

**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

**Шерстнева Галина Сергеевна**

**МАГИСТЕРСКАЯ ДИССЕРТАЦИЯ**

**Тема Развитие лексических навыков обучающихся 5 классов на уроках английского языка с помощью компьютерно-игровых форм**

Направление подготовки: 44.04.01 Педагогическое образование

Направленность (профиль) магистерской программы: Инновационные технологии в иноязычном образовании

**ДОПУСКАЮ К ЗАЩИТЕ**

Заведующий кафедрой  
канд. пед. наук, доцент Майер И.А.

« \_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 2021 г. \_\_\_\_\_

Руководитель магистерской программы  
канд. пед. наук, доцент Селезнева И.П.

« \_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 2021 г. \_\_\_\_\_

Научный руководитель  
канд. пед. наук, доцент Лукиных Ю.В.

« \_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 2021 г. \_\_\_\_\_

Обучающийся Шерстнева Г.С.

« \_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 2021 г. \_\_\_\_\_

Красноярск 2021

## ОГЛАВЛЕНИЕ

<b>Введение.....</b>	<b>3</b>
<b>Глава 1. Теоретические основы применения компьютерно-игровых форм в обучении иностранным языкам .....</b>	<b>8</b>
1.1 Компьютерно-игровые формы: понятие и виды.....	8
1.2 Применение компьютерно-игровых форм на уроках иностранного языка.....	13
1.3 Особенности обучения лексике на уроках английского языка в основной школе.....	23
<b>Выводы по 1 главе.....</b>	<b>28</b>
<b>Глава 2. Опытно-экспериментальная работа по использованию компьютерно-игровых форм на уроках иностранного языка в 5 классе при обучении лексике .....</b>	<b>30</b>
2.1 Психолого-педагогические условия обучения в основной школе.....	30
2.2 Методические разработки и апробация уроков по английскому языку с использованием компьютерно-игровых форм при обучении лексике в 5 классах .....	36
2.3 Анализ результатов проделанной работы .....	43
<b>Выводы по 2 главе.....</b>	<b>50</b>
<b>Заключение.....</b>	<b>52</b>
<b>Список использованных источников .....</b>	<b>54</b>
Приложение А.....	62
Приложение Б.....	72
Приложение В.....	80
Приложение Г.....	83
Приложение Д .....	86

## ВВЕДЕНИЕ

**Актуальность темы.** Современные компьютерные технологии все больше проникают в различные сферы жизни современного общества: финансы, средства массовой информации, науку и образование. На общем фоне развития телекоммуникаций в нашей стране постепенно проявляется и становится заметным процесс внедрения компьютерных технологий в сферу народного образования.

Компьютерные технологии начинают постепенно осознаваться многими педагогами как один из инструментов познания мира. Вместе с ним в школу приходят новые формы и методы обучения, новая идеология глобального мышления. Становится очевидным, что в современных условиях высокого уровня развития информационных технологий и их внедрения в образовательный процесс, использование компьютера могло бы значительно повысить эффективность обучения иностранному языку и помочь в организации межкультурного общения на уроке иностранного языка. Важность и эффективность использования компьютерных технологий описывались в трудах: Л.К.Орловой [Орлова, 2020], Е.А. Куличковой [Куличкова, 2015], В.А. Якушевой [Якушева, 2016].

Особенности преподавания иностранного языка в основной школе рассматриваются в работах Л.Щерба [Щерба,2021], О.М. Красновой [Краснова, 2020], Е.И. Мошковой [Мошкова,2016], А.Д.Львовой [Львова, 2019].

Развитие лексических навыков различными способами на уроках английского языка описывались в трудах В.К. Соломатиной [Соломатина, 2020], Е.М. Тимофеевой [Тимофеева 2020], Л.Б. Базаровой [Базарова, 2017].

Компьютерно-игровые формы обучения иностранному языку актуальны на любом этапе обучения, так как они диктуются особенностями развития и мировосприятия обучающихся. Кроме того, они активизируют

познавательные процессы обучающихся, повышают их мотивацию к изучению иностранного языка. Но что особенно важно – игровые методики создают вполне естественные ситуации общения между участниками. Тем не менее использование различных компьютерно-игровых форм обучения с целью обучения иноязычной лексике рассмотрено, по нашим данным, в недостаточной степени, поэтому тема нашего исследования «Развитие лексических навыков обучающихся 5 классов на уроках английского языка с помощью компьютерно-игровых форм» является актуальной.

