорку (сначала читает учитель, потом все вместе, далее учитель может спросить нескольких желающих) (рис. 2).

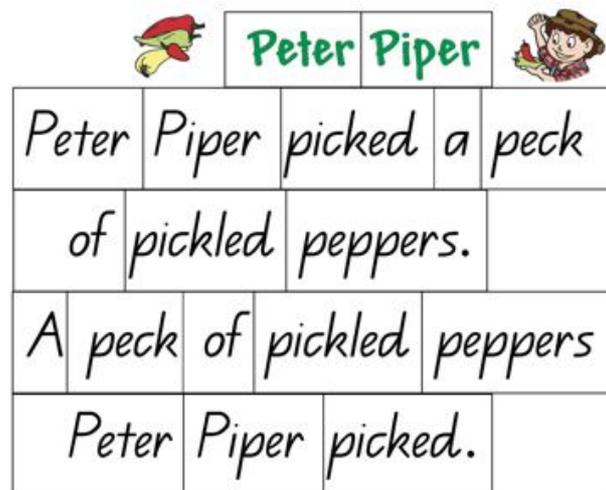


Рисунок 2 - Фонетическая зарядка

Актуализация знаний.

Учитель: Сейчас мы с вами посмотрим небольшое видео, ваша задача – смотреть внимательно, и если вы услышите незнакомое слово, то его нужно зафиксировать в тетрадь. После просмотра мы с вами обсудим, что увидели. (Обучающиеся смотрят видеофрагмент, в котором речь идет о профессиях).

После просмотра, обучающиеся обсуждают, какие слова были незнакомы, а какие наоборот, были изучены ранее. Далее, учитель показывает картинки и задает обучающимся вопросы, касающиеся тех профессий, которые были представлены в видеофрагменте.

Questions:

1. Does a baker work at a garage?
2. Where does a farmer work?
3. Who works at a hospital?
4. Does a postman sell books?
5. What does a waiter do?

Обучающиеся отвечают на вопросы, за каждый правильный ответ – 1 балл.

Динамическая пауза.

Let's have a break. Listen to me and do with me! Stand up and look around, Shake your head and turn around, Stamp your feet upon the ground, Clap your hands and then sit down.

Игра, направленная на обобщение и закрепление знаний по теме «Present Simple».

Игра «Make 5 sentences». Учитель раздает обучающимся карточки с глаголами. К доске выходит один из обучающихся, с местоимением (любым). Задача остальных обучающихся – составить 5 предложений (утверждение, отрицание, общий вопрос и 2 специальных вопроса), используя глагол, который указан на карточке.

Обучающийся, у которого есть местоимение, в дальнейшем помогает учителю проверить правильность выполнения задания. Упражнение выполняется письменно.

Применение полученных знаний.

Учитель: Please, open your workbooks, Ex. 2 p. 17. What's Paco's school day like? - Как проходит школьный день Пако? (Обучающиеся слушают аудиозапись из УМК, и самостоятельно выполняют задание, затем проверяют задание все вместе). После проверки упражнения, учитель задает вопросы: What time do you usually get up? What do you usually do after school? Do you always do your homework in the library? How often do you cook dinner? When do you go to the cinema?

Инструктаж по выполнению домашнего задания.

Описать в тетради свой обычный школьный день по образцу.

Рефлексия.

Учитель раздает обучающимся по 2 флажка: один фиолетовый, другой – желтый. Далее учитель спрашивает: «Как вы оцениваете свою работу на сегодняшнем уроке?», где фиолетовый – не был активен, желтый – был самым активным, оба флага одновременно – был активен, но не так как хотелось. Обучающиеся поднимают флаги определенного цвета, учитель внимательно наблюдает, происходит обсуждение.

Module 3. Tasty treats. Урок № 19. Pirate's fruit salad!

Цель: знакомство с исчисляемыми и неисчисляемыми существительными и

словами, обозначающими количество; развитие лексических и грамматических навыков.

Оборудование: картинки с изображением продуктов, листы бумаги, цветные карандаши или фломастеры.

Ход урока:

Организационный момент.

Учитель: Good morning, children! (Good morning, teacher!) I'm so happy to see you, take your seats! Look at the screen please. (На экране воспроизводится мультфильм о продуктах питания, без звука). После просмотра, учитель задает вопрос «What are we going to talking about?» Обучающиеся озвучивают идеи ответов на вопрос и самостоятельно определяют тему урока.

Актуализация знаний.

Фронтальный опрос:

What your favorite fruit? (My favorite fruit is apple).
What is your favorite vegetable? (My favorite vegetable is cucumber/ carrot).
Далее, учитель демонстрирует на слайдах новую лексику, комбинируя ее с игрой «Snowball».

Суть игры: по цепочке повторить слова и добавить своё, то которое дано на слайде. На данном этапе работы, визуальная опора помогает обучающимся назвать нужное слово, и правильно распорядится данным временным ресурсом.

Учитель: Open your student's books, please, ex. 3 p. 43. В течение нескольких минут, обучающиеся знакомятся с диалогом, затем прочитывают его по ролям, переводят незнакомые фразы и фиксируют их в тетрадь.

Применение полученных знаний.

Учитель делит обучающихся на 3 группы по 5 человек. Каждая группа получает свой набор продуктов для приготовления определенного блюда. Задача, составить диалог по образцу из упражнения, выполняемого ранее. В

течение 10 минут идет подготовка к презентации диалога, задействованы все участники группы.

Этап закрепления и активизации полученных знаний.

Обучающиеся презентуют свои диалоги. Оценивание происходит по следующим критериям:

1. Содержание: оценивается логичность построения и объем диалога (1-3 балла).
2. языковая правильность: оценивается правильность употребления и произношения лексических и грамматических единиц (1-3 балла).
3. Презентация: оценивается подача материала (чтение диалога с листа / опора на свой текст (1-3 балла).

Количество набранных баллов выражается в следующих оценках: 8-9 баллов соответствует оценке «отлично»; 6-7 баллов оценке «хорошо» и 5 баллов – «удовлетворительно».

Инструктаж по выполнению домашнего задания.

В качестве домашнего задания обучающиеся должны придумать свой рецепт или взять уже существующий и описать какие продукты и в каком количестве понадобятся, сделать в форме проектной работы на отдельном листе формата А4 и представить на следующем уроке.

Рефлексия.

Учитель раздает группам карточки – смайлики, но без нарисованных эмоций. Каждый обучающийся должен изобразить свое состояние на карточке. Далее, каждый обучающийся приклеивает свой смайлик на доску, затем происходит обсуждение, понравился ли урок, и какие эмоции после него остались, какие пожелания есть у обучающихся.

Учитель: На этом наш урок окончен. Всем спасибо! Goodbye!

Module 4. Урок №28. Funny animals!

Цели: тренировать навыки употребления Present Simple/ Present Continuous; формирование лексико-грамматических навыков, а также навыков чтения, говорения и письма.

Оборудование: мультимедийная презентация, включающая в себя картинки с изображением животных, сюжетные картинки.

Ход урока.

Организационный момент.

Учитель: Good afternoon, children! (Good afternoon, teacher!)
How are you today? (Good/ fine, thanks).

Актуализация знаний.

На слайде демонстрируются картинки с изображением животных из предыдущего урока. Учитель описывает животных, не называя их. Обучающиеся должны догадаться, о ком идет речь.

It is big and clever. It can swim and dive very well. It swims in the sea. (A dolphin).

It is green. It can run, but it can't swim. It likes sitting in the sun. (A lizard).

It is very tall. It can eat from a tree. (A giraffe).

It is silly and funny. It likes jumping and laughing. (A monkey).

It is funny too. It likes swimming. It can clap one, two, and three! (A seal).

It is very big. It swims in the sea. You can't see it in the zoo. (A whale).

It is big and green. It isn't nice. I see it crying on its own! (A crocodile).

После выполнения данного упражнения, учитель включает песенку (Учебник Упр. 1 Стр. 58).

Работа по теме урока.

Учитель: Давайте вспомним, как мы можем сказать о тех действиях, которые происходят прямо сейчас, в момент речи, и как сказать о действиях, которые происходят регулярно или периодически. (Учитель показывает сюжетную картинку, как например, мама готовит обед).

Look! Mother is cooking dinner now. (Учитель выделяет голосом слово now).

She usually cooks dinner at 12 o'clock. (Учитель голосом выделяет слово usually).

Учитель повторяет фразы, обучающиеся хором повторяют за ним. Далее, учитель показывает еще несколько сюжетных картинок и произносит соответствующие фразы, при этом, вместо слова usually использует другие слова, такие как always, often, sometimes. Обучающиеся повторяют фразы хором.

Работа по учебнику.

Учитель: Children, open your books, please. Page number 60. Обучающиеся открывают учебник и читают предложения в синей рамке, учитель обращает их внимание на выделенные слова и задает вопросы:

What's she doing now? (She's playing the piano),

What does she do in the evening? (She plays the piano).

После этого, обучающиеся с помощью учителя находят и читают правила в грамматическом справочнике в конце учебника (употребление Present Continuous и Present Simple, с. 168).

Применение полученных знаний.

Учитель предлагает обучающимся сыграть в игру «Act as you say» (Скажи и покажи).

Суть игры приглашаются трое обучающихся. На столе у учителя лежат карточки с распределением ролей, а именно: обучающийся 1 - дает команду; обучающийся 2 - выполняет команду и произносит, что он делает; обучающийся 3 - описывает действия второго. После определения, кто кем будет, обучающиеся начинают игру.

Например: Daily life

1 – Play the piano. 2 – I am playing the piano. 3 – He/ She is playing the piano.

1 – Jump around. 2 – I am jumping around. 3 – He/ She is jumping around.

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

Инструктаж по выполнению домашнего задания.

