

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
КРАСНОЯРСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ им.
В.П. АСТАФЬЕВА
(КГПУ им. В.П. Астафьева)

Факультет иностранных языков

Кафедра германо-романской филологии и иноязычного образования

Андреева Екатерина Витальевна

ВЫПУСКНАЯ КВАЛИФИКАЦИОННАЯ РАБОТА

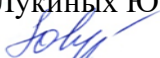
Тема: «Использование игровых технологий для формирования иноязычной коммуникативной компетенции обучающихся основной школы на уроках иностранного языка»

Направление подготовки **44.03.05** Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки)

Направленность (профиль) образовательной программы Иностранный язык и иностранный язык (английский язык и немецкий язык)

ДОПУСКАЮ К ЗАЩИТЕ

Зав. кафедрой к.п.н., доцент Майер И.А.
« ____ » _____ 2020 г. _____

Руководитель к.п.н., доцент Лукиных Ю.В.
« ____ » _____ 2020 г. 

Дата защиты « ____ » _____ 2020 г.

Обучающийся Андреева Е.В.
« ____ » _____ 2020 г. 

Оценка _____

Красноярск 2020

ОГЛАВЛЕНИЕ

Введение.....	3
1. Теоретические аспекты использования игровых технологий для формирования иноязычной коммуникативной компетенции обучающихся.....	7
1.1. Сущность иноязычной коммуникативной компетенции.....	7
1.2. Понятие и характеристика игровых технологий.....	16
1.3. Применение игровых технологий на уроках иностранного языка.....	25
Выводы по главе 1.....	36
2. Опытнo-экспериментальная работа по использованию игровых технологий для формирования иноязычной коммуникативной компетенции обучающихся основной школы на уроках иностранного языка.....	38
2.1. Особенности обучения иностранному языку в основной школе.....	38
2.2. Применение игровых технологий на уроках иностранного языка в 7-м классе.....	46
2.3. Методические рекомендации по применению игровых технологий на уроках иностранного языка для формирования иноязычной коммуникативной компетенции.....	55
Выводы по главе 2.....	60
Заключение.....	62
Список использованных источников.....	64
Приложение А.....	71
Приложение Б.....	74
Приложение В.....	89
Приложение Г.....	96

Введение

В настоящее время детям с раннего возраста доступны различные блага современности и множество источников информации, где последняя представлена ярко и лаконично. Дети довольно быстро привыкают к такому способу получить новые знания, но став школьниками понимают: школа не может предложить им нечто похожее. Время, проведенное в Интернете, возрастает ещё больше по достижению подросткового периода; находясь в сети, подростки «добывают» информацию, принимая в этом процессе непосредственное и довольно активное участие.

На школьных уроках, в основном, информация доносится преподавателем монологично, а ученики остаются пассивны. Такой способ подачи материала непривычен и непривлекателен для современных детей. Именно поэтому активизация процесса обучения широко обсуждается в научной среде. В центре этих обсуждений находится иноязычное обучение, так как в его процессе перед педагогом встают дополнительные задачи, требующие нестандартных решений. В результате, появилось много приемов интенсификации образовательного процесса.

В последнее время вектор внимания смещается, всё же, в сторону изучения вопроса с точки зрения формирования определенных компетенций. Иноязычная коммуникативная компетенция, в этом плане, представляет огромный интерес ученых и педагогов, поскольку её формирование заявлено одной из центральных целей современного иноязычного образования. Так, в процессе поиска стало важным учитывать дополнительные факторы, которые не только справились бы с задачей активизации иноязычной деятельности на уроках, а ещё и стали эффективным инструментом формирования навыков коммуникации.

Особое место в числе методов, позволяющих интенсифицировать и модернизировать образовательный процесс, занимают игровые технологии. Здесь важно помнить о превалирующей роли игры на ранних этапах образования, а также об особенностях современного потребления информации. Во-первых, подростки узнают что-то новое в процессе некой деятельности, которой увлечены. Во-вторых,

чтобы получать релевантную информацию, важно обладать навыками коммуникации и практически непрерывно находиться в её процессе. Игра создает своеобразный аналог данных процессов на уроке: обучающийся увлечен игрой, взаимодействует с одноклассниками и преподавателем, и в это же время получает нужные знания. Таким образом, игровая технология способна решить две основополагающие задачи иноязычного обучения.

К вопросу использования игр в обучении действительно проявлен большой интерес; а в связи с информатизацией общества и желанием педагогов уйти от использования привычных приемов игровые технологии нередко цифровизируют. Такая технология может по праву считаться уникальной – являясь, с одной стороны, знакомой для обеих сторон образовательного процесса, она может также выполнить функцию так называемого «мостика» к модернизации и постепенной цифровизации образования. Благодаря этому игровые технологии позиционируют как «инновационные» в системе российского образования. Многие методические публикации дают лишь обобщенное представление игровой технологии, не описывая специфики и конкретики действий сторон образовательного процесса, а также не содержат каких-либо рекомендаций по их применению.

Учитывая вышесказанное, проблема внедрения игровых технологий в иноязычный образовательный процесс для формирования у обучающихся коммуникативной компетенции недостаточно разработана и требует дополнительного изучения. Это обуславливает актуальность темы данного исследования «Использование игровых технологий для формирования иноязычной коммуникативной компетенции обучающихся основной школы на уроках иностранного языка».

Объект исследования – процесс формирования иноязычной коммуникативной компетенции на уроках иностранного языка.

Предметом исследования является использование игровых технологий как средства формирования иноязычной коммуникативной компетенции.

Цель – изучить теоретические аспекты формирования иноязычной коммуникативной компетенции в игровом процессе, а также разработать

методические рекомендации по формированию иноязычной коммуникативной компетенции на уроках английского языка в основной школе посредством игровых технологий.

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

- изучить теоретические аспекты применения игровых технологий при обучении иностранным языкам;
- изучить важность формирования иноязычной коммуникативной компетенции в процессе изучения иностранного языка;
- разработать методические рекомендации по применению игровых технологий на уроках иностранного языка для формирования иноязычной коммуникативной компетенции обучающихся основной школы.

Теоретической базой исследования послужили научные труды известных ученых, таких как Г.К. Селевко [Селевко, 1998], Л.С. Выготский [Выготский, 1991], Т.А. Самойлова [Самойлова, 2005], Е. И. Пассов [Пассов, 1991], И.Л. Бим [Бим, 1977; Бим, 2007], И.М. Осмоловская [Осмоловская, 2007], И.А. Зимняя [Зимняя, 2003], А.А. Леонтьев [Леонтьев, 1998], Г.А. Китайгородская [Китайгородская, 1986], Д. Б. Эльконин, В. В. Давыдов, [Эльконин, Давыдов, 1962], D. Hymes [Hymes, 1972] и др.

Основные методы, которые были использованы в работе: анализ литературы по выбранной проблеме исследования, анализ словарных статей, анализ научных исследований, сравнительно-сопоставительный анализ, поисковый метод, описательный метод.

База исследования – МОУ ОУ Гимназии №9 г. Красноярск. В экспериментальной группе приняли участие 15 учащихся 7А класса.

Практическая значимость исследования заключается в разработке методических рекомендаций по использованию игровых технологий на уроках иностранного языка в основной школе для формирования у обучающихся иноязычной коммуникативной компетенции и повышения эффективности учебно-познавательного процесса, а также для модернизации иноязычного образования в условиях школы.

Структура работы. Выпускная квалификационная работа состоит из введения, двух глав, заключения, списка использованных источников и приложений.

1. Теоретические аспекты использования игровых технологий для формирования иноязычной коммуникативной компетенции обучающихся

1.1. Сущность иноязычной коммуникативной компетенции

Цели и содержание современного образования на данный момент претерпевают большие изменения. Процессы глобализации и экономической интеграции стран Европы, а также вступление России в Болонский процесс обусловили переход системы к новой образовательной парадигме и реализации компетентностного подхода к обучению [Троянская, 2016, с.176]. Такой подход, в свою очередь, определяет новые методы и технологии обучения, способствуя многостороннему развитию обучающихся и ориентируя их на достижение конкретного результата. Стоит также отметить, что компетентностный подход лежит в основе практико-ориентированной модели образования, постепенно вытесняющей классические знания, умения и навыки [Гейдт].

Исследования, посвященные вопросам реализации компетентностного подхода, содержат такие ключевые понятия, как «компетентность» и «компетенция». Для начала обратимся к словарю С.И. Ожегова, где данные термины раскрыты следующим образом:

- компетенция – это круг вопросов, в которых кто-нибудь хорошо осведомлен; круг чьих-либо полномочий, прав;
- компетентный – знающий, осведомленный, авторитетный в какой-либо области; обладающий компетенцией [Ожегов, 1999].

В настоящее время ученые не сошлись на конкретном и общепринятом разграничении этих понятий, поэтому в научных трудах можно встретить синонимичное и дифференцированное использование данных терминов.

Н. В. Баграмова утверждает, что компетентность – совокупность качеств личности, которые предполагают как владение обучающимся определенной компетенцией, так и его личное отношение к последней, а также мнение о сфере

деятельности и опыт работы в ней. Компетенция же является совокупностью знаний, умений и навыков, полученных в результате обучения, а ещё способностью к выполнению какой-либо деятельности на их основе [Аитов, 2006, с. 43].

Существует также некая тенденция объединять эти термины. О ней говорит Т. Хайлэнд. Компетенции – обширные способности, а компетентности – дробные понятия, относящиеся к базовым трудовым умениям и навыкам. В этом случае компетентность становится более узким понятием, нежели компетенция.

А.В. Хуторской акцентирует важность отличия компетенции от образовательной компетенции и определяет последнюю как заранее заданное требование к образовательной подготовке студента, а компетентность – как сформировавшееся качество личности [Приводится по: Фирер]. И.М.Осмоловская отмечает, что компетенцию следует считать личностной принадлежностью, если мы говорим о человеке, обладающим ею. Компетентность уместно представлять и как качество личности, и отстраненно от неё. По мнению исследователя, не следует строго разделять понятия «компетенция» и «компетентность».

Г.К. Селевко называет компетенцию образовательным результатом, выраженным в подготовке ученика, во владении методами и средствами деятельности, в умении выполнять поставленные задачи [Селевко, 2004]. О компетентности ученый говорит как об интегральном качестве личности, которое проявляется в её способности и готовности к деятельности, основанной на знаниях и опыте, приобретенными в процессе обучения и социализации.

В это же время И. М. Осмоловская замечает, что интегральное качество личности (компетентность) также можно назвать образовательным результатом (компетенцией), а владение методами и средствами деятельности, умение выполнить поставленные задачи (компетенция) могут считаться способностью и готовностью личности к деятельности (а это, в свою очередь, составляющие элементы компетентности) [Осмоловская, 2007, с. 42-43]. Так, мы убедились в отсутствии общепринятого разграничения понятий «компетенция» и «компетентность» в научной среде. Но всё же, проанализировав мнения ученых, будем считать термин «компетенция» основным.

Именно компетентностный подход изменил цели образования, в том числе и иноязычного. Сейчас обучение нацелено на формирование у студентов разного рода компетенций; в обучении иностранному языку ожидаемым результатом является формирование иноязычной коммуникативной компетенции (ИКК). Многие отечественные и зарубежные учёные исследовали теоретические и практические стороны этого вопроса, определяя сущность, структуру и условия формирования иноязычной коммуникативной компетенции, но несмотря на это, по сей день не существует общепринятой трактовки этого понятия и определенности в составе компонентов ИКК.

По мнению И.А. Зимней, коммуникативная компетенция – это «овладение сложными коммуникативными навыками и умениями, формирование адекватных умений в новых социальных структурах, знание культурных норм и ограничений в общении, знание обычаев, традиций, этикета в сфере общения, соблюдение приличий, воспитанность; ориентацию в коммуникативных средствах, присущих национальному, сословному менталитету» [Зимняя, 2003, с.36].

А.А. Леонтьев характеризует ИКК как способность средствами изучаемого языка осуществлять речевую деятельность в соответствии с целями и ситуацией общения в рамках той или иной сферы деятельности. В её основе лежит комплекс умений, которые дают возможность участвовать в речевом общении, в его продуктивных и рецептивных видах [Леонтьев, 1998]. Это достаточно актуальная точка зрения, подтверждающая, что ИКК – не просто совокупность знаний, умений и навыков, а способность личности применить полученный в процессе обучения потенциал в деятельности.

Авторы Европейского стандарта по иностранному языку рассматривают коммуникативную компетенцию как сформированную способность осуществлять коммуникативную деятельность общения. Некоторые зарубежные ученые (Д. Хаймс, М. Олиак и др.) описывают концепт коммуникативной компетенции как способность пользоваться языком [Приводится по: Белякова, 2011].

Согласно мнению В.В. Сафоновой, иноязычная коммуникативная компетенция – это «определенный уровень владения языковыми, речевыми и

социокультурными знаниями, навыками, умениями, позволяющий обучаемому коммуникативно приемлемо и целесообразно варьировать своё речевое поведение в зависимости от функциональных факторов одноязычного или двуязычного общения, создающий основу для коммуникативного бикультурного развития» [Сафонова, 1996, с. 97].

В свою очередь, И.Л. Бим представляет иноязычную коммуникативную компетенцию как «способность и реальную готовность осуществлять иноязычное общение с носителями языка, а также приобщение учащихся к культуре страны/стран изучаемого языка, лучшее осознание культуры своей собственной страны, умение представлять ее в процессе общения» [Бим, 2007, с. 159-160]. Изучив процесс иноязычного общения, И.Л. Бим расширяет это понятие до межкультурной коммуникации [Приводится по: Коренева, 2009]. В то же время Н.Д. Гальскова, определяет совокупность способностей человека к иноязычному общению на межкультурном уровне как вторичную языковую личность [Гальскова, 2000, с. 65].

Работы отечественных и зарубежных ученых дают понять, что мнения исследователей по данному вопросу достаточно близки. Принимая во внимание вышеописанные точки зрения, можем характеризовать иноязычную коммуникативную компетенцию как способность и готовность обучающегося, применяя свой потенциал, полученный в процессе обучения, вступать в качестве вторичной языковой личности в иноязычное общение, т.е. участвовать в межкультурной коммуникации.

В результате многолетних исследований было разработано несколько моделей иноязычной коммуникативной компетенции в период с 1970-х по настоящее время. Структура ИКК, согласно трактовкам разных авторов, включает от 3 до 7 компонентов.

Большой вклад в изучение данного вопроса внёс Д. Хаймс. Он не только ввел термин «коммуникативной компетенции», но также был одним из первых, кто продемонстрировал, что владение языком предполагает не только знания грамматики и лексики, но и социальных условий их употребления [Хаймс, 1972,

с.269]. Согласно точке зрения Д. Хаймса, коммуникативная компетенция включает следующие компоненты:

- лингвистический (правила языка);
- социально-лингвистический (правила диалектной речи);
- дискурсивный (регулирует построение смыслового высказывания);
- стратегический (регулирует поддержание контакта с собеседником).

Описание иноязычной коммуникативной компетенции предоставил Ян ван Эк на основе спецификаций Совета Европы в 1975 году. В ее структуре он вывел шесть субкомпетенций: лингвистическую, социолингвистическую, социокультурную, дискурсивную, стратегическую и социальную [Тараскина, 2003, с. 33]. Вслед за этим, подобные элементы ИКК были выделены Джо Шейлзом в 1993 году и авторами стандарта по русскому языку «Пороговый уровень. Русский язык» в 1996 году [Шейлз, 1995; Вишняков, 1996].

Тем не менее, в качестве базы для будущих исследований процесса формирования и оценки иноязычной коммуникативной компетенции послужила концепция М. Кэналя и М. Свейна, предложенная в 1980 году. Она содержала три компонента: грамматический (владение языковым кодом), социолингвистический (знание социокультурных правил и правил дискурса) и стратегический (способность пользоваться вербальными и невербальными стратегиями общения). Однако, после проведенных работ и исследований в области программ коммуникативного тестирования студентов в Институте Онтарио в 1983 году, М. Кэналь добавил в структуру ещё один, дискурсивный компонент, отвечавший за способность сочетать в речи различные грамматические формы для создания целостного устного или письменного текста разных жанров [Кэналь, 1983, с. 2-14].

Л. Бахман, характеризуя коммуникативную компетенцию, использует термин «коммуникативное языковое умение», которое строится из семи компетенций [Бахман, 1990]. Предложенная им структура коммуникативной компетенции мало отличается от вышеупомянутых. Так, новыми элементами стали такие компетенции, как разговорная (навык беглой речи без хезитационных пауз) и когнитивная (умение создать коммуникативное содержание в результате

речемышлительной деятельности) [Там же]. А в основе модели ИКК, предложенной в 1990 году лингводидактом П. Дуайэ, мы видим четыре компетенции для каждого вида речевой деятельности соответственно [Приводится по: Гутарева, 2005].

В 1996 Советом Европы был принят документ «Современные языки: изучение, обучение, оценка. Общеввропейская компетенция», который выделял в структуре коммуникативной компетенции три группы компетенций: лингвистическую, социолингвистическую и прагматическую [Modern languages..., 1996]. Каждая из них включала знания, умения и новые разработки ученых.

1. Лингвистические компетенции содержат лексические, фонологические, синтаксические знания и умения, а также другие аспекты языка как системы, вне зависимости от социолингвистической ценности их разновидностей и прагматических функций их реализации.

2. Социолингвистические компетенции составляют социокультурные условия использования языка и предполагают овладение следующими знаниями: маркеры социальных отношений, выражения народной мудрости, этикетно-узуальные формы речи, регистры общения, диалекты и акценты.

3. Прагматические компетенции неразрывны с функциональным использованием языковых средств, совершенным владением дискурсом, связной речью без логических противоречий, идентификацией типов и жанров текстов, иронии и пародии. К таким компетенциям относят: дискурсивную, функциональную и схематическую [Там же].

Итак, вышеупомянутый документ систематизировал большинство ранее проведенных исследований в области структурирования иноязычной коммуникативной компетенции, организовав сходные по своему содержанию компоненты в три группы компетенций. Стоит отметить, что именно эта модель ИКК далее будет считаться базой для многочисленных исследований данного вопроса, в ходе которых методисты дополняли состав компетенции новыми компонентами.

Так, И.Л. Бим включает в ИКК следующие компетенции [Бим, 2007]:

– языковая (владение языковыми средствами);

- речевая (умение осуществлять речевую деятельность);
- социокультурная (владение фоновыми знаниями, предметами речи);
- компенсаторная (умение выходить из положения при наличии дефицита языковых средств);
- учебно-познавательная (умение учиться).

Вслед за ней, М. Р. Коренева тоже выделяет учебный компонент в структуре ИКК и описывает его как способность самостоятельно и эффективно организовать процесс обучения иностранному языку с целью овладения методикой познания и самообучения [Коренева, 2009, с.21].

И.Л. Бим, наряду с Н. Д. Гальсковой, Н.Ф. Коряковцевой, говорит о том, что сформированность учебной компетенции достигается посредством овладения студентами общеучебными умениями, связанными как с интеллектуальными процессами, так и с организацией самостоятельной работы по овладению иностранным языком [Бим, 1977, с. 123].