**Цель исследования** – теоретически обосновать и опытно-экспериментальным путем проверить эффективность применения компьютерно-игровых форм на уроках иностранного языка в 5 классах как средство развития лексических навыков обучающихся.

Для достижения поставленной цели были сформулированы задачи:

- исследовать понятие и виды компьютерно-игровых форм;
- выяснить особенности применения компьютерных игр при обучении английскому языку;
- рассмотреть особенности обучения лексике на уроках английского языка в основной школе
- исследовать психолого-педагогические условия и особенности преподавания иностранного языка в основной школе;
- разработать серию уроков с использованием компьютерно-игровых форм в 5-ых классах;
- экспериментальным путем апробировать и подтвердить эффективность применения компьютерно-игровых форм в развитии лексических навыков у обучающихся 5 классов на уроках английского языка.

**Объект исследования:** процесс преподавания иностранного языка в 5 классах.

**Предмет исследования:** обучение иноязычной лексике обучающихся основной школы с помощью компьютерно-игровых форм.

**Гипотеза исследования:** мы предполагаем, что применение компьютерно-игровых форм на уроках английского языка окажется эффективным средством развития лексических навыков у обучающихся основной школы.

**Теоретическую базу исследования** составили работы в сфере психолого-педагогических условий и особенностей преподавания иностранного языка в основной школе: Л.Щерба [Щерба,2021], О.М. Красновой [Краснова, 2020], Е.И. Мошковой [Мошкова,2016], А.Д.Львовой [Львова,2019]; компьютерно-игровые формы обучения иноязычной лексике: Л.К.Орловой [Орлова,2020], Е.А. Куличковой [Куличкова,2015], В.А. Якушевой [Якушева,2016], Dr. Gary Small, Gigi Vorgan [Small,Vorgan,2011]; особенности развития лексического навыка на уроках английского языка В.К. Соломатиной [Соломатина,2020], Е.М. Тимофеевой [Тимофеева, 2020], Л.Б. Базаровой [Базарова, 2017].

**Методы исследования:**

- теоретические методы исследования: анализ лингвистической, психологической, научно-методической литературы по проблеме исследования и обобщение результатов исследований;

- эмпирические методы: наблюдение за учащимися 5 классов с целью выявления индивидуальных особенностей, изучения реакции детей при использовании компьютерно-игровых форм в обучении лексике английского языка;

- диагностические методы (эксперимент, диагностирование).

**Научная новизна исследования** состоит в авторской разработке серии уроков по английскому языку с использованием компьютерно-игровых форм для обучения лексике в 5-х классах.

**Практическая значимость работы** состоит в возможности использования результатов исследования при обучении английскому языку в основной школе.

### **Апробация и этапы исследования.**

2019-2021 гг. Определение темы, сбор материала, написание и защита выпускной квалификационной работы на тему исследования.

Апробация материалов исследования осуществлялась через публикацию двух научных статей по тематике исследования, которые включены в базу данных РИНЦ: «Использование компьютерно-игровых форм на уроках иностранного языка как способ повышения мотивации обучающихся» в сборнике материалов XV Международной научно-практической конференции «Современные тенденции в преподавании иностранных языков в неязыковом вузе»: Красноярск, СибГУ им.М.Ф.Решетнева май 2021 г; «Использование компьютерных игр как средство повышения мотивации обучающихся к изучению иностранных языков (на примере уроков английского языка в 5 классе)» в сборнике научного журнала «Инновации. Наука. Образование» №46(ноябрь) 2021г.

**Опытно-экспериментальная база исследования.** Исследование проводилось в 5-ых классах на базе МБОУ Школа №100 ЗАТО Железногорск Красноярского края.

**Структура работы:** введение, две главы, заключение, список использованных источников и приложения. Работа изложена на 91 страницах машинописного текста.

**Во Введении** обосновываются актуальность работы, формулируются ее цель, задачи, гипотеза, теоретическая основа исследования и практическая значимость, определяются объект и предмет исследования, описываются методы исследования, структура и содержание работы.

**В первой главе** раскрываются понятие и виды компьютерно-игровых форм. Выделяются особенности применения компьютерно-игровых форм на уроке английского языка и особенности в обучении лексике английского языка в основной школе.