Учитель: Open your workbooks at page 31, please. (Учитель читает задание упр. 2 и 3 и напоминает обучающимся о том, что они могут воспользоваться грамматическим справочником в конце учебника в случае затруднений).

Учитель записывает домашнее задание на доске, обучающиеся в дневниках: Учебник: Упр.2 стр.60, выучить наизусть; Рабочая тетрадь: Упр. 2,3 стр. 31).

Рефлексия.

Учитель задает вопросы:

1. Can you talk about things happening now?
2. Can you talk about things happen regularly?
3. Can you name animals? And what they can do?
4. What is your favorite animal? Why?

Учитель оценивает деятельность обучающихся на уроке.

Учитель: So, our lesson is over. Goodbye!

В ходе опытно-экспериментальной работы были разработаны и внедрены в процесс обучения методические конспекты уроков по английскому языку в рамках УМК Spotlight «Английский в фокусе». При организации каждого урока был реализован основной принцип обучения – принцип доступности: задания были даны в системе, последовательно, чередовались простые и сложные задания, работа сочеталась с игрой. Во время уроков большинство обучающихся проявили сознательность, активность, самостоятельность. В процесс урока были задействованы все обучающиеся. Отобранное содержание урока, оборудование, организация активной деятельности обучающихся на всех этапах урока, индивидуальные, групповые и фронтальные формы работы, применение словесных, визуальных методов, раздаточный материал способствовали достижению образовательных целей урока, стимулировали познавательные интересы обучающихся.

Выбранная форма организации учебной деятельности обучающихся, на наш взгляд, была достаточно эффективной. Со стороны учителя были соблюдены все нормы педагогической этики и такта, культура общения. Поставленные задачи были решены. Все этапы урока были пройдены. Временные рамки урока соблюдены.

2.4. Анализ результатов опытно-экспериментальной работы по формированию лексико-грамматических навыков в игровой деятельности

Теоретическое изучение проблемы исследования определило необходимость разработки уроков английского языка в процессе игровой деятельности при формировании лексико-грамматических навыков на базе УМК Spotlight «Английский в фокусе».

Опытно-экспериментальная работа проводилась в МАОУ КУГ №1 «Универс» в 4 «М» и 4 «Е» классах. Возрастная группа 10-11 лет. Во всех группах, количество обучающихся составляло 12 человек. Одна группа являлась экспериментальной (4 «М» - ЭГ), а другая контрольной (4 «Е» - КГ).

Основываясь на примерной основной образовательной программе начального общего образования и рабочей программе УМК Spotlight «Английский в фокусе» для начальной общей школы, в данном исследовании были выделены следующие авторские критерии оценки сформированности лексико-грамматических навыков и их уровни, количество баллов за которые впоследствии определяли оценку обучающегося.

Критериально-уровневая оценка лексических и грамматических аспектов устных развернутых ответов (монологические высказывания, пересказы, диалоги, проектные работы, в т.ч. в группах) представлены в таблице 1.

Таблица 1 - Критериально-уровневая оценка лексических и грамматических аспектов устных ответов

Уровень (Оценка)	Лексический аспект языка	Грамматический аспект языка
Высокий «5»	<p>Высокая скорость вызывания лексической единицы в памяти.</p> <p>Обучающийся в полной мере демонстрирует способность сочетать лексические единицы с предыдущими и последующими, а также определить соответствие выбора лексической единицы контексту. Лексика адекватна поставленной задаче и требованиям данного года обучения языку.</p>	<p>Обучающийся демонстрирует стабильность в выборе структуры адекватной речевому замыслу. Правильное оформление речевых единиц, которыми заполняется структура в соответствии с нормами иностранного языка и определенным временным параметром. Используются разные грамматические конструкции в соответствии с задачей и требованиям данного года обучения языку.</p>
Выше среднего «4»	<p>Хорошую скорость вызывания лексической единицы в памяти.</p> <p>Обучающийся в большинстве случаев демонстрирует способность сочетать лексические единицы с предыдущими и последующими, а также определить соответствие выбора лексической единицы контексту. Лексические ошибки незначительно влияют на восприятие речи обучающегося</p>	<p>Обучающийся в большинстве случаев правильно выбирает структуры адекватные речевому замыслу. и оформляет речевые единицы, которыми заполняется структура в соответствии с нормами иностранного языка и определенным временным параметром. Грамматические ошибки не мешают коммуникации и незначительно влияют на восприятие речи обучающегося.</p>
Средний «3»	<p>Низкая скорость вызывания лексической единицы в памяти.</p> <p>Обучающийся в основном демонстрирует способность сочетать лексические единицы с предыдущими и последующими, а</p>	<p>Обучающийся демонстрирует низкую готовность к выбору структуры адекватной речевому замыслу. Удовлетворительное оформление речевых единиц, которыми заполняется структура в соответствии</p>

	также определить соответствие выбора лексической единицы контексту. Обучающийся делает большое количество грубых лексических ошибок	с нормами иностранного языка и определенным временным параметром. Обучающийся делает большое количество грубых грамматических ошибок
Удовлетворительный «2»	Крайне низкая скорость вызывания лексической единицы в памяти. Обучающийся не способен сочетать лексические единицы с предыдущими и последующими, а также определить соответствие выбора лексической единицы контексту. Обучающийся не может построить высказывание	Обучающийся демонстрирует крайне низкую готовность к выбору структуры адекватной речевому замыслу. Неудовлетворительное оформление речевых единиц, которыми заполняется структура в соответствии с нормами иностранного языка и определенным временным параметром. Обучающийся не может грамматически верно построить высказывание.

Критериально-уровневая оценка лексических и грамматических аспектов письменных работ (контрольные работы, тестовые работы, словарные диктанты) вычисляется исходя из процента правильных ответов (Таблица 2).

Таблица 2 - Критериально-уровневая оценка лексических и грамматических аспектов работ

Уровень Оценка	Лексико-грамматический аспект языка	Соотношение в %
Высокий «5»	Используемые лексические единицы и грамматические структуры соответствуют поставленной задаче (допускается не более двух негрубых лексико-грамматических ошибок); орфографические и пунктуационные ошибки практически отсутствуют (допускается не более двух негрубых орфографических и	100 -85

	пунктуационных ошибок).	
Выше среднего «4»	Используемые лексические единицы и грамматические структуры в большинстве случаев соответствуют поставленной задаче. Имеются лексико-грамматические ошибки, не затрудняющие понимание текста (допускается не более четырех негрубых лексико-грамматических ошибок); имеющиеся орфографические и пунктуационные ошибки не затрудняют коммуникацию (допускается не более четырех негрубых орфографических и пунктуационных ошибок).	84-65
Средний «3»	Используемые лексические единицы и грамматические структуры в большинстве случаев не соответствуют поставленной задаче. Многочисленные лексико-грамматические ошибки затрудняют понимание текста (в работе присутствует более четырех лексико-грамматических ошибок); имеющиеся орфографические и пунктуационные ошибки затрудняют коммуникацию.	64-40
Удовлетворительный «2»	Используемые лексические единицы и грамматические структуры не соответствуют поставленной задаче. Грубые лексико-грамматические ошибки затрудняют понимание текста; имеющиеся орфографические и пунктуационные ошибки затрудняют коммуникацию.	менее 39

На констатирующем этапе опытно-экспериментальной работы была проведена диагностика уровня сформированности лексико-грамматических навыков обучающихся в экспериментальной и контрольной группах. Для оценки уровня сформированности лексико-грамматических навыков были использованы следующие задания:

1. Прочитайте слова: Найдите слова, по теме «Еда» и обведите их.
2. Выберите some/any.
3. Наклейте ярлычки к продуктам (используя слова).

4. Выберите *much/many*.

За каждый правильный ответ обучающийся получал 1 балл; максимум, который можно набрать – 47 баллов. Соответствие баллов, полученных в ходе выполнения тестовых заданий, уровню сформированности лексико-грамматических навыков у обучающихся 4 классов представлено в таблице 3.

Таблица 3 - Балльно-уровневая оценка сформированности лексико-грамматических навыков

Уровень сформированности лексико-грамматических навыков	Количество правильных ответов
Высокий	46 – 47
Выше среднего	36 – 45
Средний	26 – 35
Низкий	Менее 25

Результаты диагностики уровня сформированности лексико-грамматических навыков обучающихся 4 классов в экспериментальной и контрольной группах на констатирующем этапе опытно-экспериментальной работы представлены на рисунке № 3.

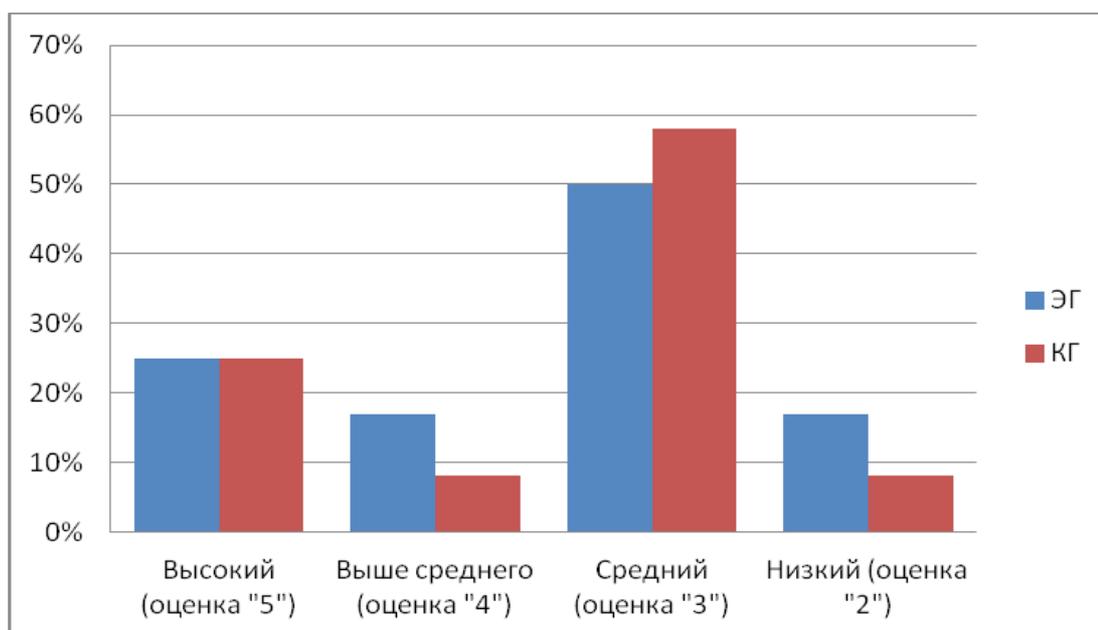


Рисунок 3 - Результаты диагностики уровня сформированности лексико-грамматических навыков обучающихся ЭГ и КГ на начало опытно-экспериментальной

Проанализировав полученные результаты, отметим, что обучающиеся контрольного (58%), и экспериментального класса (50%) используют лексические единицы и грамматические структуры, которые не соответствуют поставленной задаче. По причине многочисленных лексико-грамматических ошибок, происходят трудности понимания текста и выражения своей собственной мысли или высказывания.