М. Байрэм акцентирует необходимость формирования межкультурной компетенции, ведь взаимная перцепция социальных особенностей представителей различных культур – и есть определяющий фактор успешности взаимодействия. Методист также отмечает недостаточность социолингвистической компетенции и невозможность простого переноса модели коммуникативной компетенции Д. Хаймса в методику обучения иностранным языкам, поскольку она описывает коммуникацию между представителями одной культуры. Таким образом, выделение межкультурного компонента в структуре ИКК становится необходимым [Theory in language..., 1999, p.72]. Содержание вышеупомянутого элемента присутствует и в отечественной методике, но представлено термином «социокультурная компетенция».

Рассмотрим ещё несколько взглядов на структурирование иноязычной коммуникативной компетенции, предложенных отечественными учеными. В.В. Сафонова включает в структуру ИКК языковую, речевую, компенсаторную и социокультурную компетенции [Сафонова, 1996]. Последняя, в свою очередь, рассмотрена ей более широко и представлена как многокомпонентное явление,

включающее социолингвистическую, предметную, общекультурную и лингвострановедческую компетенции [Приводится по: Гутарева, 2005]. М.З. Биболетова дополняет их компенсаторной и учебно-познавательной компетенциями [Биболетова, 2005].

Учитывая всё вышесказанное, мы можем сделать вывод, что ИКК – сложное, многокомпонентное явление. Хотя исследователи выделяют разные компоненты в содержании иноязычной коммуникативной компетенции, во многих работах различия касаются лишь вопросов терминологии и интерпретации содержания самих компонентов (например, языковая компетенция не всегда выделяется в качестве самостоятельной, но в работах часто встречается синонимичное использование понятий лингвистической и грамматической компетенций).

Взяв во внимание разные точки зрения и подходы к вопросу, можно выделить такие компоненты иноязычной коммуникативной компетенции:

- 1) лингвистическая компетенция (умение грамотно пользоваться языковыми средствами для решения речевой задачи; сформированность продуктивных и рецептивных языковых навыков);
- 2) речевая компетенция (успешное осуществление всех видов речевой деятельности, владение приемами аргументации и формами изложения мысли (анализ, сравнение, обобщение и т.д.), умение применять способы связи речи и приемы выразительности для достижения цели общения);
- 3) социокультурная компетенция (знание культуры стран родного и изучаемого языков, умение анализировать опыт культурного развития стран и его отражение в языках, способность уместно использовать социолингвистические и социокультурные знания, учитывать нормы формального и неформального общения в устной и письменной речи);
- 4) дискурсивная компетенция (понимание различных видов коммуникативных высказываний и умение формулировать связные высказывания разных стилей; умение подобрать уместные лингвистические средства в зависимости от типа высказывания);

- 5) стратегическая компетенция (понимание необходимости использования вербальной либо невербальной стратегии в процессе коммуникации);
- б) социальная компетенция (готовность поддержать общение, умение поставить себя на место собеседника и решить возникшие недопонимания);

Чтобы подробнее рассмотреть явление иноязычной коммуникативной компетенции, помимо компонентного состава следует изучить и уровни ее сформированности, выделенные в методике обучения иностранным языкам. Исследователи сходятся в количестве таких уровней (их выделяют 6), но всё же по-разному их называют.

Наиболее полно уровни владения ИКК раскрыты в «Общеввропейской компетенции», выделяющей три крупных уровня: А, В и С, а каждый из них разделен на низкий и высокий подуровни [Modern languages..., 1996, p.23-27].

Обобщенное содержание данного подхода представлено на рис. 1.

Элементарное владение	A1	Понимаю и могу употребить в речи знакомые фразы и выражения, необходимые для выполнения конкретных задач. Могу представиться/ представить других, задавать/ отвечать на вопросы о месте жительства, знакомых, имуществе. Могу участвовать в несложном разговоре, если собеседник говорит медленно и отчетливо и готов оказать помощь.
	A2	Понимаю отдельные предложения и часто встречающиеся выражения связанные с основными сферами жизни (например, основные сведения о себе и членах своей семьи, покупках, устройстве на работу и т.п.). Могу выполнить задачи, связанные с простым обменом информации на знакомые или бытовые темы. В простых выражениях могу рассказать о себе, своих родных и близких, описать основные аспекты повседневной жизни.
Самостоятельное владение	B1	Понимаю основные идеи четких сообщений, сделанных на литературном языке на разные темы, типично возникающие на работе, учебе, досуге и т.д. Умею общаться в большинстве ситуаций, которые могут возникнуть во время пребывания в стране изучаемого языка. Могу составить связное сообщение на известные или особо интересующие меня темы. Могу описать впечатления, события, надежды, стремления, изложить и обосновать свое мнение и планы на будущее.
	B2	Понимаю общее содержание сложных текстов на абстрактные и конкретные темы, в том числе узкоспециальные тексты. Говорю достаточно быстро и спонтанно, чтобы постоянно общаться с носителями языка без особых затруднений для любой из сторон. Я умею делать четкие, подробные сообщения на различные темы и изложить свой взгляд на основную проблему, показать преимущество и недостатки разных мнений.
Свободное владение	C1	Понимаю объемные сложные тексты на различную тематику, распознаю скрытое значение. Говорю спонтанно в быстром темпе, не испытывая затруднений с подбором слов и выражений. Гибко и эффективно использую язык для общения в научной и профессиональной деятельности. Могу создать точное, детальное, хорошо выстроенное сообщение на сложные темы, демонстрируя владение моделями организации текста, средствами связи и объединением его элементов.
	C2	Понимаю практически любое устное или письменное сообщение, могу составить связный текст, опираясь на несколько устных и письменных источников. Говорю спонтанно с высоким темпом и высокой степенью точности, подчеркивая оттенки значений даже в самых сложных случаях.

Рисунок 1 – Уровни владения иноязычной коммуникативной компетенцией

Вышеописанная система уровней обладает целым рядом достоинств: подробно рассматривает процесс развития всех видов речевой деятельности на каждом уровне сформированности ИКК, является очень удобной в использовании и принятой за основу при построении программ многих УМК. Важно сказать, что такие требования к владению ИКК разработаны в соответствии трехкомпонентной моделью компетенции, представленной в том же документе [Modern languages..., 1996].

В.В. Сафонова утверждает, что иноязычная коммуникативная компетенция хоть и соотносима, но всё же не эквивалентна коммуникативной компетенции носителя языка [Приводится по: Белякова, 2011]. Следовательно, можно предположить, что целью обучения иностранному языку станет иноязычная коммуникативная компетенция, которая, по уровню, будет приближена к образованному носителю в пределах, заданных программой.

Именно такая цель, по её достижении, будет способствовать эффективной реализации «вечного стремления людей найти общий язык, чтобы успешно общаться друг с другом» [Фидченко, 2003, с.91].

1.2. Понятие и характеристика игровых технологий

Игра неоспоримо считается необходимым видом деятельности, в ходе которого дети выражают уже полученный жизненный опыт, необходимый вид деятельности, расширяют и закрепляют свои познания об окружающем их мире, овладевают навыками, нужными для успешного осуществления трудовой деятельности, а также развивают организаторские качества.

Игра с древности является одним из эффективных педагогических средств воспитания и обучения. На данный момент она находится в состоянии так называемого расцвета. Но чем именно обусловлен такой интерес современных методистов к такой знакомому и понятному явлению? Во-первых, это связано с развитием педагогической теории и практики, тенденцией проблемного обучения.

Во-вторых, такой интерес вызван необходимостью формирования разносторонне активной личности.

Игра представлена в педагогике как средство организации воспитания и обучения, а также как составляющая педагогической культуры. Кроме этого, педагогика рассматривает методы и приемы совершенствования игровой деятельности подрастающего поколения.

Многие ученые исследовали явление игровой деятельности в процессе обучения и считали игру неотъемлемой частью последнего. По мнению Л.С. Выготского, игра – «источник развития и создает зону ближайшего развития. Действие в воображаемом поле, в мнимой ситуации, создание произвольного намерения, образование жизненного плана, волевых мотивов — всё это возникает в игре и ставит её на высший уровень развития» [Цит. по: Котляр, 2002]. В.А. Сухомлинский писал: «Без игры нет и не может быть полноценного умственного развития. Игра – это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений, понятий об окружающем мире. Игра – это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности» [Сухомлинский, 1974, с. 38].

Ф. Шиллер – один из первых исследователей, обративший внимание на феномен игры и представивший её как эффективный способ становления мировоззрения индивида. Ученый говорил, что в процессе и с помощью игры обучающийся развивает и себя, и окружающий мир; именно благодаря игре можно стать полноценной, развитой личностью [Приводится по: Ярецкая, 2015]. Ученые обращались и к отдельным составляющим игры. Г. Спенсер акцентировал её упражняющую функцию, а Й. Хейзинга рассматривал игру как источник культуры. Он утверждал, что культура человека появляется и раскрывается и в процессе игры, и как игра. [Там же].

Огромный вклад в разработку вопроса феномена игры внесли психологи со всего мира. Западные психологи З. Фрейд, Р. Винклер и др. расширили научное обоснование и интерпретацию игровой деятельности. Разработкой теоретического пояснения социальной природы игры, её структуры и значения для становления

детской психики в отечественной науке занимались Л.С. Выготский, Д.Б. Эльконин, А.Н. Леонтьев и др. Педагогику игры и её место в образовательном процессе, а также организацию игровой деятельности рассмотрели Н.А. Аникеева, С.А. Шмаков Н.Н. Богомолова и др.

В процессе анализа феномена игры, Д.Б. Эльконин делает вывод о том, что игра – это деятельность, воспроизводящая социальные отношения в обществе, без нахождения в условиях практической деятельности. Согласно Д.Б. Эльконину, ключевыми составляющими элементами игры стоит считать:

- роли, принятые играющими;
- сюжет и отношения, передающиеся в игре (будучи перенятыми из жизни взрослых) и воспроизводящиеся играющими;
- правила игры, которым следуют играющие.

Исследуя игру (по большей части, имея в виду дидактические игры) в её деятельностном аспекте, Г.К. Селевко заключает, что в её структуру будет уместно включить целеполагание, реализацию целей, планирование и анализ результатов деятельности (рис. 2) [Селевко, 1998]. Пройдя все эти этапы, личность может полностью реализоваться как субъект.

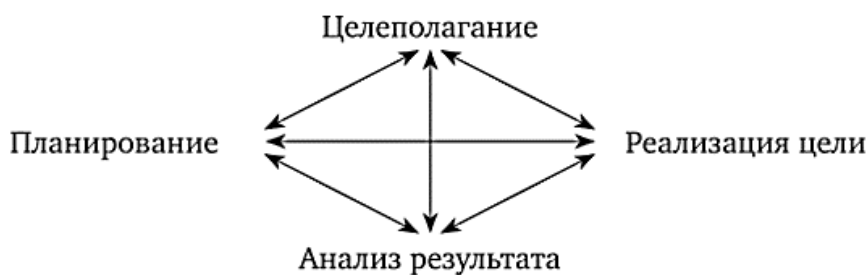


Рисунок 2 – Структура дидактической игры как деятельности

Если рассмотреть игру как процесс, в её содержание войдут:

- роли, которые приняли играющие;
- игровые действия, в качестве путей осуществления таких ролей;
- замена предметов реальных на предметы игровые;
- действительные отношения между участниками игры;

- сюжет (содержание), т.е. область действительности, условно передаваемая в игре [Там же].

В свою очередь, Л.П. Борзова выделила в содержании игры два компонента (деятельностный и условный), которые могут наполняться разным содержанием, делая две разных игры совершенно непохожими друг на друга (рис. 3) [Приводится по: Методика развивающего, 2018, с.208].

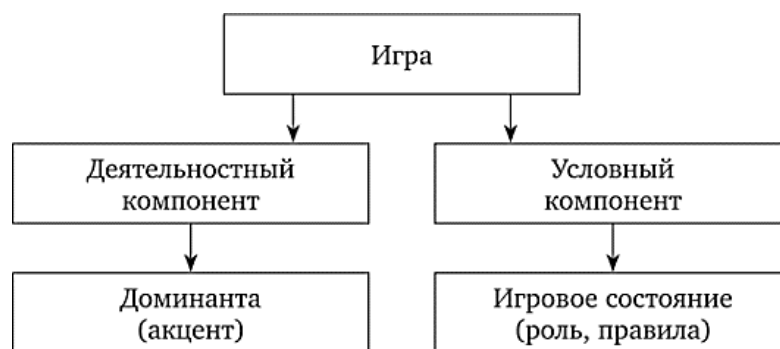


Рисунок 3 – Компоненты игры

С.А. Шмаков описывает четыре ключевых особенности, характерные для подавляющего большинства игр:

- «Процедурное удовольствие» – свободная развивающая деятельность, осуществляемая добровольно для получения удовольствия от процесса деятельности, а не только от её результата;
- «Поле творчества» – творческий, активный и достаточно экспромтный характер такой деятельности;
- «Эмоциональное напряжение» – эмоциональная приподнятость деятельности, достигаемая за счёт духа конкурентности и состязательности;
- Существование прямых или косвенных правил, которые показывают непосредственно содержание игры, а также логическую и временную последовательность ее развития [Шмаков, 1994, с. 132].

Многими исследователями акцентируется такое свойство игры, как амбивалентность. Это значит, что в игре одновременно реализуются реальное и условное поведение, но при этом воображаемыми являются лишь условия, в которые себя мысленно помещает участник игры, а чувства и эмоции, которые

испытывает играющий – подлинны. Условность игровых отношений интенсифицирует и задействует все доступные способности личности, помогая человеку реализовать его творческий потенциал, находить или даже создавать новые пути решения игровых (а в будущем и жизненных) ситуаций, при этом подчиняясь игрой правилам и нормам игры [Шмаков, 1994, с.154].

Д.Н. Узнадзе пишет об игре, как о форме психогенного поведения (свойственного личности) [Узнадзе, 2004, с.176]. Л.С. Выготский же рассматривал игру в качестве базы «внутренней социализации» ребенка и средства овладения социальными установками [Выготский, 1991, с.29].

Необычную характеристику термину игры дал А.Н. Леонтьев, описав её как свободу личности в воображении, и «иллюзорную реализацию нереализуемых интересов» [Цит. по: Леонтьев, 1994, с.181]. Наиболее полное определение представил В.С. Кукушин. Согласно ученому, игра – это вид деятельности в условиях, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складываются и совершенствуется самоуправление поведением [Кукушин, 2005, с.200].

Д.И. Пидкасистый и Ж.С. Хайдаров отмечают, что игра, находясь в образовательном процессе, выполняет роль и формы, и метода обучения: являясь самостоятельной дидактической категорией, игра становится технологией совместной деятельности преподавателя и обучающихся. Исследователи уточняют: игра является формой, если заменяет урок (деловые/ролевые игры) или применяется за его пределами в целях воспитания; игра выполняет роль метода, когда вносится в содержание урока как его логический элемент [Пидкасистый, 1996, с.52].

В это же время, Г. К. Селевко говорит уже об игровых технологиях обучения, называя их воплощением модульного уровня педагогической технологии, т.е. технологией самостоятельных элементов учебно-воспитательного процесса, решающей единичные дидактические задачи [Селевко, 1998, с.34].

Для дальнейшего изучения теоретической стороны вопроса, следует шире раскрыть понятие «игровые технологии». «Технология» происходит от греческого

«techne», что значит «искусство, мастерство, умение» и «logos», т.е. «наука, закон». Следовательно, объясняя слово «технология» дословно, можно трактовать её как «науку о мастерстве» [Цит. по: Дыбина, 2008, с.47].

Главная составляющая каждой технологии – подробный прогноз итогового результата и контроль его достижения. Так, чтобы некий процесс считался технологией, его нужно детально спрогнозировать, задать финальные качества продукта, пути его получения, а также создать условия для исполнения самого процесса.

Научная литература предлагает несколько классификаций образовательных технологий. Например, Н.А. Бордовская и А.А. Реан выделяют пять видов образовательных технологий: задачные, игровые, компьютерные, диалоговые и тренинговые [Бордовская, 2006].

Так как данная работа посвящена работе с игровыми технологиями, остановимся на них подробнее. Вышеописанная классификация представляет игровые технологии связанными с игровой формой взаимодействия обеих сторон образовательного процесса путем воссоздания некоего сюжета. Образовательные задачи, при этом, включены в содержание игры. В образовательном процессе обычно задействуют деловые, ролевые, занимательные, театрализованные и компьютерные игры.

Ценность игровой технологии нельзя полностью объяснить и оценить развлекательно-рекреативными возможностями. В этом и воплощен её феномен: являясь развлекательной деятельностью, воспринимаемой как отдых, такая технология становится средством обучения, творчеством, терапией, моделью человеческих отношений и их проявлением в труде и воспитании. Современная школа, акцентируя важность активизации образовательного процесса, применяет игровые технологии, как:

- самостоятельные технологии для освоения понятия, темы и целого раздела учебного предмета;
- элементы (даже весьма объемных) более обширной технологии;

- технологию урока или любого его фрагмента (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля);
- технология внеклассной работы.

Задействуя игровые технологии на занятиях, обязательно следовать таким условиям:

- 1) соответствие игры учебно-воспитательным целям урока;
- 2) её доступность для обучающихся данной возрастной категории;
- 3) умеренность и уместность в использовании игр на уроках.

Разнообразие игровых технологий и оригинальность способов их применения позволило выявить самостоятельную классификацию уроков, задействующих игровые технологии:

- ролевые игры на уроке;
- игровая организация процесса обучения с использованием игровых заданий (урок – путешествие, урок – соревнование т.д.);
- игровая организация процесса обучения с использованием заданий, предлагаемыми на классическом уроке;
- применение игры на одном из этапов урока;
- разнообразные виды внеклассной работы (вечера, КВН и т.п.), которые могут проводиться не только в классе, но и между учениками целой параллели [Приводится по: Михайленко, 2011].

Игровые технологии занимают одну из центральных позиций в учебно-воспитательном процессе, ведь помимо воспитания познавательных интересов и интенсификации деятельности обучающихся, они выполняют несколько других не менее важных функций:

- грамотно построенная игра тренирует память, а также способствует выработке у студентов речевых навыков и умений;
- игра пробуждает внимание, познавательный интерес к предмету, а ещё развивает умственную деятельность учащихся;

- игра считается одним из действующих способов преодолеть пассивность обучающихся [Там же].

Современные педагоги активно интересуются игровой технологией и её феноменом. Многие исследователи пытались классифицировать игру с научной точки зрения и дать ей одно общепринятое, полностью исчерпывающее понятие. Но сейчас наука лишь располагает лишь связями между игрой и культурой, значением игры для становления личности индивида, биологической природой игры и её психологическая и социальная каузальность.

Тем временем, в системе российского образования игровые технологии всё ещё относят к «инновационным». Однако педагоги и методисты относятся к такой технологии по-разному: кто-то считает игру абсолютной панацеей и непрерывно расширяет свои знания в этой области; другие вообще не рассматривают их как самобытное направление в педагогике.

Однако, мировая педагогическая практика показала существенность игры в образовании и доказала право игровых технологий оставаться инновацией по сей день. Дело в том, игровые технологии непрерывно видоизменяются и образуют новые интересные сочетания, находящие отклик педагогического общества. Одной из ключевых разработок стали игровые технологии, применяемые с помощью информационно-коммуникативных технологий (ИКТ) и нашедшие обширное применение в нашей практике.