**Во второй главе** раскрываются психолого-педагогические особенности обучения в основной школе, представлены результаты опытно-экспериментальной работы по использованию компьютерно-игровых форм в 5-х классах, как средство развития лексических навыков на уроке английского языка.

**В Заключении** обобщаются результаты проведенного исследования, излагаются основные выводы, намечается перспектива дальнейшего изучения проблемы.

**Список использованных источников** включает 59 наименований работ отечественных и зарубежных авторов, а также государственные нормативные документы и учебные издания.

**Приложение А** содержит первую авторскую разработку урока с использованием компьютерно-игровых форм, дидактические материалы, использованные на уроке.

**Приложение Б** содержит вторую авторскую разработку урока с использованием компьютерно-игровых форм, дидактические материалы, использованные на уроке.

**Приложение В** содержит тест для измерения уровня сформированности лексических навыков по английскому языку и критерии оценивания на констатирующем этапе исследования.

**Приложение Г** содержит тест для измерения уровня сформированности лексических навыков по английскому языку и критерии оценивания на контрольном этапе исследования.

**Приложение Д** содержит статьи, опубликованные автором по теме исследования.

# **Глава 1. Теоретические основы применения компьютерно-игровых форм в обучении иностранным языкам**

## **1.1 Компьютерно-игровые формы: понятие и виды**

В настоящее время интерактивные технологии заняли оправданную и устойчивую позицию в педагогике. Игры входят в число интерактивных методов обучения, а именно их сейчас принято считать самыми эффективными, ведь они ориентированы на достижение конкретных целей. Игра - это средство преподавания, которая позволяет сделать учебный процесс увлекательным, интересным, активизирует мыслительную деятельность участников, является эффективным стимулом к овладению любой дисциплины.

С точки зрения психолога Б.Г. Киселева, если не учить ребенка на сегодняшний день обращаться с компьютером – то же самое, что не привести его в школу [Киселев, 2016, с.30]. Интерактивное обучение зависит от степени использования компьютера, но это, как правило, гораздо больше, чем простое обучение работе на компьютере. Большую часть времени интерактивность лишь интегрируется в обычные уроки. Один из самых простых примеров – компьютерные игры. Для того чтобы эффективно обучать ребенка, его необходимо увлечь. Такое действие и оказывают современные компьютерные игры.

Игра создаёт ситуацию, в которой игроку необходимо принимать разные решения: как поступить? что сказать? как выиграть? Готовность обучающихся решать поставленные вопросы увеличивает их мыслительную деятельность.

Несмотря на то, что игра – это интересное, увлекательное занятие, она должна соответствовать определенным требованиям, так как является обучающей:



1. Игра должна обладать четкими правилами, которые обучающийся знает и соблюдает.

2. Соблюдение правил игры должно привести к определенному результату.

3. Ход игры предоставляет каждому обучающемуся возможность выбора какого-то определенного действия, что обеспечивает индивидуальную активность.

4. Необходимо, чтобы обучающийся точно знал, какой навык тренируется в данной игре.

5. Игра должна стимулировать мотивацию к занятиям, вызывать у ребенка интерес и желание хорошо выполнять работу [Орлова, 2020].

Интерактивное обучение совсем недавно стало ассоциироваться с компьютерами. Многие ставят равенство между активными и интерактивными методами, но они имеют различия. Интерактивные методы можно рассматривать как наиболее современную форму активных методов [Леушина, 2015, с.121].

Интерактивный метод – метод, который призван быть ориентированным на взаимодействие между всеми участниками образовательного процесса [Рахметова, 2017, с.108]. Это некий диалог, в процессе которого происходит обмен информацией. Слово «интерактив» в русском языке произошло от английского слова «interact». «Inter» – «взаимный», «act» – действовать. Интерактивность означает вступать в диалог или вести беседу с кем-либо или с чем-либо.

Главное достоинство интерактивного метода обучения состоит в том, что практически все обучающиеся активно участвуют в процессе обучения. Каждый вносит свой вклад в развитие какой-либо проблемы. Работа в команде повышает заинтересованность, а также активизирует и мотивирует обучающихся в дальнейшем в образовательном процессе. Учитель выполняет

функцию помощника в работе, являясь источником информации [Бочкарева, 2020, с.86].