Сравнительный анализ диагностики на начальном этапе показал, что результаты экспериментальной и контрольной групп находятся примерно на одинаковом уровне.

Результаты диагностики подтвердили необходимость применения игровой деятельности в обучении иностранному языку помимо традиционного подхода к организации учебного процесса.

На формирующем этапе опытно-экспериментальной работы были проведены уроки с использованием разработанных упражнений, способствующих формированию лексико-грамматическому навыку у обучающихся 4-х классов начальной общей школы в игровой деятельности на основе УМК Spotlight «Английский в фокусе».

В модуле 3 (Module 3), тема: «Вкусные угощения» (Tasty treats) встречается игровая деятельность, в формате игр «Fruit salad» (Фруктовый салат) и «Word chain» (Цепочка слов) (Приложение Б). На наш взгляд, эти игры направлены только на развитие лексического навыка, а грамматический навык, за неимением должного актуализирования и закрепления не формируется. Именно поэтому были использованы дополнительные игры, направленные на формирование лексико-грамматических навыков в совокупности.

Для побуждения к письменному или устному высказыванию на иностранном языке, нами были использованы следующие формы игровой деятельности:

Игра «Snowball».

С помощью проектора на экран выводится картинка, на которой изображена разная еда. Обучающимся предлагается, опираясь на картинку, сыграть в игру. На данном этапе происходит знакомство с новой лексикой.

Игра «Edible-inedible».

Использование такого типа игры направлено на первичное закрепление материала. Обучающиеся передают друг другу мяч, задавая вопрос Can you eat bananas? - и получают ответ Yes, I can/ No, I can't. Активизация использования уже знакомых лексических единиц параллельно с нововведенными, также игра адаптирована под использование новой грамматической конструкции.

Игра «Last letter».

Учитель на доске пишет слово, задача обучающихся назвать слово, которое начинается на последнюю букву предыдущего. Разумеется, используя слова темы урока.

Игра «Unscramble».

Обучающимся в начале урока учитель раздает карточки, на которых слова по

пройденной теме нужно расшифровать. Опорой служат картинки, во время выполнения упражнения, нельзя пользоваться учебником и тетрадью.

Игра «Pictures»

Другим вариантом тренировки новых лексических единиц является игра «Pictures». Учитель показывает обучающимся картинки с изображением любого продукта, задача – назвать этот продукт. Задача усложняется, потому что на картинках изображены не просто продукты, а в какой-то емкости, упаковке или контейнере, поэтому обучающимся нужно выстроить словосочетание (например: a loaf of bread).

Игра «What`s missing»

Обучающиеся подходят к столу учителя, на котором находятся определенные продукты. Задача обучающихся, в течение 30 секунд запомнить, что за продукты лежат перед ними. Происходит активизация мыслительной деятельности. Учитель просит обучающихся закрыть глаза, и что-то прячет. Задача обучающихся вспомнить, что же. Адаптированная игра на отработку не только лексики, но и грамматической конструкции с глаголом **to be**. (Например: Is it an apple?).

Игра « Shopping list»

Учитель делит класс на 4 группы. Каждой группе достается определенный список покупок и набор продуктов, которых нет в списке. У каждой группы разные списки и разные наборы. Задача обучающихся состоит в сборе своей продуктовой корзины. Для этого, нужно передвигаться по классу, в поиске нужного товара, задавая вопросы по типу: «Have you got any milk?» Адаптированная игра, направленная на формирование лексико-грамматических навыков.

Игра «Word race»

Игра-соревнование, вводится на заключительном уроке изучения темы.

Учитель делит класс на 2 группы, задача обучающихся записать как можно больше слов по теме «Еда» за 1 минуту.

Игра «Bingo»

Данный вид игры направлен на индивидуальный результат. Учитель каждому раздает карточку с определенным набором картинок, лексика которых отработывалась на протяжении нескольких предшествующих уроков. Далее, учитель произносит слова по-английски, задача обучающихся, если у них есть соответствующая картинка, зачеркнуть ее.

Апробировав разработанный дидактический материал, на контрольном этапе опытно-экспериментальной работы была проведена диагностика уровня сформированности лексико-грамматических навыков обучающихся в контрольном и экспериментальном классах. Тест был взят из сборника контрольных упражнений УМК Spotlight «Английский в фокусе». Результаты представлены на рисунке 4.

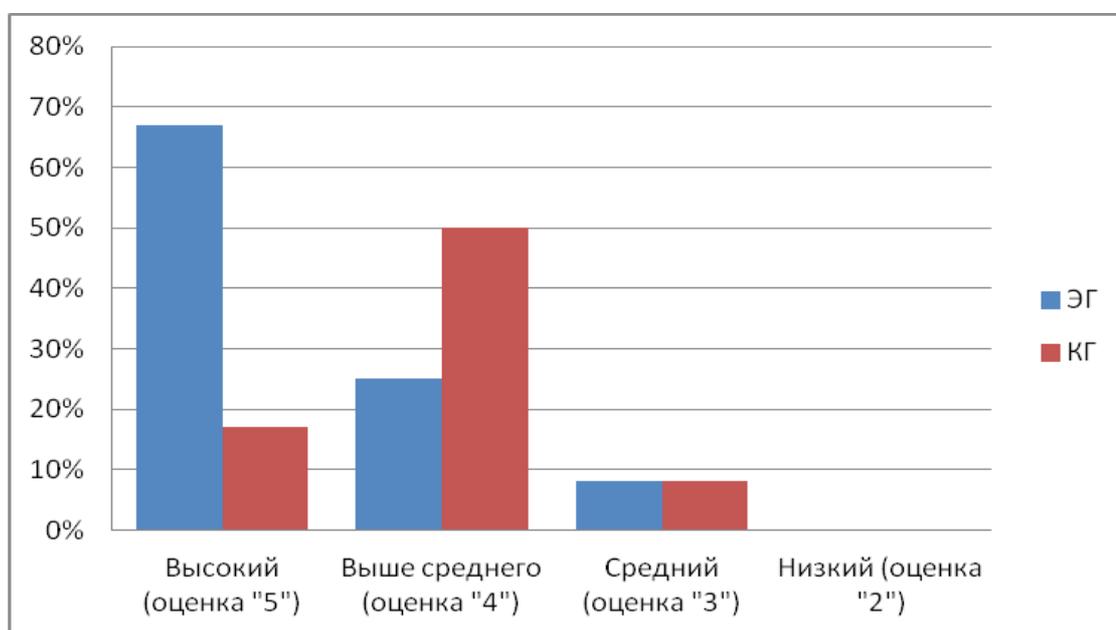


Рисунок 4 - Результаты диагностики уровня сформированности лексико-грамматических навыков обучающихся ЭГ и КГ на конец опытно-экспериментальной работы

Проанализировав полученные данные, мы пришли к выводу, что по

сравнению с констатирующим этапом исследования, на контрольном этапе в экспериментальной группе зафиксированы следующие изменения: количество обучающихся, имеющих высокий уровень сформированности лексико-грамматических навыков увеличилось на 42%, на 8% увеличилось число обучающихся, которые имеют уровень выше среднего, на 42% понизилось число обучающихся со средним уровнем сформированности лексико-грамматических навыков.

В контрольной группе выявлены значительные перемены: число обучающихся с высоким уровнем сформированности лексико-грамматических навыков уменьшилось на 8%, на 42% увеличилось число обучающихся с уровнем выше среднего, число обучающихся, имеющих средний уровень уменьшилось на 25%. Однако, количество обучающихся, имеющих низкий уровень сформированности снизилось до 0%, как и в экспериментальной группе.

Исходя из полученных данных, следует, что использование игровой деятельности на уроках английского языка является эффективным средством при формировании лексико-грамматических навыков обучающихся. Мы можем предположить, что положительная динамика является результатом использования игровой деятельности, которая увеличивается уровень мотивированности обучающихся, а следовательно уровень сформированности применения лексико-грамматических навыков.

Вывод по главе 2

В практической части исследования был проведен анализ учебно-методического комплекса Spotlight «Английский в фокусе» по английскому языку для начальных классов на предмет наличия игровых упражнений, которые способны реализовать принципы обучения в процессе игровой деятельности при формировании лексико-грамматических навыков.

С целью формирования лексико-грамматических навыков в процессе игровой деятельности на уроках английского языка в начальной школе, были разработаны и интегрированы методические разработки уроков с применением игровой деятельности на основе УМК Spotlight «Английский в фокусе» для 4 класса, по теме «Вкусные угощения».