«Информационные коммуникативные технологии – это совокупность методов, производственных процессов и программно-технических средств, объединенных в технологическую цепочку, обеспечивающую сбор, обработку, хранение, распространение и отображение информации с целью снижения трудоемкости процессов использования информационного ресурса, а также повышения их надежности и оперативности» [Цит. по: Страмоусова, Валевский, 2014].

Педагогическая технология, возникшая на пересечении игровой и информационно-коммуникативной технологий, обладает такими характеристиками и преимуществами:

- развитие логического мышления;
- воспитание информационной культуры;
- формирование навыка отбора информации;
- становление мотивационно-потребностной сферы;
- возникновение познавательного интереса;
- интенсификация произвольности поведения;
- совершенствование творческого воображения.

В совокупности, все перечисленные качества благоприятны для формирования у обучающихся сотруднических и коммуникационных навыков (что находит отклик в теме нашего исследования) [Лапчик, 1999, с.160].

Ввиду стремительного технологического развития появляется много игровых форм с применением ИКТ. Например, одной из свежих разработок в этом поле выступает веб-квест («webquest» - сетевой квест/поиск) – проблемное задание с элементами ролевой игры, требующее использование информационных Интернет-ресурсов для его решения. Такой формат развивает у студентов навыки аналитического и творческого мышления. При этом, педагог призван владеть высоким уровнем профессиональных компетенций, чтобы разработать качественный материал [Приводится по: Заварыкина, 2016].

Сейчас в центр внимания методистов попадает такая игровая технология, как квиз (от английского «quiz» — задание, вопрос). Это командная интеллектуальная игра, составляемая в формате презентаций или на специальных интернет площадках, участники которой должны ответить на вопросы разной направленности за ограниченный промежуток времени. Данная технология призвана сплотить коллектив, повысить активность и интеллектуально-творческий потенциал не только обучающихся, но и

педагогов: создание такой игры требует хорошо развитых поисковых и организаторских умений [Приводится по: Смирнова, 2018].

Учитывая вышесказанное, делаем вывод: игровые технологии, осуществляемые при помощи компьютера, обладают неопределимым потенциалом с точки зрения приоритетной образовательной задачи: формирования субъектной позиции ребёнка в отношении собственной деятельности, общения и самого себя. Обучающиеся проявляют интерес к современным технологиям, поэтому применение модернизированных игровых технологий на уроках становится всё более актуальным.

1.3. Применение игровых технологий на уроках иностранного языка

Для того, чтобы решить любую задачу эффективно, подобрать наиболее оптимальное и релевантное решение, важно досконально изучить вопрос. Проблемы и вопросы, касающиеся образования, в частности иноязычного, не стали исключением. Именно поэтому, прежде чем говорить об оправданном использовании игровой технологии на уроках, обратимся к базе: рассмотрим цели изучения иностранного языка. Итак, они включают следующие:

- формирование определенных речевых умений;
- обучение умению грамотно общаться;
- развитие необходимых способностей и психических функций;
- запоминание речевого материала.

Также, обратимся к теории, представленной нами ранее. Много было сказано о необходимости активизации обучения для достижения новых образовательных целей, соответствующих современной образовательной парадигме. Итак, интенсификация обучения достижима главным образом посредством применения в образовательном процессе активных методов обучения (АМО), которые, к слову, достаточно продуктивно помогают достичь и вышеописанных целей. Причиной тому служат два основных

принципа активизации, на котором строятся сами АМО по мнению Г.А. Китайгородской.

Первый принцип заключается в двуплановости процесса обучения, то есть опоре на сознательное и подсознательное владение речью, а также наибольшей опоре на процессы, влияющие на усвоение материала [Лозанов, 1971]. Главная задача заключается в том, чтобы обучающиеся запоминали материал во время работы с ним, а не специально заучивая.

Второй принцип метода активизации состоит в применении способов воздействия на психику школьника. Опорой могут быть не только слуховое и зрительное восприятие, но и стимуляция такого эмоционального состояния, которое оптимизирует его деятельность и способствует лучшему усвоению. Благоприятный эмоциональный климат тоже позитивно действует на личность ученика и играет положительную воспитательную роль [Китайгородская, 1986].

Чтобы доказать эффективность применения АМО с другой стороны, обратимся и к практической цели обучения иностранному языку. Она заключается в необходимости обучать языку, как средству общения. Так, ведущим методическим принципом становится принцип коммуникативной направленности: обучение должно вовлекать студентов в устную (аудирование, говорение) и письменную (чтение, письмо) коммуникацию. Именно применение АМО в этой ситуации обеспечит безболезненный и постепенный переход от информационно-объяснительного к деятельностно-развивающему характеру обучения, предусматривающее переход от одностороннего представления информации преподавателем к формам взаимодействия между всеми участниками образовательного процесса. Таким образом, качество знаний существенно возрастет, а уроки иностранного языка перестанут быть скучными и пассивными со стороны учеников, ведь на не останется времени, потому как все будут заняты делом.

Активные методы обучения весьма разнообразны и имеют широкий спектр различных технологий и приемов, включенных в них. К ним можно

отнести использование проблемной ситуации на уроке, метод проектов, использование ИКТ и другие. Однако одними из наиболее эффективных, признанных, успешно применяемых и оптимальных для достижения всех образовательных целей служат игры. Кроме того, именно они наглядно показывают осуществление принципов активизации обучения на практике.

Ценность игровой активности на уроках иностранного языка невозможно переоценить. Такая активность не только отвечает современным образовательным требованиям и служит мотивацией к изучению иностранного языка, но и позволяет полностью пересмотреть ведь процесс обучения. Игровые приемы на уроках весьма разнообразны:

- подвижные игры (зарядка, игра в животных, игры на внимание);
- игра-соревнование (ученики выполняют задания в командах);
- игры с мячом (вопрос – ответ, перевод слов и предложений с русского на английский и наоборот);
- диалоги с героями книг английских и американских авторов;
- ролевые игры и т.д.

Применение игры в качестве приема обучения иностранному языку помогает существенно облегчить образовательный процесс, сделав его доступнее и понятнее для детей. Игры превращают урок в неординарный, он становится живым и веселым. Использование игровых технологий на уроках иностранного языка позволяет детям овладеть языком в увлекательной форме, подогревает интерес к предмету и развивает сообразительность. Более того, игры заметно повышают эффективность урока, привлекая студентов к активной речевой деятельности и делая процесс обучения иностранному языку интересным для обучающихся.

Игровые формы и методы обучения способствуют достижению целого ряда важных образовательных целей:

- стимулирование мотивации и интереса (к конкретной теме или к обучению в принципе);

- поддержание и усиление значения полученной ранее информации в другой форме (подача знакомого материала незнакомым способом или углубление в тему);
- формирование различных навыков (критического мышления и анализа, принятия решений, конкретных умений, взаимодействия и коммуникации);
- изменение установок (от конкуренции к сотрудничеству; восприятие интересов окружающих, их социальных ролей);
- саморазвитие, развитие благодаря другим ученикам (рефлексия, приобретение необходимых качеств) [Лакушева, 2018, с. 2-3].

Опыт работы свидетельствует о том, что игры благоприятно сказываются на успеваемости и содержании лексического запаса обучающихся, способствуют становлению творческого потенциала личности и способности самостоятельно принимать решения. Такая деятельность не только расширяет кругозор и формирует в ребенке чувство личной ответственности за результаты проделанной работы, но и развивает память, мышление, воображение и творческие способности ученика.

Повышение мотивации к обучению – одна из приоритетных задач для учителя, и иноязычное обучение – не исключение. Чтобы решить поставленную задачу, каждый учитель ищет наиболее предпочтительный и действенный способ. В процессе поиска педагог меняет взгляд на традиционные формы работы с обучающимися, старается преподнести материал неординарно и потому внедряет новые технологии, одной из которых и выступает, рассматриваемая нами, игровая.

Многие выдающиеся ученые, такие как, например, Е.И. Пассов и И.Л. Бим, рассматривали проблемы мотивирования обучающихся к изучению иностранного языка посредством применения игровых технологий на занятиях. Методика преподавания иностранного языка представляет игру как ситуативное упражнение, позволяющее ученику повторять речевые образцы в ситуациях, приближенных к реальным условиям.

В своей книге «Урок иностранного языка в школе» Е.И. Пассов утверждает, что игра есть сильнейший стимул к изучению иностранного языка, а также действенный прием в запасе каждого преподавателя; это «универсальное средство, помогающее учителю иностранного языка превратить достаточно сложный процесс обучения в увлекательное и любимое учащимися занятие». Автор также рассматривает игру как:

- 1) деятельность;
- 2) мотивированность и отсутствие принуждения;
- 3) индивидуализированная, личная деятельность;
- 4) формирование психических функций и способностей;
- 5) «учение с увлечением» [Пассов, 1991, с. 38].

Игры на уроках призваны воспитать в обучающихся культуру общения и научить их работать в коллективе. Грамотное внедрение игровой технологии в образовательный процесс, в свою очередь, стимулирует в детях интерес к обучению, готовность быть активными в его процессе и налаживать продуктивное общение с окружающими. Рассматривая игру как форму организации урока, можно выделить такие выполняемые ею задачи, как:

- тренирует учащихся в выборе нужного речевого клише;
- способствует многократному повторению языковых единиц;
- создает психологическую готовность к реальному речевому общению.

Ещё одно преимущество игры – с ней справляется практически любой обучающийся. Бывает, что ученик со слабой языковой подготовкой оказывается первым в процессе игры: ведь она часто требует не столько устойчивого и глубокого знания предмета, сколько находчивости и смекалки. Так, чувства равенства, веселая и благоприятная атмосфера, ощущение посильности заданий помогают студенту побороть стеснение (мешающее свободно говорить) и страх сделать ошибку, тем самым благотворно влияя на результаты обучения [Приводится по: Запасникова, 2017].

В процессе обучения игровая деятельность выполняет такие функции:

- обучающая (развитие памяти, внимания, восприятия информации);
- воспитательная (воспитание внимательного и гуманного отношения к партнеру по игре);
- развлекательная (создание благоприятной атмосферы на уроке, превращение урока в увлекательное приключение);
- коммуникативная (создание атмосферы иноязычного общения);
- релаксационная (снятие эмоционального напряжения, вызванного интенсивным обучением);
- психологическая (подготовка к продуктивному усвоению больших объемов материала);
- развивающая (гармоничное развитие личностных качеств для активизации резервных возможностей личности) [Болотина, 2015].

В основном, игровые технологии внедряют в образовательный процесс, происходящий в урочной форме, по 4 главным направлениям [Запасникова, 2017]:

- 1) игровая задача выполняет роль дидактической дели;
- 2) учебная деятельность осуществляется по правилам игры;
- 3) учебный материал применяется как игровое средство, а в учебную деятельность вводится элемент соревнования, осуществляющий то, что описано в п.1;
- 4) успешное выполнение дидактического задания становится неразрывно связанным с результатом игры.

При подборе игр для внедрения в обучение важно также учитывать цели самого урока. В зависимости от последних, Т.А. Самойлова предлагает использовать следующие игры [Самойлова, 2005, с.55]:

1. Грамматические игры воссоздают естественную ситуацию для употребления речевого образца, содержащего определенную грамматическую трудность. Школьники учатся употреблять речевые образцы, развивают самостоятельность и творческую активность.

2. Лексические игры тренируют учеников применять лексику в ситуациях, приближенных к реальности, знакомят с новыми словосочетаниями, развивают речевую реакцию школьников, интенсифицируют речемыслительную деятельность.
3. Фонетические игры позволяют практиковать и развивать произношение.
4. Орфографические игры выполняют роль заданий по написанию английских слов. Игра может быть призвана тренировать память учеников или обратить внимание на закономерности в написании особо сложных лексических единиц.
5. Творческие игры учат понимать суть высказывания, вычленять главное из потока информации и тренировать слуховую память. Всё это позволяет формировать навыки говорения и аудирования.

Кроме этого выделяют ещё такие типы игр на уроках иностранного языка:

- Игры для обучения чтению позволяют быстро устанавливать звуко-буквенные соответствия, корректно озвучивать графический образ слов и понимать их значение, читать по синтагмам с объединением слов в смысловые группы.
- Игры для обучения аудированию позволяют понимать однократное высказывание, выделять основной смысл в целом информационном потоке, а также развивают слуховую память и реакцию школьников.
- Игры для обучения говорению формируют способности аргументированно выражать свои мысли, соблюдая логичную последовательность, слушать собеседника, рационально применять речевые навыки, грамотно реагировать на услышанное.
- Игровые физкультминутки являются олицетворением здоровьесберегающих технологий на уроках и предупреждают утомляемость обучающихся в процессе обучения [Болотина, 2015].

Обучающая игра на уроке призвана не только стать стимулом к обучению, но и существенно повысить его результативность на практике.

Игровая деятельность, отвечая ведущему принципу метода активизации обучения (эффективное усвоение информации в процессе деятельности), помогает языковым явлениям лучше закрепиться в памяти ученика, способствует пробуждению активности на уроке и искреннего желания общаться на изучаемом языке. Игра становится верным помощником преподавателя, оживляя урок естественным общением, делая процесс усвоения материала и сам учебный труд гораздо интереснее.

Чтобы добиться вышеописанных результатов, игра должна соответствовать таким характеристикам [Масленникова, 2017]:

- грамотно подготовлена и организована (учитывается содержание и форма);
- устраняет напряжение на уроке, мотивирует учащихся к активности;
- принята всем коллективом;
- проводится в атмосфере творчества и доброжелательности;
- помещает учебный эффект на втором (неосознанном) плане, ставя на первый (видимый) реализацию игровой ситуации;
- не оставляет ни одного студента пассивным или равнодушным.

Чтобы игровая деятельность состоялась, абсолютно каждый учащийся должен включиться в деятельность. Результативной и желанной такая деятельность станет в том случае, если ученики будут воспринимать её как развлечение и ждать в качестве отдыха после трудной работы на занятии. Предполагается, что осознание способности общаться на иностранном языке во время игры, принесет ученикам удовольствие и станет мощным стимулирующим фактором для них продолжать обучение с новыми силами.

Именно этот момент становится ключевым и каузальным, когда мы обсуждаем вопросы оправданности применения игр на уроках. Ведь мы понимаем, что именно такая ситуация порождает возможность привить сильнейший интерес студентов к языку, закрепить в них положительное к языку отношение, мотивировать их самостоятельную речемыслительную деятельность. Самое важное – пробудив в обучающемся всё это,

преподаватель может нагляднее наблюдать его личные особенности и грамотнее осуществить индивидуальный подход в обучении, который, в свою очередь, станет ещё одним фактором интенсификации познавательной деятельности ребенка, выводя последнюю на совершенно другой уровень.

Традиционные методы ведения урока представляют учителя как центрального носителя информации, требующего беспрекословной концентрации и напряжения памяти. Проблема такого подхода в том, что не каждый школьник может оставаться продуктивным в таком режиме: психологические особенности возраста и характера, тип преимущественного восприятия ребенка становится причиной отсутствия академических успехов. Но решить эту трудность путем снижения объема предоставляемого материала (для полного усвоения темы урока) невозможно, поскольку этого не позволяют современные требования к уровню образованности.

Проводя урок с использованием игровых технологий, особенно в комплексе с ИКТ, материал предоставляется ученикам наглядно, интересно оформленным, с применением различных способов улучшения визуализации (картинок, диаграмм, анимаций и т.д.). Всё это, согласно точке зрения современных дидактов и инноваторов, помогает преподнести нужную информацию доступнее, чем в устной поучающей форме, учесть особенности детского восприятия, сняв, таким образом, вышеописанную трудность [Телицина, 2002].

А учитывая высокую степень заинтересованности подрастающего поколения информационными технологиями и то, как уместно они часто внедрены в образовательный процесс, стоит действительно всерьез рассмотреть их применение на уроках как инструмент мотивации и повышения эффективности обучения.

Итак, можно заключить, что применение игр на уроках способствует более эффективному закреплению в памяти иностранной лексики, не вызывая чрезмерного перенапряжения и стрессовых ситуаций. Игра гарантирует улучшение эмоционального состояния студента, повышает его

трудоспособность и заинтересованность. Всё это отражается на степени усвоения учебного материала.

Ещё одним важным фактором для успешной организации образовательного процесса, отвечающим современным целям и требованиям является грамотный подбор УМК. Стремительные преобразования, происходящие как в мире и обществе, так и в образовательной системе, не позволяют оставаться на месте и предъявляют к учебным материалам, как к основному средству обучения, всё новые требования.

Переход к новой образовательной парадигме сформировал главную задачу современной системы образования: не «пичкать» школьников фундаментальными знаниями, а развить способность к самообразованию и навыки успешной социальной адаптации. Такие качества выходят в центр внимания педагогов в условиях быстрых изменений. Традиционный учебник не обладает возможностью поддерживать такие скоротечные перемены, поэтому его роль меняется – теперь учебник выполняет функцию навигатора получения знаний. Учителю же необходимо подобрать такой УМК, который будет «гибок», позволяя внедрять в процесс обучения различные технологии, отвечающие современным требованиям, то есть, например, игровые.

Содержание современного УМК определяют такие принципы [Приводится по: Структура и содержание...]:

- гуманитаризации (в основе – личность и её всестороннее развитие);
- научности (наличие прочной методологической основы);
- целостности картины мира (обеспечение понимания учениками многочисленных связей между явлениями и объектами мира);
- культуросообразности (содержание соответствует требованиям и достижениям культуры);
- непрерывного общего развития каждого ребенка (ориентация на всестороннее развитие и саморазвитие ребенка);
- наглядности (обилие графического материала, фактов и примеров, удобно организованных для прочтения).

Также, при подборе УМК следует обращать внимание на наличие таких свойств [Там же]:

- комплектность (обеспечивает умение работать с учебником и несколькими источниками, а также грамотно строить деловое общение);
- инструментальность (применение полученных знаний на практике; максимальное размещение методического аппарата внутри учебника; дифференциация упражнений для разного уровня подготовки);
- интерактивность (обеспечение взаимодействия обучающегося с учебником вне занятия, например, работа с компьютером/в Интернете).

Следовательно, модернизированный УМК отличается многочисленными заданиями для самоконтроля, упражнениями и проблемными вопросами. Учебник должен быть написан доступным языком, содержать аутентичную лексику и давать возможность внедрения игровых и других современных образовательных технологий. К сожалению, не все учебники отвечают данным требованиям, именно поэтому преподавателю важно грамотно отнестись к подбору УМК.

Таким образом, игровые технологии создают благоприятные условия для всестороннего развития обучающихся: формируются творческая самостоятельность и умение работать с различными источниками информации. Современные игровые технологии (особенно представленные при помощи ИКТ) обучения на уроках английского языка по праву можно считать эффективным инструментом формирования коммуникативных навыков и изучения иноязычной культуры. Внедрение комплекса из игровых и ИК технологий ускоряют процесс обучения и повышают степень усвоения материала, дают возможность индивидуализировать образовательный процесс и избежать субъективности оценивания, сделать урок многогранным и интересным, все больше подогревая интерес школьников к предмету.