Существует множество различных форм и методов интерактивного обучения:

- работа по группам;
- творческие задания;
- обучающие игры;
- разминка;
- решение проблем;
- дистанционное обучение;
- использование дополнительных технических и интерактивных средств [Ситдикова,2019, с.24].

В настоящее время для того, чтобы осуществить на практике разные формы и методы интерактивного обучения появились такие вспомогательные устройства как:

- электронные пособия и учебники;
- образовательные ресурсы сети Интернет;
- видео и аудиотехника;
- интерактивные конкурсы, олимпиады, конференции [Ефанова, 2020, с.38].

Говоря о современных методах преподавания, невозможно не затронуть компьютерные технологии. Компьютерная игра, как одна из разновидностей игровых технологий, относится к веку информационных технологий, интернета и современных способов организации учебного процесса. Компьютерные игры стали применяться в сфере образования сравнительно недавно.

Обратимся к словарям и определим понятие и роль компьютерной игры. И.С. Ерогова под компьютерной игрой понимает «компьютерную программу или часть компьютерной программы, служащую для организации

игрового процесса в виртуальной ситуации, связи с партнерами по игре или саму выступающую в качестве партнера» [Ерогова, 2016, с.17].

О.В. Авраменко относит компьютерную игру к «одному из основных и массовых применений микропроцессорной вычислительной техники, относящейся к досугу, воспитанию и образованию» [Авраменко, 2016, с.107].

Таким образом, в нашей работе мы будем рассматривать компьютерно-игровые формы обучения как интерактивную интеллектуальную форму обучения в игровой компьютерной модели, где компьютерная игра выступает в роли одного из партнеров. И в традиционную схему «педагог-ребенок-учебник» вводится новое звено – компьютер. Взаимодействие педагога и ребенка выглядит следующим образом: «педагог-компьютер-ребенок».

Отличие обычной игры от компьютерной заключается в том, что компьютерная игра создает искусственную среду и выстраивает индивидуальную траекторию обучения. Обучающийся в процессе игры вынужден принимать самостоятельные решения для успешного прохождения, что позволяет участникам чувствовать себя свободными и независимыми.

Компьютерные игры детям помогут научиться принимать самостоятельные решения, а также быстро переключаться с одного действия на другое. Хорошо влияет компьютер и на творческие способности детей [Жебряткина, 2020, с.51].

Индустрия компьютерных игр уже стоит на шаг впереди кино или телевидения. Это можно объяснить, в первую очередь, интерактивностью, которую предоставляют нам компьютерные игры. Это помогает преподавателям следовать современным формам обучения, в которых на первом месте стоит активное участие самого обучающегося в образовательном процессе. Ценность компьютерных игр и программ состоит в том, что они в более наглядной форме представляют содержание

предметов, понятий, грамматических правил, что и позволяет обучающемуся легко и быстро овладеть нужным материалом. С помощью комбинирования во время учебного процесса разных видов игр, в том числе и компьютерных, обучающиеся овладевают умением самостоятельно и инициативно решать игровые задачи, постепенно усложняющиеся по содержанию знаний и подниматься в своем развитии на более высокий уровень.

В научной литературе существует большое количество классификаций компьютерных игр. Традиционно их разделяют на обучающие, развивающие и развлекательные.

П.П. Гончаров предлагает разделить игры по степени обучающего воздействия: тренирующие, закрепляющие и контролирующие [Гончаров, 2019, с.79].

Г.А. Фейзова выделяет следующую классификацию игр: фонетические, орфографические, лексические и грамматические. Целью фонетической игры является формирование фонематического слуха. Орфографические игры направлены на закрепление сочетания букв в словах. Лексические игры закрепляют лексику, развивают навыки монологической и диалогической речи. Грамматические игры автоматизируют употребления определенных частей речи и конструкций в предложении [Фейзова, 2021, с.31].

Несмотря на различные классификации, все авторы схожи во мнении, что компьютерная игра организует процесс обучения таким образом, чтобы учебный материал усваивался просто и эффективно. Применение графики, звука, видеотехники позволяет моделировать различные ситуации и среды.

Можно выделить следующие свойства компьютерных обучающих игр:

а) они повторяемы, игру можно в любое время прервать и начать заново;

б) компьютерные игры следуют определенным правилам, которые не могут быть изменены участниками игры;

в) компьютерные обучающие игры должны приносить удовлетворение и радость [Куличкова, 2015].