На начало опытно-экспериментальной работы был выявлен уровень сформированности лексико-грамматических навыков у обучающихся 4 классов, который продемонстрировал недостаточный уровень сформированности лексико-грамматических навыков обучающихся.

Проведение учебных занятий в 4 классе, используя дидактический потенциал игровой деятельности, подтвердило, что подобный подход к организации учебного процесса, без сомнения, повышает качество учебных занятий. Появляется положительный настрой, обучающиеся стремятся поучаствовать в процессе, активизируется процесс работы в малых группах, а также стараются лучше справиться с заданием индивидуально. Диагностика, проведенная на контрольном этапе опытно-экспериментальной работы, показала значительное повышение уровня сформированности лексико-грамматических навыков у обучающихся экспериментальной группы по сравнению с контрольной группой.

Исходя из вышеизложенного, нам удалось раскрыть положительное влияние игровой деятельности на формирование лексико-грамматических навыков при обучении английскому языку на уровне начального общего образования.

Заключение

На сегодняшний день, иностранный язык рассматривается как способ коммуникации, что несет в себе перспективу для обучения иноязычной речи в целом, и лексико-грамматическому аспекту в частности. В ходе работы исследования был рассмотрен важный аспект методики обучения иностранным языкам, а именно проблема формирования лексико-грамматических навыков в процессе игровой деятельности на уроках английского языка в начальной школе.

В первой главе было дефинировано понятие «игровая деятельность», рассмотрены классификации игр, на основе чего сделан вывод о том, что игры, применяемые на уроках английского языка, принято классифицировать на пять групп: грамматические, лексические, фонетические, орфографические, творческие. Каждая из названных групп характеризуется определенными параметрами: формой проведения, целями, задачами и функциями.

Игровая деятельность в обучении преследует ряд основных целей: расширяет кругозор и познавательную активность, формирует определенные навыки, развивает общеучебные умения, воспитывает самостоятельность и волю, приобщает к нормам и ценностям общества, адаптирует к условиям среды, учит общению.

Лексика и грамматика в системе языковых средств являются важнейшими компонентами речевой деятельности: аудирования и говорения, чтения и письма. Это определяет их важное место на каждом уроке иностранного языка, формирование и совершенствование лексико-грамматических навыков постоянно находится в поле зрения учителя. Лексические и грамматический аспекты языка, являются исходным и необходимым строительным материалом, с помощью которого осуществляется речевая деятельность, и, поэтому составляют один из основных компонентов содержания обучения иностранному языку.

Формирование лексико-грамматических навыков одна из важнейших интегративных целей способствующая осуществлению межкультурного общения, т.е. развитию коммуникативной компетенции. Однако, проблема, существующая при обучении, как лексическим, так и грамматическим навыкам на начальном этапе вызывает затруднения в усвоении данных аспектов языка. Поэтому, с целью формирования лексико-грамматических навыков в процессе игровой деятельности на уроках английского языка в начальной школе, были разработаны и интегрированы методические разработки уроков с применением игровой деятельности на основе УМК Spotlight «Английский в фокусе» для 4 класса.

В процессе составления данных материалов были учтены требования и принципы обучения грамматике и лексике, поставлена установка создать методические разработки, которые в дальнейшем могли бы использовать учителя иностранного языка. Апробация разработанного дидактического материала в данном аспекте и приведенные количественные статистические данные показали, что внедрение игровой деятельности позволяет оптимизировать обучение, сделав его более результативным, а интеграция игровой деятельности в учебный процесс, способствует развитию лексико-грамматических навыков обучающихся.

Данные материалы могут быть использованы на уроках иностранного языка в общеобразовательной школе. Разработанные конспекты уроков могут выступать в качестве методического руководства к организации урока для учителя иностранного языка.

Таким образом, игровая деятельность на уроках английского языка является эффективным средством при формировании лексико-грамматических навыков, следовательно существует необходимость применения игровой деятельности в процессе обучения иностранным языкам. В виду вышеизложенного, цель данного исследования достигнута, поставленные задачи решены, положения гипотезы подтвердились.

БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК

- 1) Азимов Э.Г. Щукин А.Н. Новый словарь методических терминов и понятий (теория и практика обучения языкам) [Текст] / Э.Г. Азимов, А.Н. Щукин. – М.: Издательство ИКАР, 2018. - 448 С.
- 2) Амонашвили Ш.А. Школа жизни: Трактат о начальной ступени образования, основанный на принципах гуманно-личностной педагогики [Текст] / Ш.А. Амонашвили. – Москва: Свет, 2015. - 112 С.
- 3) Апетян М. К. Использование игровых методов для обучения иностранному языку в младшем школьном возрасте [Текст] / Молодой ученый. – 2014. – №14. – С. 258-260
- 4) Артамонова Л.А. Инновации в обучении английскому языку студентов неязыковых вузов [Текст] / Л.А. Артамонова. – Новгород: НГУ им. Н.И. Лобачевского, 2016. - 81 С.
- 5) Бабинская П. К. Практический курс методики преподавания иностранных языков: Учеб. Пособие [Текст] / П.К. Бабинская, Т.П. Леонтьева, И.М. Андреасян, А.Ф. Будько, И.В. Чепик. – 3-е изд., дополн. и перераб. – Мн.: ТетраСистемс, 2019. – 288 с.
- 6) Баранник М.М. Инновационные технологии в обучении на этапе начальной школы [Текст] / М.М. Баранник, Т.С. Борисова. – Ставрополь: Ставрополь-сервис школа, 2017. - 114 С.
- 7) Баранова К.М. Английский язык: учебник для 4 класса для общеобразовательных учреждений и школ с углублённым изучением английского языка «Звёздный английский (Starlight)» [Текст] / К.М. Баранова, Д. Дули, В.В. Копылова и др. – Москва: «Просвещение», 2019. - 259 С.
- 8) Бексултанова Л.А. Формирование лексических навыков на занятиях по английскому языку // Вектор науки ТГУ. Серия: Педагогика, психология. – 2013. – № 3. – С. 39-41.
- 9) Бим, И.Л. Некоторые актуальные проблемы организации обучения иностранным языкам [Текст] // ИЯШ - 2018. - №2 - с.61-64.
- 10) Благушина Е. А. Формирование лексических навыков у учащихся основной школы с использованием социальных сервисов Веб 2.0 [Текст] / Е. А. Благушина // Молодой ученый. — 2014. — №5. — С. 482-485.

- 11) Бочарова Л.П. Игры на уроках английского языка на начальной и средней ступени обучения [Текст] / Л.П. Бочарова.// ИЯ-ИЯШ №12, 2015. – 27 С.
- 12) Бурденюк Г.М. Управление самостоятельной учебной деятельностью при обучении иностранным языкам [Текст] / Г.М. Бурденюк. Кишинев: Штиинца, 2018. - 91 С.
- 13) Вейхман Г.А. Новое в грамматике современного английского языка. Учебное пособие для вузов [Текст] / Г.А. Вейхман. – Москва: АСТ, Астрель, 2017. - 202 С.
- 14) Выготский Л.С. Вопросы детской (возрастной) психологии [Текст] / Л.С. Выготский. - Москва: Детская психология, 2015. – 415 с.
- 15) Гальскова, Н. Д. и др. Основы методики обучения иностранным языкам: учебное пособие [Текст] / Н.Д. Гальскова, А.П. Василевич, Н.Ф. Коряковцева, Н.В. Акимова. – Москва : КНОРУС, 2018. – 390 с.
- 16) Гуревич В.В. Теоретическая грамматика английского языка. Сравнительная типология английского и русского языков [Текст] / В.В. Гуревич. – Москва: Флинта, 2019. - 168 С.
- 17) Двучичанская Н.Н. Интерактивные методы обучения как средство формирования ключевых компетенций [Текст] / Н.Н. Двучичанская. – Москва: Наука и образование, 2018. - 77 С.
- 18) Деркач А.А. Педагогика: Педагогическая эвристика: искусство овладения иностранным языком [Текст] – Москва: Просвещение, 2015. – 221 С.
- 19) Долгина О.А. Англо-русский терминологический справочник по методике преподавания иностранных языков [Текст] / О.А. Долгина. - Москва: Дрофа, 2018. - 432 С.
- 20) Журавлева В.И., Журавлева Н.А., Каирсапова Э.М., Коробова Е.Е. Некоторые приемы введения лексики на уроках английского языка на начальном этапе обучения в неязыковом вузе // Проблемы современной науки и образования. – 2015. – № 3 (33). – С. 75-78.
- 21) Зимняя И.А. Психология обучения иностранным языкам в школе [Текст] / И.А. Зимняя. Москва: Просвещение, 2015. - 222 С.
- 22) Иванцова Т.Ю. Игры на английском языке [Текст] / Т.Ю. Иванцова// Иностранные языки в школе. – 2008. - №4. – С. 189-194.
- 23) Конышева А.В. Игровой метод в обучении иностранному языку [Текст] / А.В. Конышева. – СПб.: КАРО, 2016. – С. 123-126.