Выводы по главе 1

Переход к новой образовательной парадигме и реализация компетентного подхода к образованию определили ключевым принципом содержания обучения формирование у обучающихся компетенций. Так, результатом иноязычного обучения сейчас считают формирование иноязычной коммуникативной компетенции. С середины прошлого века исследователи по всему миру разработали разные модели иноязычной коммуникативной компетенции, отличные по составу, но сводящиеся к многокомпонентному характеру данного феномена. Так или иначе, к концу XX века, разработанные ранее подходы к структурированию ИКК были систематизированы в общеевропейской компетенции: содержательно схожие компоненты компетенции объединили в три группы (лингвистические, социолингвистические и прагматические).

Важно отметить: иноязычная коммуникативная компетенция отнюдь не эквивалентна коммуникативной компетенции характерной носителю языка, хотя они достаточно тесно коррелируют. В связи с этим, целью иноязычного обучения становится формирование ИКК, которая станет близка к уровню грамотного носителя. Многие выдающиеся ученые и методисты в своих трудах утверждали, что использование игровых технологий релевантно отзывается поставленным образовательным целям и эффективно для их достижения. Например, Е.И. Пассов считал игру глубоко личной мотивированной деятельностью, развивающей психику и «с увлечением» обучающей ребенка в коллективе.

Игровые технологии ещё входят в число инновационных в системе отечественного образования, и в настоящее время интересуют многих педагогов и методистов. Кроме того, существует целый ряд трудностей, возникающих в процессе внедрения игровых технологий в образовательный процесс: например, в силу их разнообразия, выделяется проблема грамотного

подбора игровой технологии. В мировой практике, всё же, накоплен богатый опыт, помогающий педагогу исключить такую проблему.

Наметилось немало тенденций в области применения игровых технологий на уроках. Информатизация общества и интерес подростков к современным технологиям задало тренд реализации игровых технологий на уроке вместе с ИКТ, т.е. посредством компьютера и Интернет ресурсов. Игровые и ИК технологии в комплексе представляют материал доступно, наглядно и красочно, помогая достичь результата быстрее и эффективнее.

Кроме этого, игровые технологии обучения оказывают чрезвычайно благоприятное влияние на процесс овладения иноязычной культурой и формирования навыков коммуникации. Реализация игр посредством ИКТ лишь усилит их эффект: интенсифицирует процесс обучения, повысит интерес учеников к предмету, их успеваемость и уровень усвоения материала.

2. Опытнo-экспериментальная работа по использованию игровых технологий для формирования иноязычной коммуникативной компетенции обучающихся основной школы на уроках иностранного языка

2.1. Особенности обучения иностранному языку в основной школе

Чтобы рассмотреть особенности обучения иностранному языку в основной школе, необходимо обратиться к возрастным психологическим особенностям детей соответствующего возраста, к требованиям ФГОС и программ по изучению иностранных языков, и, конечно, к корреляции этих явлений.

Для начала, обратимся к особенностям, связанным с возрастным и психологическим развитием обучающихся. Но что же такое возраст и почему этот феномен способен влиять на характер и процесс обучения в школе? В психологии возраст представлен как особая ступень развития в онтогенезе индивида, превращающая его в личность, а затем в индивидуальность. Л.С. Выготский считал, что возраст – относительно замкнутый цикл детского развития, который имеет собственную структуру и динамику [Приводится по: Кураев, Пожарская, 2002].

Психология предлагает несколько концепций возрастной периодизации. Например, Д.Б. Эльконин описал периодизацию возраста, составленную на основе ведущей деятельности [Эльконин, 1971]:

- 1) Дошкольники (игра);
- 2) Младшие школьники (обучение);
- 3) Подростки (коммуникативность / интимно-личное общение);
- 4) Юноши (учебно-профессиональная деятельность).

В то же время, существует более детализированное деление детства на отдельные возрастные периоды:

- 1) младенческий (0 – 1 год; 0 – 1 месяц – новорожденность)

- 2) преддошкольный возраст (1 – 3 года);
- 3) дошкольный возраст (3 – 7 лет);
- 4) младший школьный возраст (7 – 11-12 лет);
- 5) средний школьный (подростковый) возраст (12 – 15 лет);
- 6) старший школьный (юношеский) возраст (15 – 18 лет).

Итак, мы понимаем, что возраст обучающихся основной школы принято называть подростковым. Этот период, охватывающий довольно продолжительное время между детством и зрелостью, начинается в среднем в 11-12 лет, а заканчивается в промежутке от 15 до 17-18 лет.

По мнению Л.С. Выготского, любой возраст предполагает формирование определенных психологических качеств, поэтому ребенок чувствителен к определенному типу воздействий и нуждается в особом подходе. Главная трудность: передача психологических реалий настоящего, определяющегося потребностями будущего. Подростковый же возраст желательно рассматривать, учитывая интересы, определяющие структуру направленности реакций. То есть, глобальная переориентация интересов у подростков ведет к особенностям их поведения: трудности во взаимодействии с семьей, ухудшение школьной успеваемости и т.д. [Выготский, 1984].

Тожественным понятием «подростковому возрасту» считается понятие «переходный возраст», ведь именно в это время подростки переживают трудный путь развития: пройдя через внутренние конфликты, падения и успехи подросток обретает чувство личности. Также в это время формируются важные нравственные и социальные установки и начинается становление сознательного поведения [Там же].

Обучение становится основным видом деятельности данного возраста, но процесс дополняется ключевым элементом – коммуникативностью, а познавательные способности меняют векторы развития. В это время обучение приобретает многопредметный характер, подростки начинают систематическое овладение основами наук. На данном этапе обучения требования к детям возрастают, а потому отношение к обучению меняется:

школьники не готовы повышать нагрузку, задания выполняют в пределах заданного или меньше. Зачастую падает успеваемость [Шершнёв].

У обучающихся основной школы формируется теоретическое мышление, они начинают рассуждать от общего к частному и оперировать гипотезой в решении задач. Это ценное приобретение в анализе действительности. Также, формируется рефлексивное мышление, навыки классификации, анализа и обобщения. Приобретается взрослая логика мышления, а центром внимания становятся собственные интеллектуальные операции.

В это же время подростки начинают соотносить учение с практическими, профессиональными и личными целями: понимание важности знания того или иного предмета/факта, необходимости выполнения определенного задания приобретают ключевую значимость – происходит процесс поиска интереса. Именно в этот период особую важность приобретает мотивация обучения, тот самый личностный смысл, который сподвигает ребенка учиться.

Основное направление в развитии памяти – интеллектуализация: запоминание не смысловое, а механическое. Также, подростки быстро улавливают некорректные обороты речи, нарушение правил в литературе. Более того, они уже в состоянии менять речь в зависимости от ситуации общения. Авторитет культурного носителя языка приобретает важность, ведь постижение языка и его смыслов индивидуализирует самосознание подростка. А в этом процессе заключается высший смысл развития [Семенюк, 1996].

Важным познавательным процессом становится восприятие, тесно связанное с памятью: особенности восприятия информации обуславливают и особенности её запоминания. Особую роль также играет внимание, ставшее произвольным, но полностью подконтрольным подростку. Существенные колебания внимания происходят в силу снижения интереса к учебе и индивидуально-психологических особенностей (повышенная возбудимость / утомляемость, снижение внимания и т.д.).

Всё больше проявляется социальная активность и самостоятельность в решении поставленных задач: пытаюсь утвердиться в какой-либо социальной позиции подросток выходит за рамки учебы. Ему важно найти своё место и приобрести статус в коллективе, мнение которого ставится как выше собственного, так и выше родительского или учительского [Шершнёв]. В процессе так называемого анализа коллектива, восполняются потребности в общении и интеллектуальном развитии. В конечном счете, подросток относит себя к конкретному слою микросоциума, проявляет замкнутость и недоверие старшим, старается демонстрировать свои навыки и умения.

Несмотря на то, что подростковый возраст является переходным от детства к взрослому, ученики основной школы всё ещё демонстрируют большой интерес к играм. Наибольший интерес проявляется к играм подвижным и содержащим соревновательный элемент [Там же]. Как правило, их привлекают ловкость, быстрый темп, смекалка и ориентировка, необходимые для успешного прохождения игры. Часто, увлекшись игрой, подростки не замечают границ между последней и обучением.

Характерны для подросткового возраста также становление новых мотиваций в обучении и общении за счёт развития причинно-следственных связей и логических умозаключений. Происходит поиск ещё неизвестных решений, становление мировоззрения, меняются векторы ключевых видов деятельности; при этом отсутствует глубокое осмысление проблемы.

Мощный толчок в развитии получают самосознание, самостоятельность и критичность: учащиеся высказывают собственные мысли и пытаются лично контролировать свою умственную деятельность. Эмоциональная сфера отличается экспрессивностью и порой агрессивным поведением, отсутствием адекватной самооценки и способности сдерживать себя. Нередко представители такого возраста впадают в состояние личностного конфликта.

Яркая особенность подросткового возраста – поиск идеала. Объект подражания – некий образ, эмоционально окрашенный и принятый внутренне,

который служит неоспоримым образцом, регулирующим его поведение и выступающим критерием оценки поведения окружающих.

Особую роль в психическом развитии подростка играет половое созревание и осознание образа его физического «Я» – представления о своем телесном облике, сравнение и оценка себя с точки зрения эталонов «мужественности» и «женственности». Особенности физического развития могут привести к страху негативной оценки со стороны окружающих, формированию низкой самооценки, принятию себя и чувству неполноценности. Ещё одна существенная черта личности подростка – желание считаться взрослым. Поэтому, представители этого возраста прикладывают немало усилий, чтобы утвердить эту «взрослость», когда на деле её ещё нет. Всё это обуславливает стрессовые и даже депрессивные состояния [Петровский, Ярошевский, 2009].

В корне иначе, чем ранее, воспринимается дружба: если раньше поводом для дружбы выступали такие вещи, как соседство или дружба родителей, теперь такие отношения строятся на основе общих интересов. Более того, к друзьям и дружбе предъявлены более высокие требования, а последняя приобретает длительный характер [Семенюк, 1996].

В целом, можно выделить такие основные психологические качества подростков: негативизм, самокритичность, замкнутость, самоуверенность, социальная активность, упрямство, авантюризм, дружба, любовь, собственничество; полностью меняются приоритеты, авторитеты и ценности, проявляется эмоциональная неустойчивость.

Учитывая вышесказанное, можем заключить, что в подростковом возрасте происходит активное формирование личности, становление собственного «Я», важность приобретает общение со сверстниками и особая организация обучения. Так, подростковый период представляет огромную важность как для самих подростков, так и для окружающих их взрослых: большая ответственность ложится именно на последних, ведь правильная

регуляция общения и воспитания ребенка в это время определит будущее и психику ребенка.

Для нашего исследования далее необходимо рассмотреть требования Федерального государственного образовательного стандарта нового поколения к обучению иностранному языку в основной школе. Для начала отметим, что ФГОС – принципиально новый для российской школы, но важнейший нормативно-правовой акт, устанавливающий систему норм и правил, обязательных при реализации основной образовательной программы (ООП). Новая концепция структурирования образовательных стандартов представляет собой совокупность трех систем требований:

- к результатам освоения основной образовательной программы;
- к структуре основной образовательной программы;
- к условиям реализации основной образовательной программы.

Для рассмотрения особенностей обучения иностранному языку в основной школе нам потребуется изучить первую систему требований ФГОС. Итак, в их структуре требований к результатам освоения основной образовательной программы выделяют личностные, предметные и метапредметные результаты [Федеральный государственный..., 2010]. Актуальные для современных ФГОС личностные и метапредметные результаты изучения иностранного языка в рамках освоения основной ступени образования представлены в табл. 1.

Таблица 1 – Личностные и метапредметные результаты обучения иностранному языку

Личностные	Метапредметные
<ul style="list-style-type: none"> – формирование мотивации изучения иностранных языков; – осознание возможностей самореализации средствами иностранного языка; – стремление к совершенствованию собственной речевой культуры; 	<ul style="list-style-type: none"> – развитие умения планировать свое речевое и неречевое поведение; – развитие коммуникативной компетенции: взаимодействие с окружающими, выполнение разных социальных ролей; – развитие исследовательских учебных действий, включая навыки работы с информацией;

<ul style="list-style-type: none"> – формирование коммуникативной компетенции в межкультурной и межэтнической коммуникации; – развитие целеустремленности, инициативности, эмпатии, трудолюбия, дисциплинированности; – формирование общекультурной и этнической идентичности; – стремление к осознанию культуры своего народа; толерантное отношение к проявлениям иной культуры; осознание себя гражданином своей страны и мира; – готовность отстаивать национальные и общечеловеческие ценности, свою гражданскую позицию. 	<ul style="list-style-type: none"> – развитие смыслового чтения, включая умение определять тему, прогнозировать содержание текста по заголовку/ключевым словам, выделять основную мысль, устанавливать логическую последовательность основных фактов; – осуществление самонаблюдения, самоконтроля, самооценки в процессе коммуникативной деятельности на иностранном языке.
---	--

Предметные результаты изучения иностранного языка направлены на формирование иноязычной коммуникативной компетенции. Необходимо отметить, что они представлены по сферам деятельности:

1. Коммуникативная сфера представлена структурными компонентами коммуникативной компетенции:
 - 1.1. речевая компетенция – развитие коммуникативных умений в говорении, чтении, аудировании и письме; умение планировать свое речевое и неречевое поведение;
 - 1.2. языковая компетенция – овладение новыми языковыми средствами, формирование навыков оперирования этими средствами в коммуникативных целях; систематизация изученного материала; овладение способами выражения мысли в родном и изучаемом языках;
 - 1.3. социокультурная компетенция – знание национально-культурных особенностей речевого и неречевого поведения в своей стране и странах изучаемого языка, умение использовать эти знания в процессе межличностного и межкультурного общения;
 - 1.4. компенсаторная компетенция – умение восполнить недостаточность знания языковых средств, речевого опыта в ситуации иноязычного общения;

- 1.5. учебно-познавательная компетенция – развитие общих и специальных учебных умений, позволяющих улучшить учебно-познавательную деятельность; овладение приемами самостоятельного изучения иностранного языка и культуры;
2. Познавательная сфера (способность сравнить языковые явления родного и иностранного языков, владение приемами работы с текстом, готовность к осуществлению проектной деятельности, умение пользоваться справочными материалами, владение способами и приемами дальнейшего самостоятельного изучения иностранных языков);
 3. Ценностно-ориентационная сфера (достижение взаимопонимания в процессе общения на иностранном языке, представление о целостном поликультурном мире и осознание в нём мест родного и изучаемого языка, приобщение к ценностям мировой культуры посредством аутентичных источников информации);
 4. Эстетическая сфера (умение выражать чувства и эмоции на иностранном языке, желание знакомиться с образцами творчества на иностранном языке и развитие чувства прекрасного в ходе дискуссий об искусстве);
 5. Трудовая сфера (умение рационально организовывать учебный труд и работать по плану);
 6. Физическая сфера (желание вести здоровый образ жизни) [Федеральный государственный..., 2010].

Так, ФГОС выдвигает требования к результатам освоения образовательной программы, затрагивающие не только предметные результаты обучения, но и новые для современного ФГОС: личностные и метапредметные. Это подтверждает смену образовательной парадигмы в сторону компетентностного и личностного подхода в образовании, ведь образовательные стандарты учитывают всестороннее развитие школьника. Предметные результаты, в свою очередь показывают многогранность знаний и навыков в иноязычной сфере, предъявляемой к современному обучающемуся основной школы.

2.2. Применение игровых технологий на уроках иностранного языка в 7-м классе

Игровым технологиям действительно стоит отводить значимую роль в обучении иностранному языку. Для учащихся 7 классов такие технологии станут большим подспорьем в обучении, ведь именно в этом возрасте начинается преобразование познавательной сферы, происходит становление самосознания и самостоятельности, а также поиск своего места в социуме. Игры стимулируют познавательную и мыслительную деятельность школьников, в процессе игры усваиваются нормы поведения и общественные функции, происходит мощный толчок в развитии. Более того, игры вызывают много эмоций, а как было выяснено ранее – эмоциональная сфера подростка тоже находится в стадии глубокого развития; к тому же эмоции помогут повысить мотивацию обучающихся, которая в этот период значительно ослабевает.

По способу организации игры можно разделять на индивидуальные, парные и групповые. Но независимо от формы проведения, игры на уроках призваны выполнять две основные функции, основанные на цели их применения в процессе обучения. Так, игры могут быть:

- занимательными (снимают усталость);
- учебными (совершенствуют знания, служат средством их проверки).

Обучающиеся 7 классов отдают предпочтение играм с соревновательным моментом. Такие игры повышают интерес к учебному материалу как в классной, так и в домашней работе, ведь хорошие знания предмета позволят одержать победу в игре. Семиклассники также с удовольствием поддерживают обсуждение по предложенным темам, делятся своим мнением. В этом возрасте велика потребность в тесном общении со сверстниками, а игры создают ситуацию равенства в речевом партнерстве и ликвидируют барьеры между одноклассниками.

Что касается места игры на уроке иностранного языка, оно зависит от ряда факторов: уровня подготовленности учеников, изучаемой темы, целей и условий занятия и т.д. Если игра применяется как тренировочное упражнение на этапе первичного закрепления материала, она может занимать до половины урока. На следующих этапах можно использовать игру в качестве разрядки или повторения пройденного, отводя на неё от 3 до 5 минут.

Преподавателю желательно придерживаться следующих правил по применению игровых технологий на уроках, чтобы сделать их внедрение не только продуктивным для образовательного процесса, но и превратить в подспорье для собственной работы:

- простота объяснения и понятные правила;
- исключение излишне сложных материалов на уроке;
- универсальность игровой технологии.

Поскольку формирование иноязычной коммуникативной компетенции – центральная задача иноязычного обучения в принципе, её рассмотрение на практике в целом будет весьма обширным. Чтобы избежать поверхностного раскрытия темы исследования, сделаем акцент на одном компоненте – речевой компетенции, поскольку именно его содержание служит опорой как для классификации требуемых результатов обучения во ФГОС, так и для классификации учебных игр на уроках иностранного языка.

Речевую компетенцию можно по праву считать основным компонентом в составе иноязычной коммуникативной компетенции, ведь именно она подразумевает совершенствование коммуникативных навыков и умений в основных видах речевой деятельности, тем самым повышая иноязычные навыки обучающихся и позволяя развивать другие компоненты ИКК. Более того, степень овладения речевой компетенцией непосредственно показывает уровень владения языком. Надо сказать, что иноязычное обучение в принципе строится на основе содержания этой компетенции, ведь на уроках обучающиеся осваивают различные формы работы с текстом и

аудиоматериалами, учатся строить высказывания в устной и письменной форме.

Применение различных технологий и методов обучения также опирается на овладение чтением, говорением, письмом и аудированием, умение грамотно планировать речевое и неречевое поведение. Наконец, многие УМК заявляют итоговые результаты обучения в виде перечня навыков по четырем видам речевой деятельности. Так, мы понимаем, что формирование речевой компетенции на уроке иностранного языка становится первичной центральной задачей для педагога, так как закладывает основу остальных компетенций и навыков обучающихся.

Теперь, когда мы определились с акцентным компонентом иноязычной коммуникативной компетентности, для его проверки на практике рассмотрим примеры игр, релевантных для проведения на уроках иностранного языка в 7-х классах, способствующих формированию речевой компетенции.

Word race. Такая игра отлично помогает закрепить пройденную лексику. Класс делится на две команды, а доска на 2 части; сверху учитель пишет тему игры или занятия. Далее, обучающиеся по очереди записывают по одному слову на ту половину доски, которая соответствует их команде. Одно слово равняется баллу. Победу одерживает та команда, которая запишет большее количество слов за ограниченное время.

Hangman. Эту игру можно использовать в начале урока для разогрева и введения в тему урока или в конце, чтобы отдохнуть. Ведущий (им может быть как учитель, так и ученик) придумывает слово и рисует на доске прочерки/клеточки, количество которых соответствует количеству букв в слове. Студенты по очереди называют буквы – если они есть в слове, соответствующий прочерк заполняется ею. Если буквы нет, то рисуется часть виселицы или повешенного. Если участники успевают угадать слово до того, как рисунок будет окончен – побеждают они, в противном случае, победу одержит ведущий.

Amnesia. Игра хорошо развивает речевые навыки и быстрое мышление на языке. Одному обучающемуся на лоб приклеивают стикер, на котором написано какое-либо слово, желательно по изучаемой теме. Он должен задавать вопросы классу, а остальные ученики могут ответить лишь Yes/No. Учитывая ответы, обучающийся должен отгадать слово на стикере.

Who's My Match? Такая игра служит мощным средством активизации урока и совершенствованию речевых умений, незаменима в закреплении сложного лексического материала (словосочетаний, идиом, пословиц и т.д.). Словосочетания или фразы следует поделить на половинки и раздать ученикам. Обучающиеся не должны показывать друг другу какая часть фразы им досталась. Задача – найти одноклассника, которому выдали начало или конец имеющейся фразы и составить из половинок целое. Чтобы сделать это, нужно задавать друг другу вопросы, на которые можно ответить «Да» или «Нет», но они не должны быть прямыми. После того, как школьники находят свою половинку, они подходят к учителю для проверки. Если пара выявлена верно – учащиеся выбывают из игры.

The hat. Для такой игры следует подготовить карточки со словами или картинками по пройденной теме, кратно количеству студентов и шляпа (шапка). Ученики должны передать шляпу по кругу, вынимая по одной карточке, пока они не закончатся. Затем, им нужно будет составить рассказ, задействуя доставшиеся слова. Игра отлично тренирует воображение, навыки письма или говорения (форма дальнейшей работы может моделироваться учителем). После завершения работы ученики могут представить свои рассказы классу.

Hot seat. Обучающиеся делятся на две команды; один из команды садится к остальным участникам лицом, спиной к доске. На ней написана группа слов для каждой из команд. Студенты по очереди садятся перед студентом на «hot seat» и помогают ему отгадать слово, причем можно его описывать или предлагать синонимы, но нельзя использовать однокоренные

слова, а тем более называть слово или рисовать его. Победа за командой, отгадавшей все свои слова первой.

Truth or lie. Эта игра поможет одноклассникам лучше узнать друг друга, задействуя иностранный язык, развивая навыки грамматики и формируя навыки беглой речи. Ученик называет о себе 3 факта, причем один из них правдивый, а остальные два – ложные. Остальным обучающимся можно задавать вопросы, но в конце концов нужно отгадать что из фактов правда, а что ложь.

Face-to-face. Данная игра в основном направлена на отработку грамматики, но также включает элементы говорения и аудирования. Необходимо раздать участникам небольшие листочки, на которых они напишут какие-то факты о себе (то, что именно это будет, зависит от времени, которое на данный момент проходят в классе, а также от задумки учителя). Пока обучающиеся выполняют задание, учитель ставит 3 стула лицом к классу. Затем все листочки собираются учителем. Выбирается один из них, а к доске вызывается автор записки и ещё двое учеников. Преподаватель зачитывает содержимое карточки вслух, а класс задает уточняющие вопросы каждому из трех сидящих у доски. Задача последних – быть убедительными, задача класса – угадать кто именно автор прочитанного.

Question ball. Потребуется мяч или мягкая игрушка, стремящаяся к сферической форме. Игра призвана отработать навыки вопросов и ответов в рамках изучаемого времени, а также задействовать внутри конструкций новую лексику. Итак, учитель задает вопрос и бросает мяч любому студенту. Он должен ответить на вопрос и задать другой, передав мяч следующему, на его выбор, обучающемуся. Игра продолжается до тех пор, пока все не поучаствуют в ней.

Важно отметить, что все представленные игры многофункциональны, то есть направлены не на формирование единственного компонента речевой компетенции, а развивают сразу несколько навыков обучающихся. Ещё одно преимущество таких игр – постоянный речевой контакт с одноклассниками,

зачастую даже имеющий личностный характер, то есть позволяющий ребятам познакомиться поближе. Таким образом, представленные игры не только отвечают дидактическим задачам, но и учитывают психологические особенности обучающихся 7х классов, а также отвечают требованиям ФГОС по своим результатам.

Ранее были упомянуты игровые технологии, использующие в реализации ИКТ. Надо сказать, что игры такого формата встречаются учениками с ещё большим энтузиазмом и сопровождаются огромным интересом со стороны ученического коллектива на всем протяжении работы. Наименее исследованным, на наш взгляд, является технология Quiz. Существует бесчисленное множество методических материалов о веб-квестах и играх в интернете, но незаслуженно мало сказано о квизах, которые призваны не только объединить несколько ценных игровых технологий или видов работ в единое целое, но и послужить мощным толчком к всестороннему развитию обучающихся и способствовать живому общению на иностранном языке. Именно поэтому мы в нашем исследовании будем акцентировать работу с именно этой игровой технологией.

Квиз – интеллектуальная игра, предлагающая игрокам вопросы разных направленности и формата. Такая игровая технология применяется посредством ИКТ, обладает широким спектром наглядного материала и образовательных функций. Игра состоит из нескольких раундов, причем каждый предполагает разный вид деятельности или тип работы. Желательно задействовать разнонаправленные задания в составе одного квиза: для одного раунда работу с текстом, для другого аудиальные задания, какой-то раунд нацелить на работу с видео, а ещё один сделать в формате теста с вариантами ответа.

Как правило, в целый квиз включают от 3 до 6 раундов (хотя в некоторых случаях уместно работать и с раундами отдельно). Количество вопросов в них также может варьироваться в зависимости от их сложности и времени, необходимого для их выполнения. Как правило, каждый раунд содержит 6

заданий, но в зависимости от особенностей задания их количество также может меняться: от 3 до 12 вопросов. Время выполнения каждого задания устанавливает учитель, учитывая трудность задачи, но в среднем, это одна минута.

Что касается формы проведения квиза – это командная игра. Класс (скорее, подгруппа изучающих английский язык) делится на 2-5 команд, каждая из которых придумывает себе название. Количество игроков в каждой команде составляет в среднем от 3 до 7 человек. Перед началом игры командам раздаются бланки для ответов, объясняются правила проведения квиза. Каждый из раундов начинается с объяснения заданий, с которыми предстоит столкнуться студентам, затем они приступают к выполнению. Задания, написанные на экране, дублируются преподавателем устно. Они выполняются в командах, причем обсуждать их нужно на английском языке: здесь у преподавателя появляется дополнительная задача контроля за тем, чтобы речь не переключалась на родной язык. По истечении времени, учитель собирает бланки с ответами и демонстрирует обучающимся правильные ответы. Командам можно предложить хлопнуть, если их ответ совпадал с верным. В этот же момент есть возможность снять трудности и объяснить то, что непонятно.

После того, как квиз заканчивается, учитель подсчитывает баллы и объявляет результаты игры всему классу. Победившей команде можно предложить какое-либо поощрение.

Для того, чтобы проверить эффективность применения игровых технологий на уроках английского языка для формирования иноязычной коммуникативной компетенции, в частности речевой, была проведена экспериментальная работа по внедрению игровых технологий в процесс обучения английскому языку в 7-м классе.

Экспериментальная работа проводилась на базе Гимназии №9 г. Красноярск в 7А классе. Контрольной группой выступила вторая подгруппа (в количестве 14 человек), а экспериментальной стала первая подгруппа (в

количестве 15 человек) класса. Занятия по английскому языку проводились в обеих группах на базе УМК Brilliant под авторством Ю.А. Комаровой, И.В. Ларионовой и К. Макбет. Основная экспериментальная работа проводилась по второму разделу первого блока, «Let's celebrate!», изучающему праздники англоговорящих стран.

Важно сказать, что этот УМК соответствует требованиям ФГОС и содержит в себе все необходимые для работы компоненты: учебник и рабочую тетрадь, аудиоматериалы, книгу для учителя и так далее. Учебник хорошо структурирован, имеет хорошую методологическую базу и в целом удобен для использования, поскольку имеет определенный стиль выделения учебного материала. Ещё одно удобство учебника заключается в том, что в самом его начале предоставлена таблица, позволяющая наглядно показать процесс изучения иностранного языка, понять соотношение разного учебного материала и заранее продумать ход работы. В учебнике присутствуют культурологические и аутентичные элементы, что также отвечает современным требованиям к иноязычному обучению. Главное преимущество работы на основе такого УМК для нас – возможность беспрепятственно и органично внедрять разнообразные современные технологии в образовательный процесс, продолжая следовать плану учебника.

Итак, перейдем непосредственно к ходу нашей экспериментальной работы. Юнит «Let's celebrate!» мы заканчивали в октябре, поэтому один целостный квиз решили приурочить к празднику Хэллоуин и завершить им тему праздников. Был проведен отдельный урок по подготовке к квизу, на котором обучающиеся посмотрели видео, представляющее историю и разные факты о данном празднике, а также поработали с текстом и выполнили задания на его основе (см. Приложение А). Стоит отметить, что задания проводились на основе описанных выше технологий *Question ball* (вопросы по тексту) и *Who's My Match?* (составление словосочетаний). Подготовительный урок проводился потому, что информация о данном празднике не была глубоко представлена в учебнике.

Перед началом квиза обучающимся были даны инструкции о проведении такого формата занятия (для них это было ново), предложено разделиться на команды и придумать им названия. Ребята разделились на 3 команды (каждая по 5 человек) и взяли символические названия: Spiders, Pumpkins и Black cats. В начале квиза ребятам был представлен аутентичный материал – хэллоуинская примета, которая ввела обучающихся в тему и задала нужную атмосферу. Далее, мы начали первый раунд, который носил разминочный характер и содержал 4 вопроса общего содержания о Хэллоуине. На обсуждение каждого вопроса ребятам давалась одна минута, развернутый ответ нужно было внести в бланк ответов. По окончании раунда бланки ответа собирались, а корректность ответов проверялась фронтально.

Второй раунд предложил обучающимся поработать с аутентичным материалом – отгадать загадки по теме квиза. Ответы вносились обучающимися в бланки ответов. По истечению времени, отведенного на решение загадок (по одной 40 секунд на каждую) студенты сдавали бланки ответов и затем на слайдах им были представлены верные ответы.

Следующий раунд был построен в формате привычного задания True/False. На двух слайдах ученики увидели 12 утверждений о празднике, которому был посвящен квиз и в бланке ответов должны были указать правда это или ложь, поставив галочку или крест. На этот раунд было отведено 6 минут. Как и в предыдущем раунде, по истечению времени бланки ответов были сданы, а последующие слайды представили корректное решение задания.

Последний раунд проводился по ранее описанной, но немного модифицированной нами технологии *Hot seat*. На слайдах были представлены слова, имеющие непосредственное отношение к теме Хэллоуин. Один человек из команды садился спиной экрану, на нём появлялось слово, а его команда должна была на английском языке объяснить, какое слово представлено на слайде. Команды выполняли задания по очереди, а учитель засекал время и

подсчитывал какая команда быстрее справлялась с угадыванием своих слов. Разработанный квиз, а также бланки ответов представлены в Приложении Б.

Такой формат проведения занимает довольно длительное время в подготовке и проведении, а иногда требует дополнительной подготовки. Но есть и другой вариант внедрения квиза в обучение, правда он предполагает элементарное применение данной технологии. В процессе обучения нами был введен краткий культурологический блок, на котором мы с обучающимися 7-го класса разобрали пословицы и поговорки англоязычных стран. Далее, для отработки материала мы провели один раунд, предлагающий обучающимся отгадать какая пословица или поговорка зашифрована в нескольких смайликах. Это задание и бланк для ответов представлены в Приложении В.

2.3. Методические рекомендации по применению игровых технологий на уроках иностранного языка для формирования иноязычной коммуникативной компетенции обучающихся

Для фиксации результатов эксперимента по внедрению игровых технологий в образовательный процесс нами были проведены контрольные срезы в контрольной и экспериментальной группах до применения игровых технологий и после проделанной работы. Вводное тестирование проводилось по итогам первого раздела УМК Brilliant «Making music», изучение которого в обеих группах производилось традиционно, чтобы зафиксировать результаты такого обучения английскому языку в 7 классе. Вводное тестирование обеих групп содержало задания, выявляющие уровень владения учебным материалом пройденного раздела и задействующий все виды речевой деятельности:

- аудирование (соотнесение автора и главной мысли его изречения);
- чтение (текст с пропусками, в которые нужно вставить новую лексику или выбрать нужную форму глагола; даны варианты ответов);

- письма (письменное рассуждение на проблемную тему, соответствующую теме раздела)
- говорения (спонтанный диалог на тему раздела).

По итогам вводного тестирования мы получили такие результаты:

- в контрольной группе:
 - Оценку «отлично» получили 4 человека;
 - Оценку «хорошо» получили 7 человек;
 - Оценку «удовлетворительно» получили 3 человека.
- в экспериментальной группе:
 - Оценку «отлично» получили 4 человек;
 - Оценку «хорошо» получили 8 человек;
 - Оценку «удовлетворительно» получили 3 человека.

Таким образом мы выявили, что уровень языковой подготовки в двух группах одинаков: средняя оценка за работу у контрольной группы составила 4,07, а у экспериментальной – 4,06.

После, контрольная группа продолжила занятия в прежнем режиме, а в уроки экспериментальной подгруппы были внедрены игровые технологии. На занятиях использовались как игры, описанные в предыдущем разделе нашего исследования, так и квизы и его элементы. В процессе игр был замечен яркий эмоциональный подъем и полное вовлечение всей группы в деятельность. Атмосфера в классе разряжалась, мотивация к работе вырастала, а материал усваивался лучше, как показывали повторения в начале последующих уроков. Более того, к концу работы у всех обучающихся был отмечен значительный прогресс в речи: каждый ученик достиг разных результатов, в силу изначального немного разнящегося уровня подготовки, но всё же речь учеников стала быстрее и свободнее.

По окончании раздела нами снова был проведен контрольный срез с идентичными вводному тестированию компонентами, но содержание

поменялось согласно новому материалу. Оценки за разные виды деятельности были сведены в одну. Мы получили такие результаты итогового тестирования:

- в контрольной группе:
 - Оценку «отлично» получили 5 человек;
 - Оценку «хорошо» получили 7 человек;
 - Оценку «удовлетворительно» получили 2 человека.
- в экспериментальной группе:
 - Оценку «отлично» получили 8 человек;
 - Оценку «хорошо» получили 6 человек;
 - Оценку «удовлетворительно» получил 1 человек.

Следовательно, средняя оценка контрольной группы за тест составила 4,2, оценка экспериментальной группы – 4,4. Таким образом видно, что обе группы справились тестированием лучше (возможно так произошло потому, что обучающиеся окончательно влились в учебный процесс после летних каникул), но мы также можем заметить, что прогресс, сделанный экспериментальной группой всё же больше.

Динамику изменения успеваемости можно увидеть в Диаграммах 1 и 2, представленных в Приложении Г. Из них понятно, что успеваемость контрольной группы колеблется в рабочих пределах, но значительных скачков нет. Экспериментальная же группа продемонстрировала довольно хорошее повышение успеваемости, что позволяет сделать вывод о том, что игровые технологии действительно положительно влияют на формирование и совершенствование иноязычной коммуникативной компетенции, в частности её речевого компонента.

Экспериментальная работа с игровыми технологиями в 7-м классе не только показала успешные результаты в формировании речевого компонента иноязычной коммуникативной компетенции у обучающихся, но также позволила сделать дополнительные наблюдения и выводы, глубже разработать и усовершенствовать работу с технологией Quiz.

Преимущество этой технологии состоит в том, что она позволяет объединить сразу несколько игровых технологий или разбавить составленную игру одной из них. Наполнение квиза будет зависеть от его места в плане урока, целей проведения, методической задумки учителя, изучаемой темы и так далее.

Место квиза в структуре обучения также может быть разным и зависеть от тех же факторов. Так, целостный квиз обычно занимает весь урок и подходит для повторения ранее пройденной темы, либо в качестве завершения блока, как контроля знаний. Кроме этого, отдельные раунды квиза могут быть использованы в отрыве от полной игры, внедрены в урок как упражнение по отработке материала или актуализации его в речи; небольшой раунд квиза может быть использован даже в качестве введения в тему урока.

Подводя итог, можем заключить, что квиз обладает широким спектром функций и имеет следующие характеристики:

- развивает навыки живой речи;
- задействует все виды речевой деятельности;
- формирует речевой компонент ИКК;
- способствует общению и социализации обучающихся;
- позволяет легко включить культурологические материалы;
- может объединить в себе сразу несколько технологий;
- разряжает атмосферу урока;
- универсален в использовании;
- подходит для любого преимущественного типа восприятия;
- стимулирует учеников к изучению иностранного языка;
- является мощным средством по интенсификации занятий и усвоения пройденного материала и другими.

Хотя акцент в нашем исследовании был поставлен на формирование речевого компонента ИКК, всё же стоит заметить, что квиз можно с уверенностью назвать эффективным средством формирования иноязычной

коммуникативной компетенции обучающихся в целом. Чтобы доказать это, обратимся к компонентам этой компетенции:

- лингвистическая компетенция формируется посредством обработки огромного количества учебного материала, а также посредством общения одноклассников на английском языке в процессе обсуждения ответов на задание: ученикам важно уметь подобрать нужную лексику, чтобы быть понятым;
- речевая компетенция, на которой был сделан акцент, развивается в большей степени, ведь каждый раунд квиза предполагает разные виды деятельности, задействуя единомоментно как рецептивные, так и продуктивные. Более того, разные формы работы желательно предложить и на этапе подготовки к квизу;
- социокультурная компетенция задействуется благодаря внедрению в квиз аутентичных материалов или подготовке специального раунда, рассматривающего изучаемую тему со стороны англоговорящих стран;
- дискурсивная компетенция формируется благодаря различным видам высказываний и типам речи, воспринимающимся обучающимися в процессе игры. Ученикам также необходимо уметь понять их все, обработать и построить собственные высказывания и выразить мнение по поводу выбора правильного ответа;
- стратегическая компетенция задействуется обучающимися в процессе обсуждения вопросов в команде и позволяет быстро сориентироваться в лучшем подборе вербальных или невербальных средств, чтобы быть понятым;
- социальная компетенция, занимающая одну из центральных позиций, формируется благодаря тому, что в процессе игры все подростки находятся в тесном контакте и вынуждены постоянно находиться в ситуации общения, чтобы одержать победу в игре, поделиться мнением или каким-то знанием. Обучающиеся также учатся слушать собеседника, анализировать разговор и принимать коллективное решение.