- 24) Коршунова Н.Л. Зачем нужна однозначность научных понятий [Текст] / Н.Л. Коршунова. //Новые исследования в педагогических науках № 3, № 4, 2017. - 19-87 С.
- 25) Ларкина А.С. Особенности формирования грамматических навыков речи обучающихся в начальной школе в процессе обучения английскому языку [Текст] / А.С. Ларкина. //Теория общественного развития № 3, 2016. -79 С.
- 26) Леонтьев А.А. Естественность (личность) иноязычного общения как основополагающий принцип обучения языку [Текст] / А.А. Леонтьев Психолингвистика и межкультурное взаимопонимание: тез. докл. X Всесоюз. симпозиума по психологии и теории коммуникации. Москва, 2018. - 164 С.
- 27) Леонтьев А.А. Общая методика обучения иностранным языкам: Хрестоматия [Текст] / А.А. Леонтьев. Москва: Русский язык, 2017. - 360 С.
- 28) Мид Дж.Г. Избранное: Сб. переводов / РАН. ИНИОН. Центр социал. научн.-информ. исследований. Отд. социологии и социал. Психологии [Текст] / Сост. и переводчик В.Г. Николаев. Отв. ред. Д.В. Ефременко (Сер.: Теория и история социологии). — Москва, 2017. - 290 С.
- 29) Мильруд, Р. П. Методика преподавания английского языка. English Teaching Methodology [Текст] / Р.П. Мильруд. - Москва: Дрофа, 2017. - 256 С.
- 30) Миролубов, А.А. Методика обучения иностранным языкам: традиции и современность [Текст]: монография / Миролубов А. А. – Обнинск: Титул, 2015. – 464 с.
- 31) Миролубов А.А. Теоретические основы методики обучения иностранным языкам в ср. школе [Текст] / А.А. Миролубов. – Москва, 2016. - 281 С
- 32) Морозова Л.М. Реализация интегративного подхода в преподавании иностранного языка в начальной школе [Текст] / Л.М. Морозова. //Научный журнал Куб ГАУ – Scientific Journal of KubSAU № 21, 2018. - 78 С.
- 33) Москалева И.С. Технология профессионально-направленного обучения в подготовке учителя иностранного языка. [Текст] / И.С. Москалева. //Иностранные языки в школе № 7, 2015. - 81 С.
- 34) Негневицкая Е.И. Язык и дети [Текст] / Е.И. Негневицкая, Шахнарович А.М.. – Москва: Наука, 2017. -111 С.
- 35) Никитенко З.Н. Специфика обучения английскому языку в начальной школе: лекции 5-8 [Текст] / З.Н. Никитенко. Москва: Первое сентября, 2017. -72 С.

- 36) Пассов Е.И. Грамматика? Нет проблем [Текст]/ Е.И. Пассов – М.: Иностранные языки, 2015. – 359с.
- 37) Пассов Е.И., Новосельцева Н.В. Лексика? Нет проблем [Текст]/ Е.И. Пассов, Н.В. Новосельцева – М.: Иностранные языки, 2000. – 256с.
- 38) Пассов, Е. И. Урок иностранного языка [Текст] / Е.И. Пассов, Н.Е. Кузовлева. - Ростов н/Д : Феникс; М.: Глосса-Пресс, 2010. - 640 с.
- 39) Пассов Е.И., Кузовлёв В.П., Царонова В.П. Учитель иностранного языка. Мастерство и личность [Текст] / Е.И. Пассов, В.П. Кузовлев, В.П. Царонова – М.: Просвещение, 2003. – 158 с.
- 40) Плотникова Н.Н. К вопросу о преподавании иностранного языка в современной начальной школе: мнение педагогов [Текст] / Н.Н. Плотникова. //Вестник ТГПУ № 4, 2015- 21 С.
- 41) Полат Е.С. Интернет на уроках иностранного языка [Текст] / Е.С. Полат //Иностр. языки в школе № 2, 2016. - 33 С.
- 42) Роберт И.В. Современные информационные технологии в образовании: дидактические проблемы, перспективы использования [Текст] / И.В. Роберт. Москва: ИИО РАО, 2017. - 93 С.
- 43) Ромашина С.Я. Достижения педагогического управления в процессе организации учебной деятельности субъекта [Текст] / С.Я. Романшина, А.А. Майер. //Образование и саморазвитие№ 18, 2017. - 47 С.
- 44) Скалкин В.Л. Плюрализм мнений и проблема выработки единой концепции учебного предмета "Иностранный язык" [Текст] / В.Л. Скалкин. //Иностр. яз. в школе № 4, 2016. - 50 С.
- 45) Стронин М.Ф. Обучающие игры на уроке английского языка [Текст] / М.Ф. Стронин. – Москва, Просвещение, 2015. – с. 56-98.
- 46) Стронин, М.Ф. Обучающие игр игры на уроках английского языка: методическое пособие для учителя/ М.Ф. Стронин. - М.: Просвещение, 2015.
- 47) Ступина С.Б. Технологии интерактивного обучения в высшей школе: учебно-методическое пособие [Текст] / С.Б. Ступина. – Саратов: Наука, 2018. - 56 С.
- 48) Сухомлинский В.А. Антология гуманной педагогики [Текст] / В.А. Сухомлинский. – Москва: Свет, 2018. - 141 С.
- 49) Трофимова Г.С. Дидактические основы формирования коммуникативной компетентности обучаемых. [Текст] / Г.С. Трофимова. дис ... доктора. пед. наук, – Санкт Петербург, 2017. - 397 С.

- 50) Успенский В.В. Школьные исследовательские задачи и их место в учебном процессе. [Текст] / В.В. Успенский. Автореф. дис. ... канд. пед. наук. – Москва, 2017. - 211 С.
- 51) Филатов, В. М. Ролевые игры на занятиях по иностранному языку в начальных классах школы [Текст] / В. М. Филатов. //Класс № 4, 2015. - 19 С.
- 52) Федеральный закон [Текст]: Федеральный закон Российской Федерации от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ //Об образовании в Российской Федерации. 2012.
- 53) Федеральный государственный стандарт [Текст]: Об утверждении и введении в действие федерального государственного стандарта начального общего образования: приказ Минобрнауки России от 06.10.2009 № 373 (ред. от 18.12.2012) //Бюллетень нормативных актов федеральных органов исполнительной власти. - № 12. - 22.03.2010; Российская газета. - 2011. - 16 фев. - № 5408.
- 54) Шатилов С.Ф. Методика обучения иностранным языкам в средней школе [Текст]/ С.Ф. Шатилов. – М. "Высшая школа", 2017. - 264 С.
- 55) Шмаков С.А. Игры учащихся – феномен культуры [Текст] / С.А. Шмаков. – М.: Москва, 2015. – 50 С.
- 56) Apelt W. Motivation und Fremdsprachenunterricht. Leipzig / W. Apelt, 2017. - 93 P.
- 57) Callahan J. F. Teaching In The Middle And Secondary Schools/ J.F. Callahan. – Merrill, 2015. – 468 P.
- 58) Gardner R.C. Social Psychology and Second Language Learning: the Role of Attitudes and Motivation / R.C. Gardner. – London: Edward Arnold, 2016. - 208 P.
- 59) Graham C. Small Talk. More Jazz Chants/ C.Graham. – Oxford University Press, 2018. – 86 P.
- 60) Guy R. Lefracois. Psychology for teaching / R. Guy. – Oxford University Press, 2017. - 93 P.
- 61) Mihaljevic-Djigunovic J. Attitudes and Motivation in Early Foreign Language Learning // CEPS Journal, 2018. Vol. 2. - 45-57 P.
- 62) Shamyradov A. B. Lexis games motivation in teaching English // Science Time № 9 (21) / 2015. – P. 360-365.

Приложение А

Module 1. Family and Friends. Урок №4. One big happy family.

Цель урока: научиться описывать внешность людей, и их характер; развитие лексико-грамматических навыков.

Оборудование: мультимедийная презентация (на слайдах представлены аудиозаписи из УМК, картинки, изображающие персонажей учебника, а именно Uncle Harry, Aunt Pam, Cousin Robbie, Larry, Lulu, Nanny Shine), яркая коробка; смайлики (оценивание работы на уроке).

Ход урока.

Организационный момент.

Учитель: Good morning, children! (*Good morning, teacher!*) I'm glad to see you! Take your seats, please.

Речевая разминка.

How are you? (*Good, so-so, wonderful*). Who is absent today? Good. Look through the window, tell me, what's the weather like today? (*Today is cold and sunny*). How many lessons do you have? What can you do on Russian (Art, English, Maths, etc.).

Фонетическая разминка. Look at the screen; you can see pictures with words.

Let's pronounce all of them. Please, repeat all together after me (рис. 1).



Рисунок 1. Фонетическая зарядка.

После совместного прочтения, учитель просит нескольких обучающихся еще раз прочитать слова.

Актуализация знаний.

На слайдах учитель демонстрирует персонажей и просит обучающихся описать их, задавая наводящие вопросы: *What does Larry look like?* (He's tall and slim. He's got dark hair and blue eyes); *What's he like?* (He's kind and funny). Далее, учитель предлагает обучающимся сыграть в игру «Describe» (см. параграф 2.2). У учителя в руках коробка, в которой лежат карточки именами обучающихся. Обучающиеся достают карточку, читают имя, и не называя его описывают одноклассника по образцу. Остальные пытаются угадать, о ком идет речь.

Образец.

Question?	Example (Misha)
Is it he/she?	It is he.
What does he look like?	He is tall and fat. He's got dark hair, blue eyes, a small

	nose and a small mouth. He has got glasses.
What is he like?	He`s kind, friendly and funny.
What he can do?	He can sing and dance well.

Игра продолжается до тех пор, пока каждый обучающийся не расскажет о своем однокласснике.

Динамическая пауза.

Учитель: Children, stand up please. (Физическую разминку можно провести в форме игры: Simon Says; либо взять за основу песенку, в которой даются различного рода команды, например: touch your ears, hands up, turn around,etc.)

Применение полученных знаний.

Учитель: And now, please, open your student`s books at page 11, exercise 4. Look at the picture, listen and read. (Обучающиеся слушают запись к упр. 4, затем самостоятельно читают диалог, подчеркивая незнакомые слова и фразы. Затем, происходит обсуждение и работа с незнакомыми лексическими единицами. Далее – чтение диалога по ролям на оценку).

Рефлексия.