Таким образом квиз – невероятно универсальное средство применения и объединения игровых технологий, которое не только обладает обширным функционалом, но и позволяет добиться многих образовательных задач и целей, сформировать у обучающихся нужные компетенции. Примеры, предоставленные нами в приложении Б, показывают, что в содержании квиза задействована не только именно эта технология вкупе с ИКТ, но также присутствуют и элементы фронтальной работы, задействована игровая технология с элементами подвижной игры. Всё это доказывает возможность многочисленных модификаций такой технологии, что не может не быть плюсом для преподавателя.

Для составления квизов есть множество возможностей. Большинство преподавателей, знакомящихся с такой технологией предпочитают использовать знакомую для них платформу Power Point. Она отвечает всем требованиям этой игры и достаточно удобна в использовании. Для более продвинутых пользователей, освоивших структуру такой игровой технологии и желающих улучшить визуализацию игр, можно попробовать интернет платформу Canva. Все предоставленные задания были выполнены именно там. Ещё одна платформа, имеющая большой потенциал в период дистанционного образования – интернет ресурс MyQuiz. Данный сайт позволяет преподавателю составить полноценную игру, назначить время её проведения и следить за выполнением заданий в онлайн режиме. Такая цифровизированная основа сможет, по нашему мнению, в будущем стать очень удобной, привычной и незаменимой для педагогов.

Выводы по главе 2

Обучение иностранному языку в основной школе требует учета многих факторов, таких как требования ФГОС, грамотный подбор УМК согласно программе обучения и поставленным задачам, а также ориентация на

психологические особенности подростков. Так, важно уделять особое внимание совершенствованию учеников во всех видах речевой деятельности без исключения, обращать внимание на развитие обучающихся в трудовой, эстетической, ценностно-ориентационной и познавательной сферах, а также формировать в них личностные и метапредметные качества.

Внедрение игровых технологий в образовательный процесс выполняет ряд важнейших образовательных функций, откликающимся принципам иноязычного обучения. Но важно грамотно подойти к подбору и внедрению таких технологий в процесс обучения языку. Существует огромный спектр обучающих игр, направленных на закрепление грамматики, лексики, орфографии, аудирования, письма и т.п. Кроме того, игровые технологии могут применяться на любом из этапов урока, позволяя как вводить в тему, так и закреплять материал.

Важную роль в применении игровых технологий в 7-х классах играют комплексные игры, решающие сразу несколько задач – и учитывающих возрастные особенности подростков, и помогающие достичь поставленных целей занятий. В основном, это коммуникативные игры, с элементами соревнования и подвижности, направленные на работу с тем или иным видом речевой деятельности или сочетающим в себе сразу два.

Особое место среди применяемых в 7м классе игровых технологий занимают игры, использующие ИКТ для их реализации. Такие игры вызывают ещё больший интерес обучающихся, помогают компенсировать уходящую в силу возраста учебную мотивацию, усовершенствовать наглядность и сделать процесс обучения ближе для современных детей, привыкших использовать современные технологии в их повседневности.

Наименее разработанным и невероятно универсальным средством являются квизы, которые не только отвечают всем требованиям, но и позволяют объединить в себе несколько технологий: игровых, ИКТ и т.д.

Заключение

Резюмируя проведенные исследования, мы пришли к выводу, что применение игровых технологий на уроках в основной школе станет мощным и эффективным средством формирования иноязычной коммуникативной компетенции обучающихся, обеспечения их необходимыми личностными качествами, а также инструментом продуктивной социализации и компенсации сниженной учебной мотивации. Всё это позволит обучающимся не только успешно продолжать обучение на следующих ступенях образования, но и уметь оперативно адаптироваться к окружающим условиям и самостоятельно решать стоящие перед ним проблемы, завершить этап становления.

В соответствии с целью нашего исследования: изучить теоретические аспекты формирования иноязычной коммуникативной компетенции в игровом процессе, а также разработать методические рекомендации по формированию иноязычной коммуникативной компетенции на уроках английского языка в основной школе посредством игровых технологий, в его процессе нами были решены поставленные задачи.

Были изучены теоретические аспекты применения игровых технологий в процессе обучения иностранным языкам. Внедряя игровые технологии в иноязычное обучение, важно, чтобы игры соответствовали учебно-воспитательным целям урока, были доступны для школьников данного возраста и умеренны в использовании на уроках. Применение игровых технологий развивает мышление средствами иностранного языка, повышает учебную мотивацию, способствует процессам личностного становления обучающихся, обеспечивает совершенствование умений, позволяющих сформировать иноязычную коммуникативную компетенцию. Реализация игровых технологий посредством ИКТ решает такие задачи более эффективно. Это объясняется высокой степенью компьютеризации общества и осведомлённостью подростков в сфере современных технологий.

Мы изучили важность формирования иноязычной коммуникативной компетенции в процессе изучения иностранного языка, ведь именно это является центральной целью современного иноязычного образования, а степень сформированности этой компетенции отражает уровень владения иностранным языком. Являясь многокомпонентным явлением, иноязычная коммуникативная компетенция обеспечивает разностороннее предметное и личностное развитие языковой личности, обеспечивая её способность к межкультурному общению.

Наконец, мы разработали методические рекомендации по применению игровых технологий на уроках иностранного языка для формирования иноязычной коммуникативной компетенции обучающихся основной школы. Была описана экспериментальная работа по внедрению игровых технологий в процесс иноязычного обучения в 7-м классе и подведены итоги эксперимента, показавшие эффективность данной технологии в формировании ИКК. Также была описана методическая разработка интеллектуальной игры Quiz, позволяющей не только успешно сочетать в себе задачи и даже целые технологии разной направленности, но и способствовать успешному развитию видов речевой деятельности, повышению учебной мотивации, активизации образовательного процесса, совершенствованию живой речи обучающихся и формированию всех компонентов иноязычной коммуникативной компетенции.

Таким образом, поставленные задачи решены, следовательно, цель настоящего исследования можно считать достигнутой.

Список использованных источников

1. Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования / Мин-во образования и науки Рос. Федерации. М.: Просвещение, 2010. 41 с.
2. Азимов Э.Г., Щукин А.Н. Новый словарь методических терминов и понятий. М.: ИКАР, 2009. 448 с.
3. Английские пословицы и поговорки [Электронный ресурс]. URL: <https://www.native-english.ru/proverbs> (дата обращения: 27.09.2019)
4. Аникеева Н. П. Специфика игровой ситуации. Педагогика и психология игры / Н.П. Аникеева. Новосибирск: НГПИ, 1989. 121 с.
5. Белякова Е.А. Иноязычная коммуникативная компетенция как цель обучения будущего учителя иностранного языка // Альманах современной науки и образования. 2011. № 2 (45). С. 70-73
6. Бим И.Л. Компетентностный подход к образованию и обучению иностранным языкам /И.Л. Бим, А.В. Хуторской // Компетенции в образовании: опыт проектирования: сб. науч. тр. / под ред. А.В.Хуторского. М.: Научно-внедренческое предприятие «ИНЭК», 2007. 327 с.
7. Бим И.Л. Методика обучения иностранным языкам как наука и проблемы школьного учебника / И. Л. Бим. М.: Русский язык, 1977. 288 с.
8. Болотина О. Использование игровых технологий на уроках английского языка // Просвещение. Иностранные языки, 2015 [Электронный ресурс]. URL: <http://iyazyki.prosv.ru/2015/09/using-games/> (дата обращения: 18.05.2020)
9. Вишняков С.А. Пороговый уровень. Русский язык / С.А. Вишняков. Т.1 Повседневное общение. Т.2 Профессиональное общение. Страсбург: Совет Европы Пресс, 1996.
10. Выготский Л. С. Педология подростка // Собр. соч. в 6-ти т. Т. Детская психология / Под ред. Д. Б. Эльконина. М.: Педагогика 1984. 132с.

11. Выготский Л.С. Педагогическая психология / Л. С. Выготский. М.: Педагогика, 1991. 310 с.
12. Гальскова Н. Д. Современная методика обучения иностранным языкам / Н. Д. Гальскова. М.: Аркти-Глосса, 2000. 165 с.
13. Гейдт В.К., Лыкова Т.Р. К вопросу об иноязычной коммуникативной компетенции // Материалы X Международной студенческой научной конференции «Студенческий научный форум» [Электронный ресурс]. URL: <http://scienceforum.ru/2018/article/2018005950> (дата обращения: 14.05.2020).
14. Гутарева Н.Ю. Тестирование при определении уровня сформированности иноязычной коммуникативной компетенции: на примере обучения специальности «Экологический менеджмент» в неязыковом вузе: дис. ... канд. пед. наук / Н. Ю. Гутарева. Томск, 2005. 177 с.
15. Девять лучших игр на уроках английского языка [Электронный ресурс]. URL: <https://angliyskiyazik.ru/9-luchshih-igr-na-urokakh-angliyskogo-yazyka/> (дата обращения: 17.09.2019)
16. Дыбина О.В. Игровые технологии ознакомления дошкольников с предметным миром. Практико-ориентированная монография / О. В. Дыбина. М.: Педагогическое общество России, 2008. 128 с.
17. Заварыкина Л.В. Использование Веб-квестов при обучении английскому языку для академических целей // Вестник ЮУрГГПУ. 2016. №4. [Электронный ресурс]. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/ispolzovanie-veb-kvestov-pri-obuchenii-angliyskomu-yazyku-dlya-akademicheskikh-tseley> (дата обращения: 16.05.2020).
18. Запасникова Е.Н. Применение игровых технологий при изучении предмета история // Вестник науки и образования. 2017. №12 (36) [Электронный ресурс]. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/primenenie-igrovyyh-tehnologiy-pri-izuchenii-predmeta-istoriya> (дата обращения: 19.05.2020).
19. Зимняя И.А. Ключевые компетенции: новая парадигма результата образования // Высшее образование сегодня, 2003. № 5. С. 34-42.

20. Игры на уроках английского языка в старшей школе [Электронный ресурс]. URL: <https://infourok.ru/igri-na-urokah-angliyskogo-yazika-v-starshey-shkole-3156864.html> (дата обращения: 29.09.2019)
21. Китайгородская Г.А. Методика интенсивного обучения иностранным языкам. Изд. 2-е, перераб. и доп. М.: Высшая школа, 1986. 104 с.
22. Ковалева Е.В. Материалы по теме Хэллоуин для 7 класса: текст с упражнениями по теме, 2012. [Электронный ресурс]. URL: <https://nsportal.ru/shkola/inostrannye-yazyki/angliiskiy-yazyk/library/2012/11/04/halloween-tekst-s-uprazhneniyami> (дата обращения: 17.09.2019)
23. Комарова Ю.А., Ларионова И.В., Макбет К. Английский язык: учебник для 7 класса общеобразовательных учреждений. М.: Русское слово, 2014. 169 с.
24. Коренева М.Р. Компенсаторная компетенция как цель обучения в языковом вузе / М. Р. Коренева. Улан-Удэ: Изд-во БГУ, 2009. 185 с.
25. Котляр И.А. Зона ближайшего развития как проблема современной психологии // Психологическая наука и образование. 2002. Том. 7, № 1. С. 42–50.
26. Кузнецова Е.П., Девятова С.А. Роль грамматических навыков в системе формирования иноязычной коммуникативной компетенции / Е.П. Кузнецова, С.А. Девятова. // Современная филология: материалы V Междунар. науч. конф. (г. Самара, март 2017 г.). Самара: АСГАРД, 2017. С. 53-55.
27. Кукушин В.С. Педагогика начального образования / В.С. Кукушин, А.В. Болдырева-Вараксина. М.: ИКЦ «МарТ»; Ростов н\Д: Издательский центр «МарТ», 2005. 592 с.
28. Кураев Г.А., Пожарская Е.Н. Возрастная психология: Курс лекций. Ростов н\Д: УНИИ валеологии РГУ, 2002. 146 с.
29. Лакушева Б.И. Игра как средства интерактивного обучения по предмету «Математика»: доклад, 2018 [Электронный ресурс]. URL:

- <https://infourok.ru/doklad-na-temu-igra-kak-sredstvo-obucheniya-2579710.html>
(дата обращения: 15.05.2020).
30. Лапчик М.П. Методика преподавания информатики: учеб. пособие для студ. пед. вузов / М. П. Лапчик, И.Г. Семакин, Е.К. Хеннер. М.: Издательский центр «Академия», 1999. 560 с.
31. Леонтьев А.А. Психолого-педагогические основы обновления методики преподавания иностранных языков: лекция-доклад. / А.А.Леонтьев. М.: Исследовательский центр проблем качества подготовки специалистов, 1998. 24 с.
32. Леонтьев А.А. Философия психологии: из научного наследия / А.А. Леонтьев, Д.А. Леонтьев. М.: Изд-во Моск. ун-та, 1994. 254 с.
33. Лозанов Г.К. Суггестология. София: Наука и искусство, 1971. 518 с.
34. Масленникова В.В. Использование игровых технологий на уроках английского языка: метод. разработка [Электронный ресурс]. URL: <https://nsportal.ru/nachalnaya-shkola/inostrannyi-yazyk/2017/01/18/ispolzovanie-igrovyyh-tehnologiy-na-urokah-angliyskogo>
(дата обращения: 19.05.2020).
35. Методика развивающего обучения математике: учеб. пособие для СПО / В.А. Далингер, Н.Д. Шатова, Е.А. Кальт, Л.А. Филоненко; под общ. ред. В.А. Далингера. 2-е изд., испр. и доп. М.: Издательство Юрайт, 2018. 297с.
36. Михайленко Т. М. Игровые технологии как вид педагогических технологий // Педагогика: традиции и инновации: материалы I Междунар. науч. конф. (г. Челябинск, октябрь 2011 г.). Т. 1. Челябинск: Два комсомольца, 2011. С. 140-146 [Электронный ресурс]. URL: <https://moluch.ru/conf/ped/archive/19/1084/> (дата обращения: 16.05.2020).
37. Ожегов С.И. Толковый словарь русского языка: 80 000 слов и фразеологических выражений / С. И. Ожегов, Н. Ю. Шведова. 4-е изд. доп. М.: Азбуковник, 1999. 944 с.
38. Осмоловская И.М. Компетентностный подход к формированию содержания образования. М.: Издательство ИЦ Академия, 2007. 98 с.

- 39.Петровский А. В., Ярошевский М. Г. Психология. М.: Academia, 2009. 512 с.
- 40.Самойлова Т.А. Игры на уроках английского языка: метод. пособие. М.: Изд-во АСТ, 2005. 92с.
- 41.Селевко Г.К. Компетентности и их классификация // Народное образование. 2004. № 4. С. 138-144.
- 42.Селевко Г.К. Современные образовательные технологии / Г. К. Селевко. М.: Народное образование, 1998. 256 с.
- 43.Семенюк Л.М. Хрестоматия по возрастной психологии: учебное пособие для студентов / Под ред. Д.И. Фельдштейна: издание 2-е, дополненное. М.: Институт практической психологии, 1996. 219 с.
- 44.Смирнова И.В. Игровые технологии. Методика проведения игры КВИЗ: методическая разработка. 2018 [Электронный ресурс]. URL: <https://www.proddenka.org/metodicheskie-razrabotki/378834-metodicheskaja-razrabotka-igrovyie-tehnologii-> (дата обращения: 15.05.2020).
- 45.Страмоусова С.А., Валевский Р.С. Анализ использования информационных технологий в обучении студентов // Перспективы развития информационных технологий. 2014. №22 [Электронный ресурс]. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/analiz-ispolzovaniya-informatsionnyh-tehnologiy-v-obuchenii-studentov> (дата обращения: 14.05.2020).
- 46.Структура и содержание УМК нового поколения: лекция [Электронный ресурс]. URL: http://www.orenipk.ru/kp/didakt/docs/2b/lek2_3.html (дата обращения: 19.05.2020).
- 47.Сухомлинский В.А. Сердце отдаю детям / В.А. Сухомлинский. 5-е изд. Киев: Рад. школа, 1974 г. 288 с.
- 48.Тараскина Я.В. Проектная методика как средство формирования иноязычной коммуникативной компетенции студентов языкового вуза: немецкий язык, второй курс: дис. ... канд. пед. наук. / Я. В. Тараскина. Улан-Уде, 2003. 206 с.

- 49.Телицина Т.Н. Использование компьютерных программ на уроках английского языка / Т. Н. Телицина, А.Ф. Сидоренко // ИЯШ. 2002. № 3. С. 28-30.
- 50.Троянская С.Л. Основы компетентностного подхода в высшем образовании: учебное пособие. / С.Л. Троянская. Ижевск: Издательский центр «Удмуртский университет», 2016. 176 с.
- 51.Узнадзе Д. Н. Общая психология / Д. Н. Узнадзе. М.: Живая классика, 2004. 413 с.
- 52.Федотова О.Л. Общеевропейские компетенции владения иностранным языком: изучение, преподавание, оценка // Вестник Университета имени О.Е. Кутафина. 2015. №11 [Электронный ресурс]. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/obscheevropeyskie-kompetentsii-vladeniya-inostrannym-yazykom-izuchenie-prepodavanie-otsenka> (дата обращения: 15.05.2020).
- 53.Фидченко Е.В. Коммуникативное действие в гуманитарном познании: философско-методологический анализ: дис... канд. филос. наук. М., 2003. 244 с.
- 54.Фирер А.В. О соотношении понятий «Компетентность» и «Компетенция» // ОНВ. 2012. №1 (105). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/o-sootnoshenii-ponyatiy-kompetentnost-i-kompetentsiya> (дата обращения: 18.05.2020).
- 55.Шейлз Д. Коммуникативность в обучении современным языкам. Изучение и преподавание иностранных языков для целей общения: Пер. с англ. / Д. Шейлз. М.: Совет Европы Пресс, 1995. 347 с. (Sheils, J. Communication in the Modern Language Classroom. Strasbourg: Council of Europe Press, 1993.)
- 56.Шершнёв В.В. Характеристика возрастных особенностей современных школьников [Электронный ресурс]. URL: <http://school250.ru/shershnev/kharacter.pdf> (дата обращения 18.05.2020)
- 57.Шмаков С.А. Игры учащихся – феномен культуры / С. А. Шмаков М.: Новая школа, 1994. 240 с.

- 58.Эльконин Д.Б. К проблеме периодизации психического развития в детском возрасте// Вопросы психологии, 1971, № 4. 6 с.
- 59.Ярецкая А.Ю. К вопросу изучения феномена игры в жизни общества // Вестник Воронежского государственного аграрного университета. 2015. № 4 (47). С. 314-318.
- 60.Bachman L. Fundamental considerations in language testing. Oxford: Oxford University Press, 1990. 408 p.
- 61.Canale M. From communicative competence to communicative language pedagogy // Language and communication / edited by J. C. Richards, R. W. Schmidt. Longman, 1983. 276 p.
- 62.Hymes D. On communicative competence // Sociolinguistics / edited by J. B. Pride, J. Holmes. Harmondsworth: Penguin, 1972. P. 269-293.
- 63.Learn English through Story: Halloween history with subtitles [Электронный ресурс]. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=jGuPss01TXs> (дата обращения: 17.09.2019)
- 64.Modern languages: learning, teaching, assessment: a common European framework of reference. Strasburg, 1996. 260 p.
- 65.Theory in language teacher education (British Council ELT review series) / edited by Hugh Trappes-Lomax, Ian McGrath. Longman: Pearson Education Limited, 1999. 204 p.

ПРИЛОЖЕНИЕ А

Текст, предоставленный обучающимся для работы на подготовительном уроке по теме Хэллоуин

Halloween is a festival that is celebrated on the 31st of October. This day is the eve of All Saints' Day. The word "Halloween" is hundreds of years old. It comes from medieval England. But the origin of Halloween dates back hundreds of years to the Druid festival. They celebrated "All Hallows" Eve (in Old English "hallow" means "saint"). Long before this Celtic pagan tribes inhabited the territories of modern England. They thought that the year consisted of two parts – summer (bright part) and winter (dark part). The God of the Sun was taken prisoner during the winter. According to Celtic calendar the 1st of November was the day when the Druid New Year began. So they believed that just before this day witches and other evil spirits were playing tricks on human beings to mark the beginning of "dark" winter and the reign of the Lord of Death. Many ghosts and witches on the Earth and that they met on October 31 to worship the devil. People lit bonfires and made sacrifice.

These old traditions can still be found in countries of Celtic influence today. For example, in the United States children wear scary costumes of ghost and skeletons and masks (false faces) and go trick-or-treating. Trick-or-treating is the main Halloween activity for children. But what is trick-or-treating? Children go from door to door saying "trick or treat". The neighbors give children treats like candies, fruit and money so that children do not play tricks on them.

Another Halloween tradition is making jack-o'-lanterns out of pumpkins. Jack-o'-lantern is a carved hollowed-out pumpkin with a face carved on one side. They also carve out rounded eyes in pumpkins and put a burning candle inside them so that they become visible from far away. There is an Irish legend which says that jack-o'-lanterns were named after the man called Jack. He was a miser and could not enter heaven, neither could he enter hell because he had played jokes on devil. As a result, Jack has to walk on the earth with his lantern until Judgment Day.

Продолжение приложения А

Storytelling about ghosts and witches and fortunetelling and are popular activities on this day. Today, people do not believe in ghosts and witches but they like to tell stories about them on Halloween. The custom of telling ghost stories on Halloween comes from the Druids. Fortunetelling is an important part of Halloween. Earlier a coin, a ring, and a thimble were baked into a cake. People believed that the person who found the coin would become wealthy. The one who found the ring would marry soon. And the person who found the thimble would never get married.

Задания, предложенные для выполнения по тексту:

1. Answer the questions:

- 1.1. When is Halloween celebrated?
- 1.2. Celtic pagan tribes thought that the year consisted of...
- 1.3. According to Celtic calendar the 1st of November was...
- 1.4. What do people do to worship the devil?
- 1.5. Who was taken prisoner during the winter?
- 1.6. Why does Halloween have such a name?
- 1.7. The origin of Halloween dates back to the Druid festival, doesn't it?

2. Complete the word combinations

hundreds believe popular Judgment Irish burning treats like from door Trick-or scary made lit inhabited Druid	the territories candies, fruit and money legend festival sacrifice candle bonfires costumes Day -treating activities in ghosts to door of years old
--	--

Окончание приложения А

Фрагменты представленного на уроке видео



Helena® Daily English HAPPY HALLOWEEN

2. The origins of the name

One of these was November 1. It was called **All Saints Day**, or "**All Hallows**", and October 31 was known as "**All Hallows' Eve**", and then **Hallowe'en**

Learn English everyday, everywhere [Subscribe channel to learn more](#)

Helena® Daily English HAPPY HALLOWEEN

3. Hallowe'en traditions

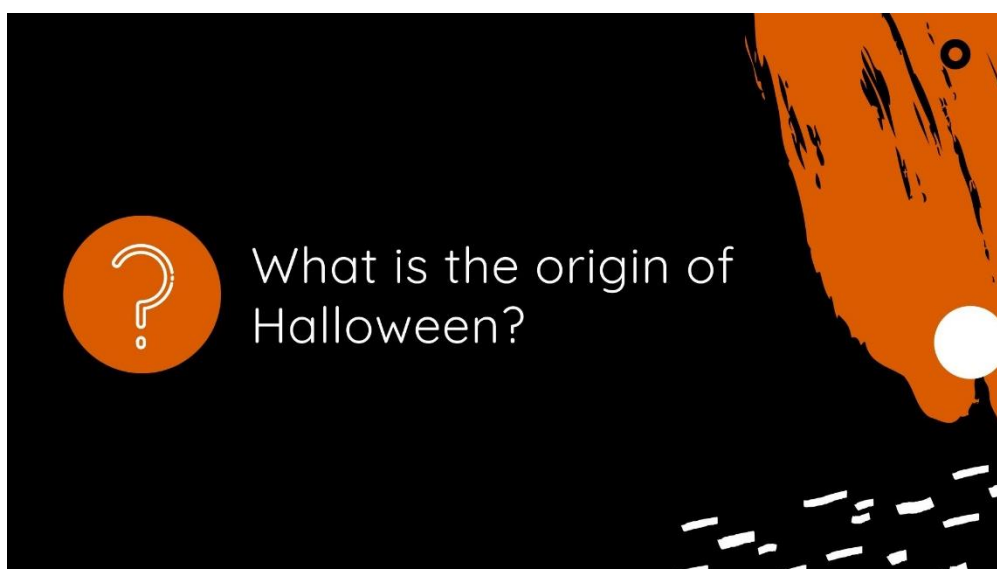
In the past there was a tradition called "**souling**". Poor people went around houses asking for food

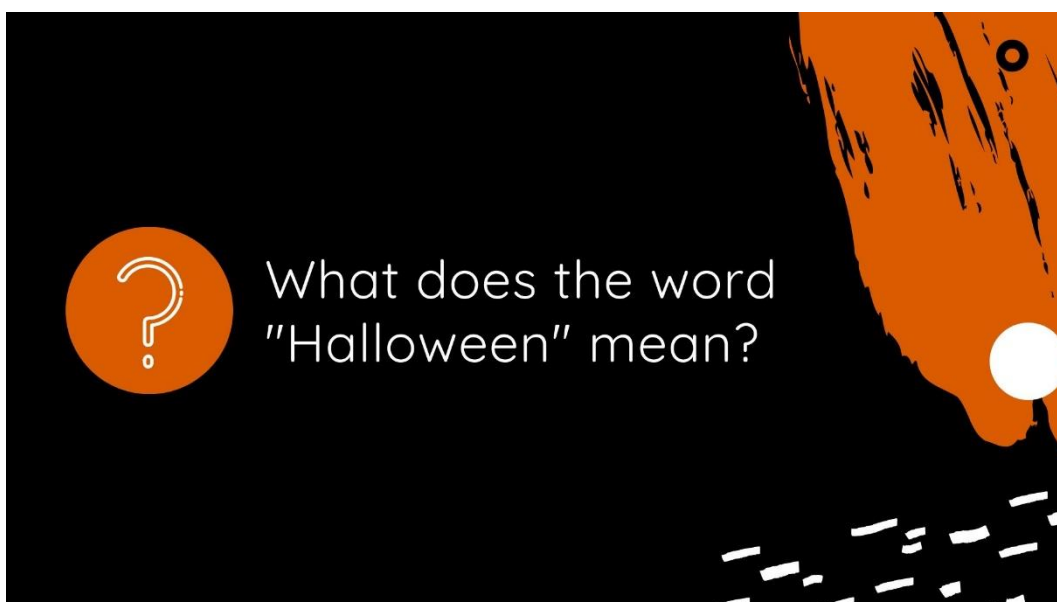
Learn English everyday, everywhere [Subscribe channel to learn more](#)

ПРИЛОЖЕНИЕ Б

Квиз по теме «Хэллоуин»





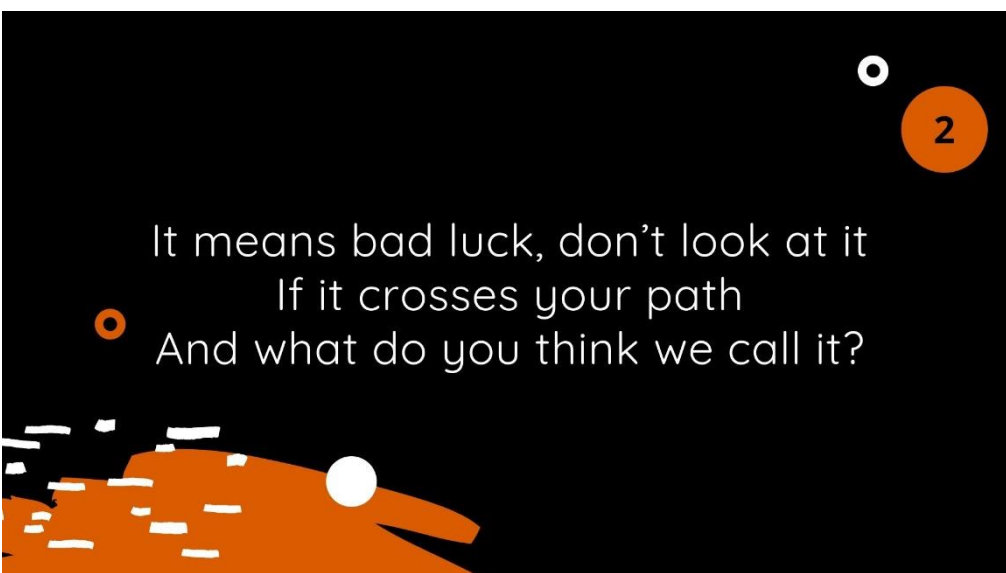




○ 1

She always flies on her magic broom,
She always flies around the moon

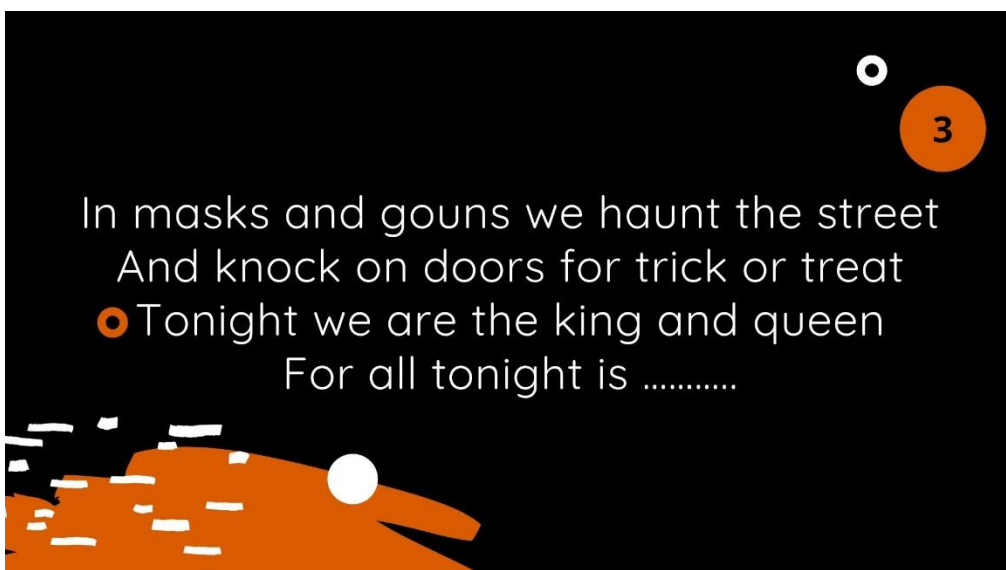
- With a black hat on her head
And what do you think, who is that?



○ 2

It means bad luck, don't look at it
If it crosses your path

- And what do you think we call it?



○ 3

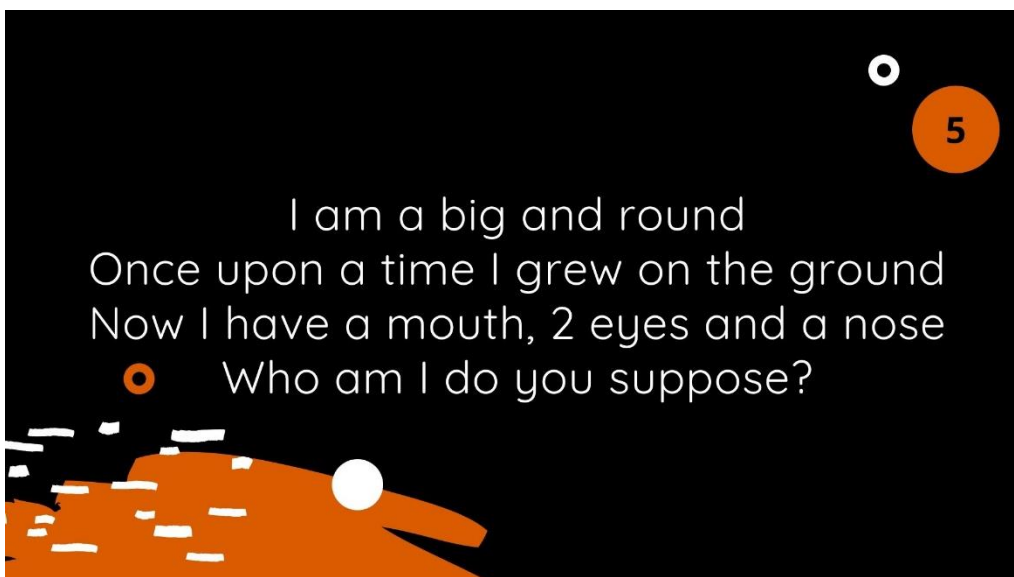
In masks and gowns we haunt the street
And knock on doors for trick or treat

- Tonight we are the king and queen
For all tonight is



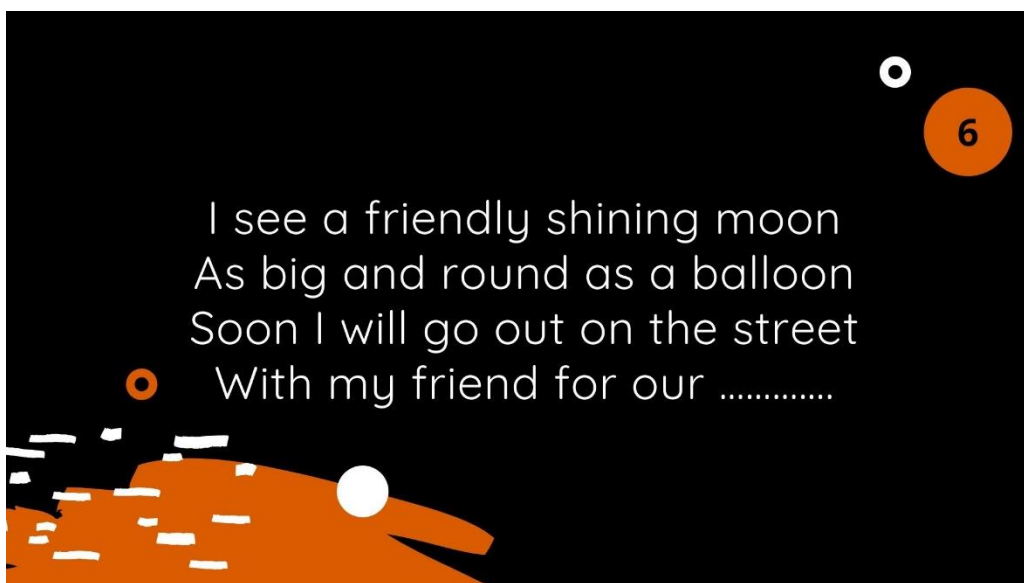
○ 4

Sometimes big and sometimes small
But always round and yellow
When the children make my famous grin
○ Then I'm a scary fellow



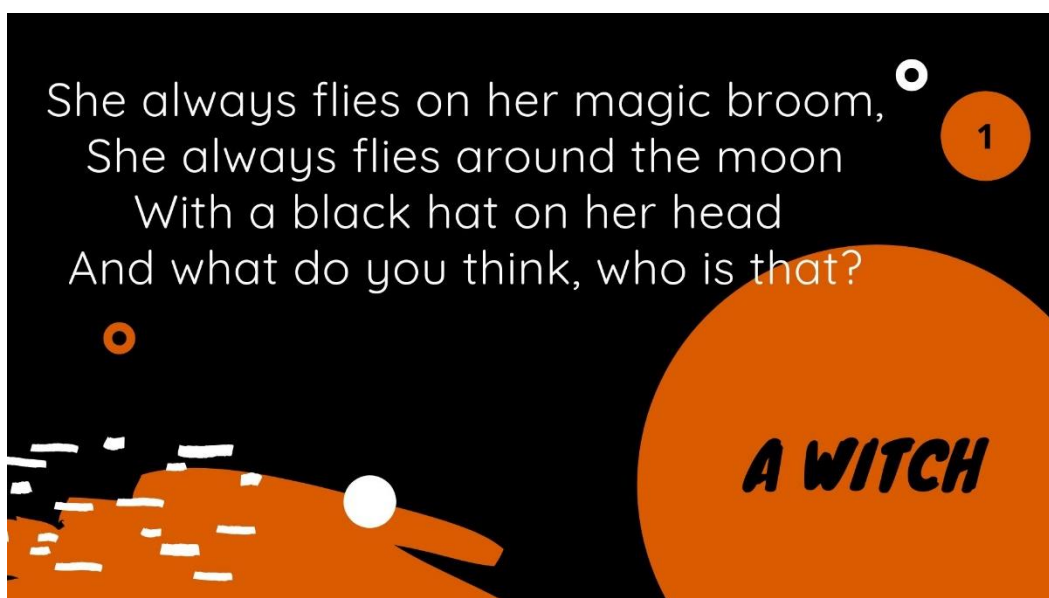
○ 5

I am a big and round
Once upon a time I grew on the ground
Now I have a mouth, 2 eyes and a nose
○ Who am I do you suppose?



○ 6

I see a friendly shining moon
As big and round as a balloon
Soon I will go out on the street
○ With my friend for our



In masks and gowns we haunt the street
And knock on doors for trick or treat
Tonight we are the king and queen
For all tonight is

3

HALLOWEEN

Sometimes big and sometimes small
But always round and yellow
When the children make my famous grin
Then I'm a scary fellow

4

**JACK - O' -
LANTERN**

I am a big and round
Once upon a time I grew on the ground
Now I have a mouth, 2 eyes and a nose
Who am I do you suppose?

5

PUMPKIN

I see a friendly shining moon
As big and round as a balloon
Soon I will go out on the street
With my friend for our

6

**TRICK - OR
- TREAT**

ROUND 3

TRUE OR FALSE?

- HALLOWEEN IS TRADITIONALLY CELEBRATED ON THE NIGHT OF 31ST OCTOBER, THE NIGHT BEFORE ALL SAINT'S DAY.
- IN ENGLAND HALLOWEEN WAS CALLED 'ALL HALLOW'S EVE'.
- ON HALLOWEEN NIGHT ALL EVIL SPIRITS STAYED AT HOME
- HALLOWEEN IS BASED ON AN ANCIENT CELTIC HOLIDAY AND THE NAME 'HALLOWEEN' MEANS 'WINTER'S END'.
- IN PAST TIMES PEOPLE PUT LAMPS OR LANTERNS OUTSIDE THEIR HOUSES TO KEEP AWAY EVIL SPIRITS.