В конце урока, учитель раздает всем обучающимся смайлики, на которых нет никаких эмоций. Каждый обучающийся должен проанализировать свою работу в течение урока и нарисовать подходящий смайлик, затем приклеить его на доску. Когда все смайлики будут на доске, учитель вместе с обучающимися делают вывод по прошедшему уроку: что получилось, что было непонятно, где появились вопросы, что нужно сделать, чтобы ответить на вопросы и т.п.

Инструктаж по выполнению домашнего задания.

Учитель: OK, children. Now, open your diaries please, let`s write down your homework: SB Ex. 1 p.12 (повторить слова), WB Ex. 1 p. 6, Ex. 3 p.7. Thank you for the lesson, goodbye!

Module 2. A working day. Урок №12. The Animal Hospital.

Цель урока: отработка и закрепление лексических единиц по теме «Профессии», развитие грамматического навыка в использовании времени Present Simple.

Оборудование: картинки с изображением людей различных профессий, аудиозапись из УМК, видеофрагмент по теме «Профессии».

Ход урока.

Организационный момент. Учитель: Good afternoon, children. (*Good afternoon, teacher!*). Sit down, please! Who`s absent today? What day is it today? And what about date? (*Children ask*).

Фонетическая разминка. Учитель: давайте потренируем наш язычок, прочитаем скороговорку (сначала читает учитель, потом все вместе, далее учитель может спросить нескольких желающих) (рис. 2).

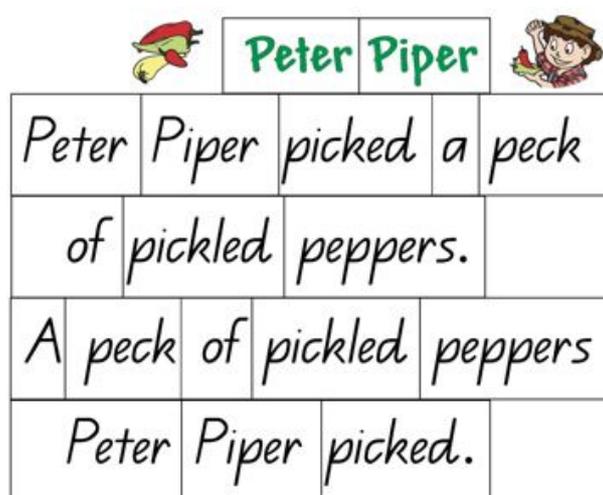


Рисунок 2. Фонетическая зарядка.

Актуализация знаний.

Учитель: Сейчас мы с вами посмотрим небольшое видео, ваша задача – смотреть внимательно, и если вы услышите незнакомое слово, то его нужно

зафиксировать в тетрадь. После просмотра мы с вами обсудим, что увидели. (Обучающиеся смотрят видеофрагмент, в котором речь идет о профессиях).

После просмотра, обучающиеся обсуждают, какие слова были незнакомы, а какие наоборот, были изучены ранее. Далее, учитель показывает картинки и задает обучающимся вопросы, касающиеся тех профессий, которые были представлены в видеофрагменте.

Questions:

1. Does a baker work at a garage?
2. Where does a farmer work?
3. Who works at a hospital?
4. Does a postman sell books?
5. What does a waiter do?

Обучающиеся отвечают на вопросы, за каждый правильный ответ – 1 балл.

Динамическая пауза.

Let's have a break. Listen to me and do with me! Stand up and look around, Shake your head and turn around, Stamp your feet upon the ground, Clap your hands and then sit down.

Игра, направленная на обобщение и закрепление знаний по теме «Present Simple».

Игра «Make 5 sentences». Учитель раздает обучающимся карточки с глаголами. К доске выходит один из обучающихся, с местоимением (любым). Задача остальных обучающихся – составить 5 предложений (утверждение, отрицание, общий вопрос и 2 специальных вопроса), используя глагол, который указан на карточке.

Обучающийся, у которого есть местоимение, в дальнейшем помогает учителю проверить правильность выполнения задания.

Упражнение выполняется письменно.

Применение полученных знаний.

Учитель: Please, open your workbooks, Ex. 2 p. 17. What's Paco's school day like? - Как проходит школьный день Пако? (Обучающиеся слушают аудиозапись из УМК, и самостоятельно выполняют задание, затем проверяют задание все вместе). После проверки упражнения, учитель задает вопросы: What time do you usually get up? What do you usually do after school? Do you always do your homework in the library? How often do you cook dinner? When do you go to the cinema?

Инструктаж по выполнению домашнего задания.

Описать в тетради свой обычный школьный день по образцу.

Рефлексия.

Учитель раздает обучающимся по 2 флажка: один фиолетовый, другой – желтый. Далее учитель спрашивает: «Как вы оцениваете свою работу на сегодняшнем уроке?», где фиолетовый – не был активен, желтый – был самым активным, оба флага одновременно – был активен, но не так как хотелось. Обучающиеся поднимают флаги определенного цвета, учитель внимательно наблюдает, происходит обсуждение.

Module 3. Tasty treats. Урок № 19. Pirate's fruit salad!

Цель: знакомство с исчисляемыми и неисчисляемыми существительными и словами, обозначающими количество; развитие лексических и грамматических навыков.

Оборудование: картинки с изображением продуктов, листы бумаги, цветные карандаши или фломастеры.

Ход урока:

Организационный момент.

Учитель: Good morning, children! (*Good morning, teacher!*) I'm so happy to see you, take your seats! Look at the screen please. (На экране воспроизводится мультфильм о продуктах питания, без звука). После просмотра, учитель

задает вопрос «What are we going to talking about?» Обучающиеся озвучивают идеи ответов на вопрос и самостоятельно определяют тему урока.

Актуализация знаний.

Фронтальный опрос:

What your favorite fruit? (*My favorite fruit is apple.*)

What is your favorite vegetable? (*My favorite vegetable is cucumber/ carrot.*)

Далее, учитель демонстрирует на слайдах новую лексику, комбинируя ее с игрой «Snowball».

Суть игры: по цепочке повторить слова и добавить своё, то которое дано на слайде. На данном этапе работы, визуальная опора помогает обучающимся назвать нужное слово, и правильно распорядится данным временным ресурсом.

Учитель: Open your student`s books, please, ex. 3 p. 43. В течение нескольких минут, обучающиеся знакомятся с диалогом, затем прочитывают его по ролям, переводят незнакомые фразы и фиксируют их в тетрадь.

Применение полученных знаний.

Учитель делит обучающихся на 3 группы по 5 человек. Каждая группа получает свой набор продуктов для приготовления определенного блюда. Задача, составить диалог по образцу из упражнения, выполняемого ранее. В течение 10 минут идет подготовка к презентации диалога, задействованы все участники группы.

Этап закрепления и активизации полученных знаний.

Обучающиеся презентуют свои диалоги. Оценивание происходит по следующим критериям:

1. содержание: оценивается логичность построения и объем диалога (1-3 балла).
2. языковая правильность: оценивается правильность употребления и произношения лексических и грамматических единиц (1-3 балла).

3. презентация: оценивается подача материала (чтение диалога с листа / опора на свой текст (1-3 балла).

Количество набранных баллов выражается в следующих оценках: 8-9 баллов соответствует оценке «отлично»; 6-7 баллов оценке «хорошо» и 5 баллов – «удовлетворительно».

Инструктаж по выполнению домашнего задания.

В качестве домашнего задания обучающиеся должны придумать свой рецепт или взять уже существующий и описать какие продукты и в каком количестве понадобятся, сделать в форме проектной работы на отдельном листе формата А4 и представить на следующем уроке.

Рефлексия.

Учитель раздает группам карточки – смайлики, но без нарисованных эмоций. Каждый обучающийся должен изобразить свое состояние на карточке. Далее, каждый обучающийся приклеивает свой смайлик на доску, затем происходит обсуждение, понравился ли урок, и какие эмоции после него остались, какие пожелания есть у обучающихся.

Учитель: На этом наш урок окончен. Всем спасибо! Goodbye!

Module 4. Урок №28. Funny animals!

Цели: тренировать навыки употребления Present Simple/ Present Continuous; формирование лексико-грамматических навыков, а также навыков чтения, говорения и письма.

Оборудование: мультимедийная презентация, включающая в себя картинки с изображением животных, сюжетные картинки.

Ход урока.

Организационный момент.

Учитель: Good afternoon, children! (Good afternoon, teacher!)

How are you today? (Good/ fine, thanks).

Актуализация знаний.

На слайде демонстрируются картинки с изображением животных из предыдущего урока. Учитель описывает животных, не называя их. Обучающиеся должны догадаться, о ком идет речь.

It is big and clever. It can swim and dive very well. It swims in the sea. (A dolphin).

It is green. It can run, but it can't swim. It likes sitting in the sun. (A lizard).

It is very tall. It can eat from a tree. (A giraffe).

It is silly and funny. It likes jumping and laughing. (A monkey).

It is funny too. It likes swimming. It can clap one, two, and three! (A seal).

It is very big. It swims in the sea. You can't see it in the zoo. (A whale).

It is big and green. It isn't nice. I see it crying on its own! (A crocodile).

После выполнения данного упражнения, учитель включает песенку (Учебник Упр. 1 Стр. 58).

Работа по теме урока.

Учитель: Давайте вспомним, как мы можем сказать о тех действиях, которые происходят прямо сейчас, в момент речи, и как сказать о действиях, которые происходят регулярно или периодически. (Учитель показывает сюжетную картинку, как например, мама готовит обед).

Look! Mother is cooking dinner now. (Учитель выделяет голосом слово now).

She usually cooks dinner at 12 o'clock. (Учитель голосом выделяет слово usually).

Учитель повторяет фразы, обучающиеся хором повторяют за ним. Далее, учитель показывает еще несколько сюжетных картинок и произносит соответствующие фразы, при этом, вместо слова *usually* использует другие слова, такие как *always, often, sometimes*. Обучающиеся повторяют фразы хором.