Продолжение приложения Б

- PEOPLE BELIEVED THAT WITCHES, GHOSTS AND GOBLINS WENT AROUND AT NIGHT LOOKING FOR A LIVING BODY!
- ON HALLOWEEN PEOPLE DRESSED UP AS GHOSTS AND WITCHES SO THAT THE SPIRITS WOULD NOT STEAL THEIR BODY!
- NOWADAYS PEOPLE PUT PUMPKINS WITH FACES IN THEIR HOUSES.
- THE PUMPKIN IS SOMETIMES CALLED THE 'JACK-O-LANTERN'.
- 'TRICK OR TREAT' IS A GAME CHILDREN PLAY AT HALLOWEEN TO PLAY JOKES (TRICK) OR GET SWEETS (TREAT).

ROUND 3

TRUE OR FALSE?

ANSWERS

- ✓ HALLOWEEN IS TRADITIONALLY CELEBRATED ON THE NIGHT OF 31ST OCTOBER, THE NIGHT BEFORE ALL SAINT'S DAY.
- ✓ IN ENGLAND HALLOWEEN WAS CALLED 'ALL HALLOW'S EVE'.
- ✗ ON HALLOWEEN NIGHT ALL EVIL SPIRITS STAYED AT HOME
- ✗ HALLOWEEN IS BASED ON AN ANCIENT CELTIC HOLIDAY AND THE NAME 'HALLOWEEN' MEANS 'WINTER'S END'.
- ✗ IN PAST TIMES PEOPLE PUT LAMPS OR LANTERNS OUTSIDE THEIR HOUSES TO KEEP AWAY EVIL SPIRITS.



PEOPLE BELIEVED THAT WITCHES, GHOSTS AND GOBLINS WENT AROUND AT NIGHT LOOKING FOR A LIVING BODY!



ON HALLOWEEN PEOPLE DRESSED UP AS GHOSTS AND WITCHES SO THAT THE SPIRITS WOULD NOT STEAL THEIR BODY!



NOWADAYS PEOPLE PUT PUMPKINS WITH FACES IN THEIR HOUSES.



THE PUMPKIN IS SOMETIMES CALLED THE 'JACK-O-LANTERN'.



'TRICK OR TREAT' IS A GAME CHILDREN PLAY AT HALLOWEEN TO PLAY JOSES (TRICK) OR GET SWEETS (TREAT).

ROUND 4

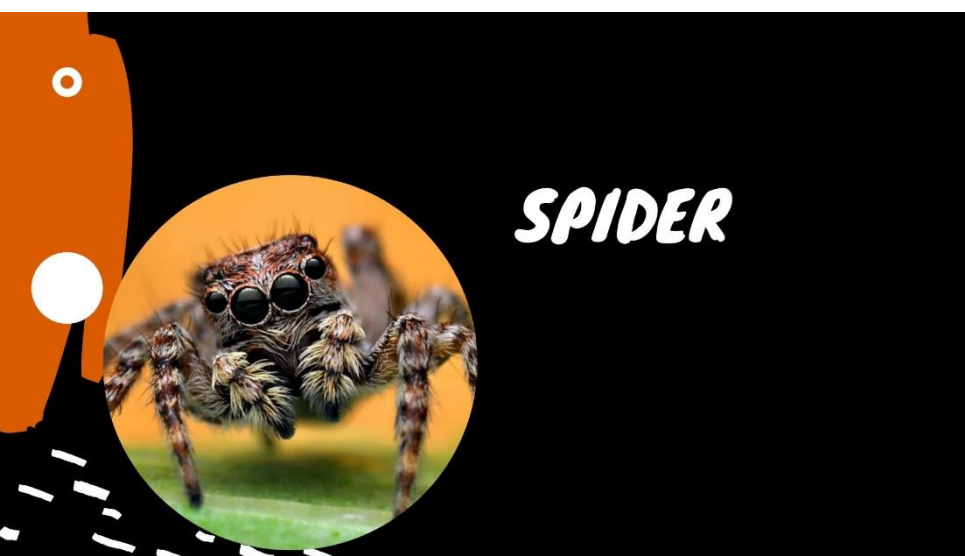
EXPLAIN THE WORD

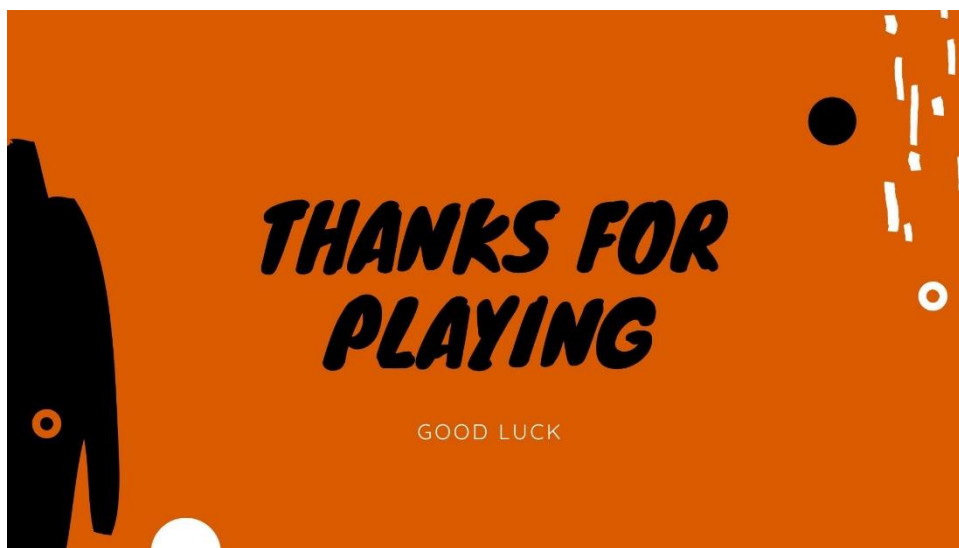


TRICK OR TREAT









COMMON INFORMATION

1 _____

2 _____

3 _____

4 _____

TEAM _____

GUESS THE ANSWER

1 _____

2 _____

3 _____

4 _____

5 _____

6 _____

TEAM _____

Окончание приложения Б

TRUE OR FALSE



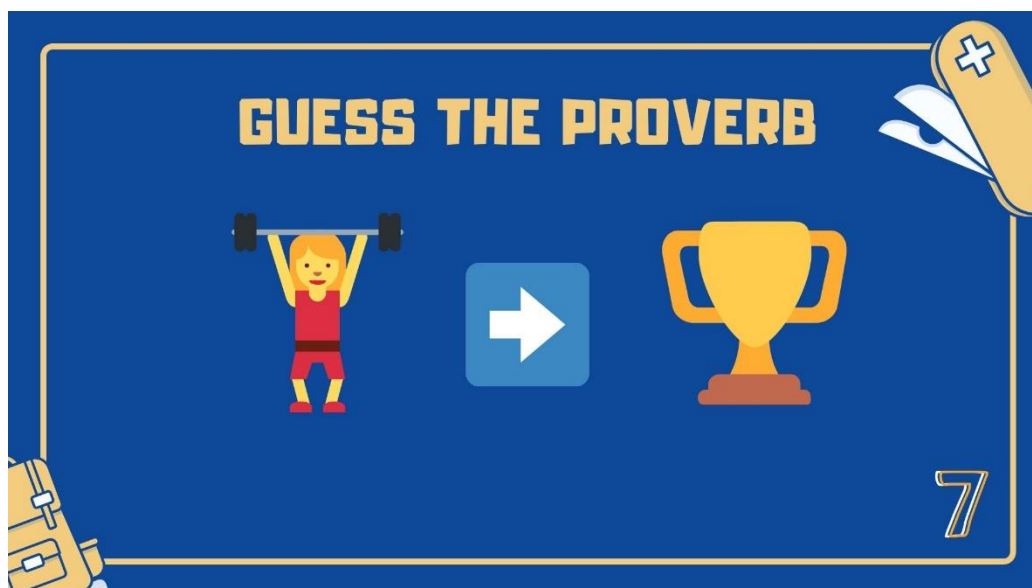
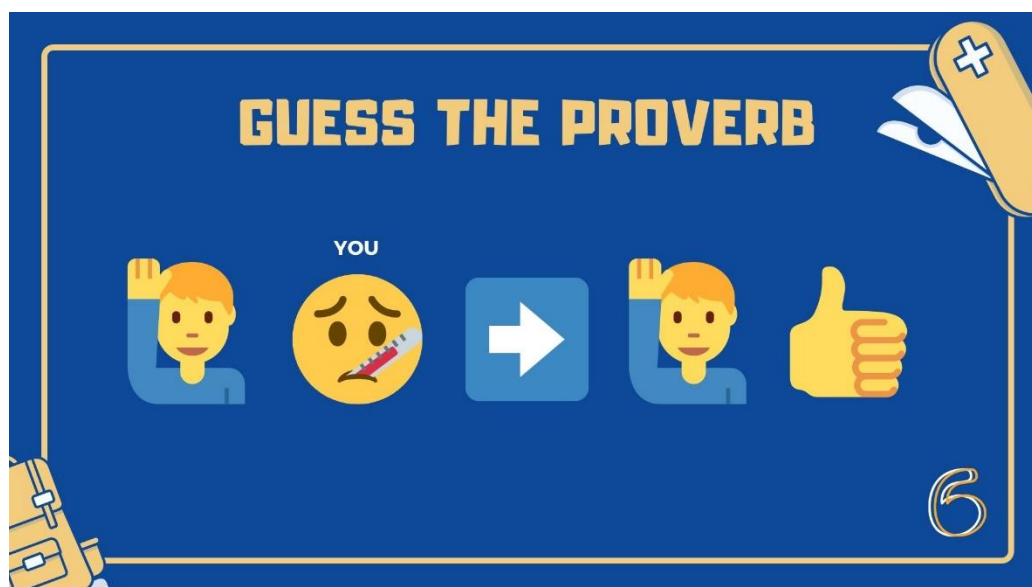
TEAM-----

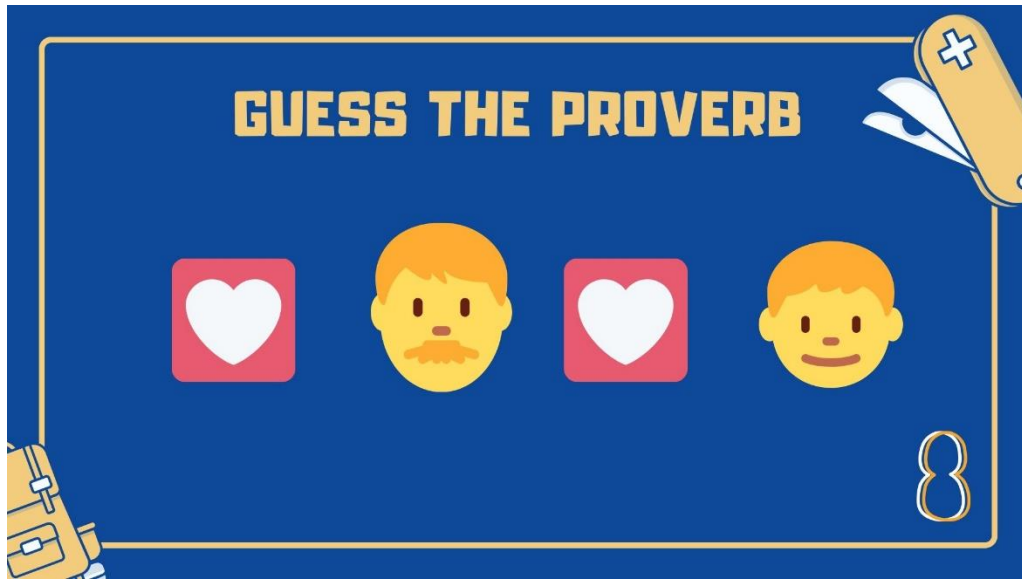
ПРИЛОЖЕНИЕ В

Отгадай пословицы и поговорки









GUESS THE PROVERB



TIME IS MONEY

2

GUESS THE PROVERB



BETTER LATE THAN NEVER

3

GUESS THE PROVERB



AN EARLY BIRD CATCHES THE WORM

4

GUESS THE PROVERB




THERE IS NO SWEET PLACE LIKE HOME

5

This panel features a blue background with a yellow border. At the top, the text 'GUESS THE PROVERB' is written in bold yellow letters. Below this, four icons are arranged horizontally: a red 'X', a blue world map, a red heart, and a yellow house. At the bottom, the proverb 'THERE IS NO SWEET PLACE LIKE HOME' is written in white, followed by the number '5' in a large, stylized yellow font. Decorative elements include a yellow Swiss Army knife in the top right and a yellow backpack in the bottom left.

GUESS THE PROVERB



A FRIEND IN NEED IS A FRIEND INDEED

6

This panel features a blue background with a yellow border. At the top, the text 'GUESS THE PROVERB' is written in bold yellow letters. Below this, five icons are arranged horizontally: a person with a hand to their chin, a sad face with a thermometer, a blue square with a white right arrow, another person with a hand to their chin, and a thumbs up. At the bottom, the proverb 'A FRIEND IN NEED IS A FRIEND INDEED' is written in white, followed by the number '6' in a large, stylized yellow font. Decorative elements include a yellow Swiss Army knife in the top right and a yellow backpack in the bottom left.

GUESS THE PROVERB



PRACTICE MAKES PERFECT

7

This panel features a blue background with a yellow border. At the top, the text 'GUESS THE PROVERB' is written in bold yellow letters. Below this, three icons are arranged horizontally: a person lifting a barbell, a blue square with a white right arrow, and a yellow trophy. At the bottom, the proverb 'PRACTICE MAKES PERFECT' is written in white, followed by the number '7' in a large, stylized yellow font. Decorative elements include a yellow Swiss Army knife in the top right and a yellow backpack in the bottom left.

GUESS THE PROVERB

LIKE FATHER, LIKE SON

8

THANKS FOR PLAYING

GOOD LUCK

WRITE THE PROVERB

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8

ПРИЛОЖЕНИЕ Г

Динамика успеваемости групп

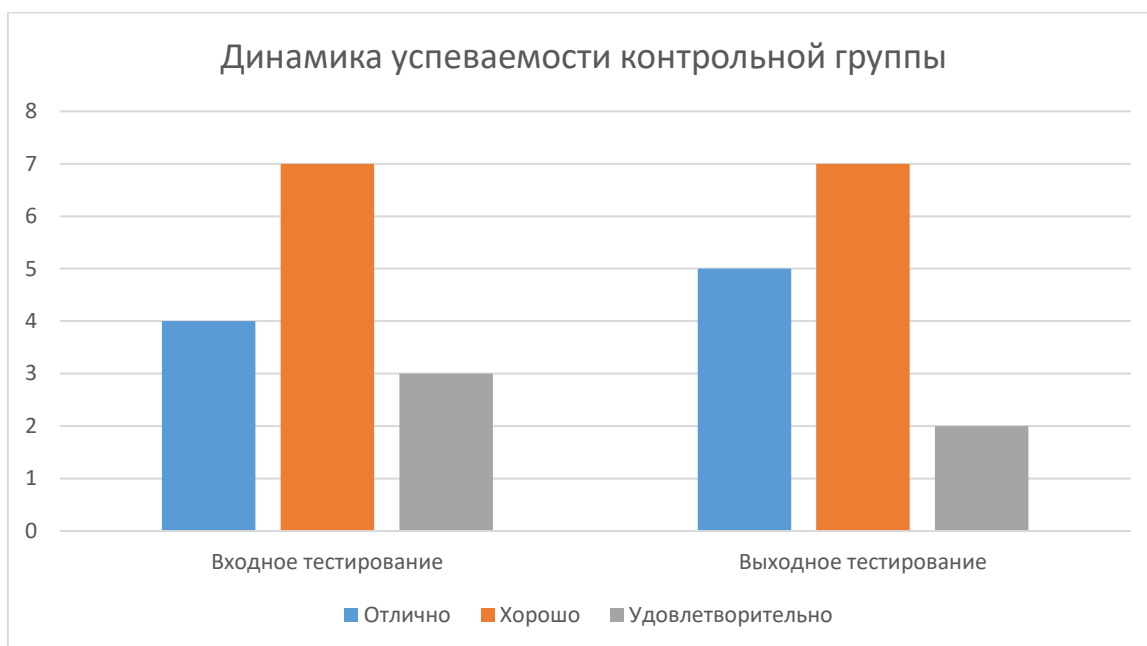


Диаграмма 1 – Динамика успеваемости контрольной группы

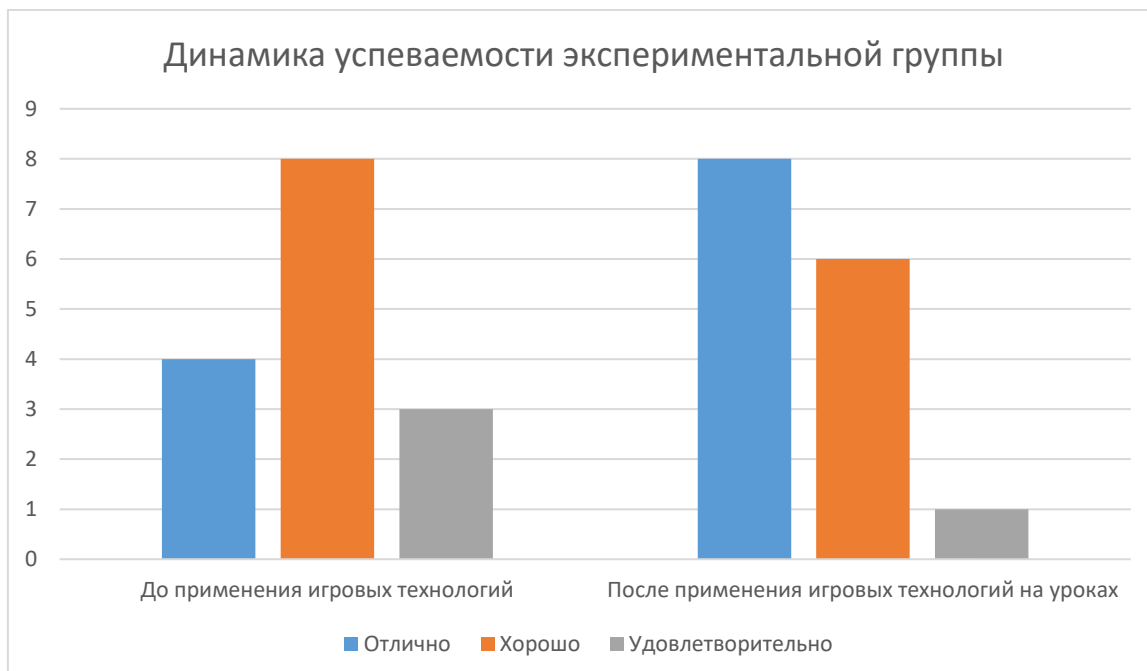


Диаграмма 2 – Динамика успеваемости экспериментальной группы