Работа по учебнику.

Учитель: Children, open your books, please. Page number 60. Обучающиеся

открывают учебник и читают предложения в синей рамке, учитель обращает их внимание на выделенные слова и задает вопросы:

- What`s she doing now? (She`s playing the piano),
- What does she do in the evening? (She plays the piano).

После этого, обучающиеся с помощью учителя находят и читают правила в грамматическом справочнике в конце учебника (употребление Present Continuous и Present Simple, с. 168).

Применение полученных знаний.

Учитель предлагает обучающимся сыграть в игру «Act as you say» (*Скажи и покажи*).

Суть игры приглашаются трое обучающихся. На столе у учителя лежат карточки с распределением ролей, а именно: обучающийся 1 - дает команду; обучающийся 2 – выполняет команду и произносит, что он делает; обучающийся 3 – описывает действия второго. После определения, кто кем будет, обучающиеся начинают игру.

Например: Daily life

1 – Play the piano. 2 – I am playing the piano. 3 – He/ She is playing the piano.

1 – Jump around. 2 – I am jumping around. 3 – He/ She is jumping around.

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

Инструктаж по выполнению домашнего задания.

Учитель: Open your workbooks at page 31, please. (Учитель читает задание упр. 2 и 3 и напоминает обучающимся о том, что они могут воспользоваться грамматическим справочником в конце учебника в случае затруднений.

Учитель записывает домашнее задание на доске, обучающиеся в дневниках:

Учебник: Упр.2 стр.60, выучить наизусть; Рабочая тетрадь: Упр. 2,3 стр. 31).

Рефлексия.

Учитель задает вопросы:

1. Can you talk about things happening now?
2. Can you talk about things happen regularly?

3. *Can you name animals? And what they can do?*

4. *What is your favorite animal? Why?*

Учитель оценивает деятельность обучающихся на уроке.

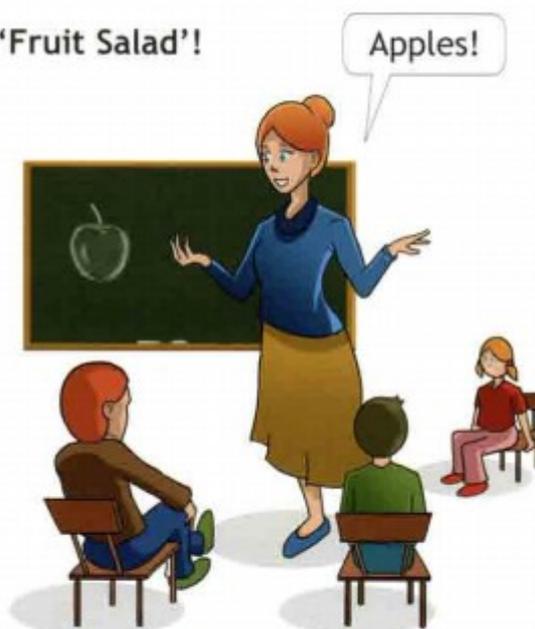
Учитель: So, our lesson is over. Goodbye!

Приложение Б

Предложенная модель игр в рамках УМК Spotlight «Английский в фокусе».



6 Let's play 'Fruit Salad'!



Module 3 45

Приложение В

Диагностический срез для обучающихся 4 класса.

1. **Read the words. Find those which mean food and circle.**

tomato, potato, pub, mushroom, supper, sandwich, pasta, tea-break, oil, morning, porridge, sausage, cafe, yoghurt, strawberry, cornflakes, glass, marmalade, bacon, bar, meal, sweets, fridge, cucumber, tin, sugar, type, honey.

2. **Put in: *some/ any*.**

- 1) Sorry, but we haven't got ... tomato juice. There is... apple juice.
- 2) Could I have... ice-cream, Mum?
- 3) Is there ... coffee at home? I also need ... sandwiches.
- 4) Would you like ... more bread?
- 5) Have you got ... jam? - Yes, we have... .

3. **Label the pictures. Use the *words*: a bottle of, a tin of, a glass of, a loaf of, a piece of, a slice of, a bar of, a packet of, a cup of, a plate of, a bowl of.**

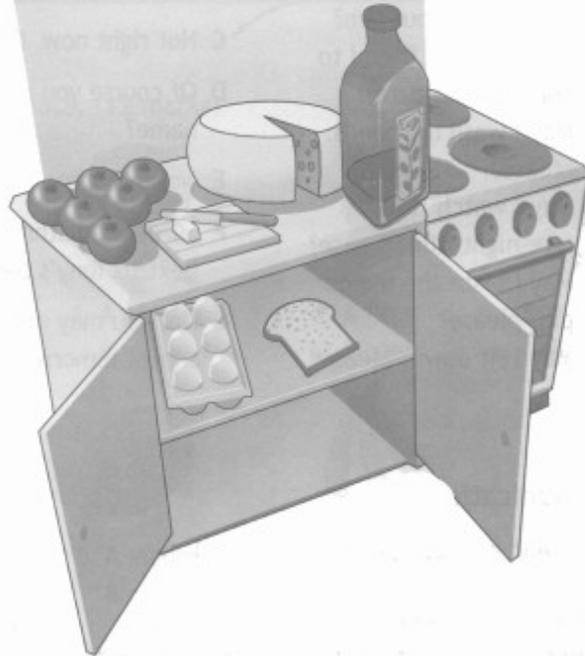


4. Put in much/ many.

- 1) How ... eggs do you put into your cake? a) much b) many
- 2) There are ... biscuits on the table. a) much b) many
- 3) How ... marmalade have you got? a) much b) many
- 4) There is ... juice in the bottle. a) much b) many
- 5) Today we have ... food at home. a) much b) many

• Reading and Writing

5. Look, read and write yes or no. (20 marks)



- e.g. There is a lot of bread. **no**
- 1 There are a lot of tomatoes.
- 2 There is a lot of butter.
- 3 There are a lot of eggs.
- 4 There is a lot of olive oil.
- 5 There is a lot of cheese.

	20
--	----

Total	100
-------	-----

NAME: DATE:

CLASS: MARK:

(Time: 40 minutes)

• Vocabulary

1. Look and choose. (12 marks)



e.g. A sugar
 B flour



1 A pepper
 B salt



2 A cherry
 B mango



3 A bread
 B beans



4 A lemon
 B pineapple



5 A biscuit
 B butter



6 A pineapple
 B coconut

12

• Grammar

2. Choose the correct word. (20 marks)

e.g. How much/many flour do you need?

- How much/many sugar do you need for the cake?
- There aren't much/many beans in the tin.
- Are there much/many mangoes left?
- I have got a lot of/many of butter in the fridge.
- How much/many biscuits do you want?

20

3. Read and match. (30 marks)

- e.g. C May I speak to you for a moment, please?
- May I taste the cherry pie, please?
 - May I sit down, please?
 - May I have your pen?
 - May I wash my hands, please?
 - May I ask my friend to come to the party?
 - May I watch the late night film, please?

- No, I'm sorry. I need it.
- No, you may not. You have school tomorrow.
- Not right now. I'm very busy.
- Of course you may. What's his name?
- Sure, the bathroom is upstairs, next to Sam's bedroom.
- Yes, of course.
- Not yet. It's still very hot!

30

• Communication

4. Look, read and complete. (18 marks)

e.g. A: Can I have a kilo of tomatoes, please?

B: Here you are. That's two pounds twenty-five.

1 A: Can I have a of Coke, please?

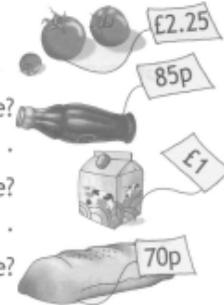
B: Here you are. That's

2 A: Can I have a of milk, please?

B: Here you are. That's

3 A: Can I have a of bread, please?

B: Here you are. That's



18

• Reading and Writing

5. Look, read and write yes or no. (20 marks)



- e.g. There is a lot of cheese. **yes**
- 1 There are a lot of potatoes.
- 2 There is a lot of olive oil.
- 3 There is a lot of butter.
- 4 There are a lot of biscuits.
- 5 There are a lot of eggs.

		20
Total		100

2) игра должна быть доступна для обучающихся данного возраста;

3) использование игр на уроке должно быть умеренным.

Выделяются такие виды уроков с использованием игровых технологий:

1) игры по ролям;

2) наличие игровых заданий в организации учебного процесса (урок-соревнование, урок-конкурс, урок-путешествие, урок-КВН);

3) использование заданий, которые являются неотъемлемой частью традиционного урока;

4) использование игры на одном, определенном этапе урока (начало, середина, конец; знакомство с новым материалом, закрепление знаний, умений, навыков, повторение и систематизация изученного);

5) разнообразные виды внеклассной работы (КВН, экскурсии, вечера, олимпиады и т.п.), которые можно проводить между обучающимися разных классов одной параллели.

Разумеется, игровые упражнения направлены как на развитие речи и памяти (пересказы, загадки, кроссворды, игры в слова, разучивание стихов), так и на развитие мышления (завершение рассказа, составление рассказа). Альберт Эйнштейн утверждал, что «фантазия важнее знания».

Роль и место игры в процессе обучения, так же как и сочетание элементов игры и учения, во многом зависит от того, разграничивает ли учитель функции и классификации различного рода игр [Мудрик, 1997].

Таким образом, игра – неотъемлемая часть, без которой невозможен процесс обучения иностранному языку. Стимуляция мыслительного процесса, творческое решение проблемы, эмоциональные и умственные порывы – все это про-

является в игровом процессе обучения. Несомненно, игра – это средство создания ситуации общения.

На начальном этапе обучения иностранным языкам существует необходимость развития смысловых, эмоциональных и когнитивных аспектов личности, стоит обратить внимание на традиционные принципы системы обучения, пересмотреть и систематизировать внедрение игровых технологий в процесс обучения иностранному языку. Игра – это творчество, следовательно, она позволит решить задачу актуализации мыслительной и речемыслительной деятельности школьников на уроках иностранного языка и создаст благоприятные условия для развития интеллекта и языковой компетенции обучающихся.

Библиографический список

1. Добринская Е.И., Соколов Э.В. Свободное время и развитие личности. М: Знание, 1983. 32 с.
2. Китайгородская Г.А. Методика интенсивного обучения иностранному языку. М.: МГУ, 1986. 237 с.
3. Мудрик В.А. Социализация и воспитание. М.: Сентябрь, 1997. 163 с.

М.В. Холодкова

ВЫБОР ХУДОЖЕСТВЕННОГО ТЕКСТА ПРИ ОБУЧЕНИИ ДЕТЕЙ РУССКОМУ ЯЗЫКУ ВНЕ ЯЗЫКОВОЙ СРЕДЫ (НА МАТЕРИАЛЕ ПРОИЗВЕДЕНИЙ СОВРЕМЕННЫХ РОССИЙСКИХ АВТОРОВ)

В статье рассматривается проблема выбора художественного текста среди современных детских произведений российских авторов. Анализируются новые тенденции в детской литературе начала XXI века. Приводятся критерии выбора произведений для прочтения с детьми. Ключевые слова: русский язык вне языковой среды, современная детская литература в России.

дуальности к изменяющимся запросам общества и сотрудничеству с другими людьми. В связи с изменениями, коснувшимися всех сфер жизни общества, в том числе и образования, вышедшего на уровень мировых стандартов, изучение иностранных языков, а в особенности английского, признанного международным языком, играет немаловажную роль в жизни современного человека.

Изучение иностранных языков в младшем школьном возрасте полезно независимо от их стартовых способностей, поскольку оно оказывает бесспорное положительное влияние на развитие психических функций ребенка – памяти, внимания, мышления, восприятия, воображения и др. В первое время уровень интереса у детей к изучению английского языка достаточно высок, однако со временем он угасает. Решению данной проблемы способствует внедрение игры в учебный процесс, так как игра – это мощный стимул для изучения языка, она способна развивать. Игра – неотъемлемая часть, без которой невозможен процесс обучения иностранному языку. Стимуляция мыслительного процесса, творческое решение проблемы, эмоциональные и умственные порывы – все это проявляется в игровом процессе обучения.

Игра – это средство создания ситуации общения. При использовании учебных игровых ситуаций, которые полностью отвечают возрастным особенностям детей, создаются условия для их естественного общения. Главное отличие учебных игр от развлекательных состоит в том, что у них есть методическая цель. В том и состоит ее феномен, что, являясь развлечением, отдыхом, она способна перерасти в обучение, творчество, терапию, модель типа человеческих отношений и проявлений в труде, воспитании. Учебная игровая ситуация побуждает обучающихся говорить и действовать по правилам игры в учебно-методи-

ческих целях. Именно игра повышает и поддерживает интерес к общению.

Игры способствуют выполнению важных методических задач:

- созданию психологической готовности детей к речевому общению;
- обеспечению естественной необходимости многократного повторения ими языкового материала;
- тренировке учащихся в выборе нужного речевого варианта, что является подготовкой к ситуативной спонтанности речи вообще.

Игровые формы обучения позволяют использовать все уровни усвоения знаний: от воспроизводящей деятельности через преобразующую к главной цели – творческо-поисковой деятельности. Творческо-поисковая деятельность оказывается более эффективной, если ей предшествует воспроизводящая и преобразующая деятельность, в ходе которой учащиеся усваивают приемы учения.

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

Многие исследователи пишут, что закономерности формирования умственных действий на материале школьного обучения обнаруживаются в игровой деятельности детей. В ней своеобразными путями осуществляется формирование психических процессов: сенсорных, абстракции и обобщения произвольного запоминания и т.д. Игровое обучение не может быть единственным в образовательной работе с детьми. Оно не формирует способности учиться, но, безусловно, развивает познавательную активность школьников.

Каждая игра представляет собой набор задач, которые ребенок решает с помощью кубиков, квадратов из картона или пластика, деталей из конструктора-механика. Дети играют с мячом, веревками, резинками, камушками, орехами, пробками, пуговицами, палками. Предметные развивающие игры лежат в основе строительно-трудовых и технических игр и способствуют развитию интеллекта.

Задачи даются ребенку в различной форме: в виде модели, плоского рисунка в изометрии, чертежа, письменной или устной инструкции. Так знакомят его с разными способами передачи информации. Решение задачи предстает перед ребенком не в абстрактной форме ответа математической задачи, а в виде рисунка.

В развивающих играх удалось объединить один из основных принципов обучения – от простого к сложному – с очень важным принципом творческой деятельности – самостоятельно по способностям, когда ребенок может подняться до «потолка» своих возможностей.

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

Игровая технология строится как целостное образование, охватывающее определенную часть учебного процесса и объединенное общим содержанием, сюжетом, персонажем. При этом игровой сюжет развивается параллельно основному содержанию обучения, помогает активизировать учебный процесс, усваивать ряд учебных элементов. Составление игровых технологий из отдельных игр и элементов – забота каждого учителя начальной школы.

Речевое развитие является важнейшим аспектом общего психического развития в детском возрасте. Речевая деятель-

ность осуществляется посредством языка, который усваивается ребенком в ходе общения с окружающими людьми.

Игровая практика включает в себя упражнения, которые формируют умения не только выделять основные признаки предметов, но и сравнивать их [Китайгородская, 1986]. Существуют игры, которые направлены на обобщение предметов по признакам, и игры, которые развивают умение владеть собой, быстро реагировать на слово, а также фонематический слух. При этом игровой сюжет развивается параллельно основному содержанию обучения, помогает активизировать учебный процесс. Игра способствует запоминанию, которое является преобладающим на начальном этапе обучения иностранному языку.

В современной школе возникает насущная потребность в расширении методического потенциала в целом и в активных формах обучения в частности. К таким активным формам обучения, недостаточно освещенным в методике преподавания английского языка, относятся игровые технологии.

Реализация игровых технологий на уроках предусматривает соблюдение следующих критериев:

- дидактическая цель ставится перед обучающимися в форме игровой задачи;
- обязательное подчинение правилам игры;
- использование учебного материала как средства игры, вводится соревновательный элемент, который переводит дидактическую задачу в игровую;
- успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом [Добринская, 1983].

При использовании игровых технологий на уроках необходимо соблюдение следующих условий:

- 1) игра должна соответствовать учебно-воспитательным целям, поставленным на уроке;

2) игра должна быть доступна для обучающихся данного возраста;

3) использование игр на уроке должно быть умеренным.

Выделяются такие виды уроков с использованием игровых технологий:

1) игры по ролям;

2) наличие игровых заданий в организации учебного процесса (урок-соревнование, урок-конкурс, урок-путешествие, урок-КВН);

3) использование заданий, которые являются неотъемлемой частью традиционного урока;

4) использование игры на одном, определенном этапе урока (начало, середина, конец; знакомство с новым материалом, закрепление знаний, умений, навыков, повторение и систематизация изученного);

5) разнообразные виды внеклассной работы (КВН, экскурсии, вечера, олимпиады и т.п.), которые можно проводить между обучающимися разных классов одной параллели.

Разумеется, игровые упражнения направлены как на развитие речи и памяти (пересказы, загадки, кроссворды, игры в слова, разучивание стихов), так и на развитие мышления (завершение рассказа, составление рассказа). Альберт Эйнштейн утверждал, что «фантазия важнее знания».

Роль и место игры в процессе обучения, так же как и сочетание элементов игры и учения, во многом зависит от того, разграничивает ли учитель функции и классификации различного рода игр [Мудрик, 1997].

Таким образом, игра – неотъемлемая часть, без которой невозможен процесс обучения иностранному языку. Стимуляция мыслительного процесса, творческое решение проблемы, эмоциональные и умственные порывы – все это про-

является в игровом процессе обучения. Несомненно, игра – это средство создания ситуации общения.

На начальном этапе обучения иностранным языкам существует необходимость развития смысловых, эмоциональных и когнитивных аспектов личности, стоит обратить внимание на традиционные принципы системы обучения, пересмотреть и систематизировать внедрение игровых технологий в процессе обучения иностранному языку. Игра – это творчество, следовательно, она позволит решить задачу актуализации мыслительной и речемыслительной деятельности школьников на уроках иностранного языка и создаст благоприятные условия для развития интеллекта и языковой компетенции обучающихся.

Библиографический список

1. Добринская Е.И., Соколов Э.В. Свободное время и развитие личности. М: Знание, 1983. 32 с.
2. Китайгородская Г.А. Методика интенсивного обучения иностранному языку. М.: МГУ, 1986. 237 с.
3. Мудрик В.А. Социализация и воспитание. М.: Сентябрь, 1997. 163 с.

М.В. Холодкова

ВЫБОР ХУДОЖЕСТВЕННОГО ТЕКСТА ПРИ ОБУЧЕНИИ ДЕТЕЙ РУССКОМУ ЯЗЫКУ ВНЕ ЯЗЫКОВОЙ СРЕДЫ (НА МАТЕРИАЛЕ ПРОИЗВЕДЕНИЙ СОВРЕМЕННЫХ РОССИЙСКИХ АВТОРОВ)

В статье рассматривается проблема выбора художественного текста среди современных детских произведений российских авторов. Анализируются новые тенденции в детской литературе начала XXI века. Приводятся критерии выбора произведений для прочтения с детьми. Ключевые слова: русский язык вне языковой среды, современная детская литература в России.