Основная же особенность дидактических компьютерных игр является то, что все они должны быть обучающими. Они создаются взрослыми в целях воспитания и обучения. Но для играющих значение такой игры не выступает открыто, а реализуется через игровую задачу, игровые действия и правила [Веселова, 2017, с.92].

Итак, мы выяснили, что с помощью сочетания во время учебного процесса разных видов игр, в том числе и компьютерных, обучающиеся способны самостоятельно подниматься в своем развитии на более высокий уровень. Компьютерные игры помогают обучающимся научиться принимать самостоятельные решения, а также быстро переключаться с одного действия на другое. Умение пользоваться Интернетом поможет в дальнейшем приобрести навыки по поиску и отбору информации.

Во время игры сильные помогают слабым ученикам. Учитель же управляет процессом общения: подходит то к одному, то другому ученику, который нуждается в помощи, вносит необходимые коррективы в работу. Дидактические игры можно использовать как на начальном этапе обучения, так и на продвинутом. Игра помогает вовлечь в учебный процесс даже слабого обучающегося, так как в ней проявляются не только знания, но и находчивость и сообразительность.

## **1.2 Применение компьютерно-игровых форм на уроках иностранного языка**

Специфика предмета «Иностранный язык» обуславливает активное и уместное применение компьютера на уроках. Обучающая компьютерная программа является тренажером, который организует самостоятельную работу обучающегося, управляет ею и создает условия, при которых учащиеся

самостоятельно формируют свои знания, что и особо ценно, ибо знания, полученные в готовом виде, очень часто мимо их сознания и не остаются в памяти [Соловьева, 2019, с.137]. Тотальное увлечение молодежи компьютерными играми самых разных жанров можно и нужно пробовать употреблять на благо разных сфер человеческой деятельности.

Интерактивное обучение зачастую рассматривается как противоположность пассивному обучению, которое построено на наблюдении. Однако если все упражнения интерактивные, обучающиеся могут быть перевозбужденными или потерять основную цель. Учителя обычно стремятся соблюсти баланс между пассивными методами обучения с более активными заданиями. Две системы вместе работают гораздо лучше [Емашев, 2018, с.85].

Реализация игровых приемов и ситуаций при урочной форме занятий происходит по следующим основным направлениям: дидактическая цель ставится перед учащимися в форме игровой задачи; учебная деятельность подчиняется правилам игры; учебный материал используется в качестве ее средства. В учебную деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую; успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом [Дубровская, 2018, с.128].

М.А. Петренко и Е.А. Баталина утверждают, что игры на уроках иностранного языка способствуют выполнению следующих методических задач:

- психологическая готовность обучающихся к речевому общению;
  - обеспечение естественной необходимости повторения языкового материала;
  - тренировка участников в выборе нужного речевого варианта
- [Петренко, Баталина, 2016, с.174].

Компьютерные игры можно применять на разных этапах урока иностранного языка. Так, на этапе выполнения тренировочных упражнений после предъявления нового материала, либо при закреплении изученного, а именно лексики, можно дать следующие задания соревновательно-игрового характера: сопоставления слова, перевода, установления нужного порядка слов в предложении, сопоставление частей предложения, вопроса и ответа, выбор нужной формы глагола, предлога, местоимения и т.д. В данном случае вместо традиционной игры можно воспользоваться обучающей компьютерной игрой, чтобы снять усталость у детей. Все зависит от тематики урока [Якушева, 2016, с.113].

Физминутку на уроке английского языка можно также проводить с помощью компьютерно-игровых форм. В данном случае очень хорошо подходит игра на тренировку лексических единиц с помощью аудио. В описанных нами играх из первого пункта содержится большое количество расширений для того, чтобы система произносила сама слова. Можно попросить показывать обучающихся движениями слова, которые произносит система.

Игры на английском можно разделить на три категории:

1. Компьютерные игры для изучения английского языка.

Мини-игры, в которых нужно выполнять задания, непосредственно направленные на запоминание слов, составление фраз и т. д. Чаще всего такие игры делятся на разные категории по тематике слов.

2. Учебные программы, сайты с элементами геймификации.

Это не игры, а программы или онлайн-сервисы для изучения языка, в которые добавлены игровые элементы, чтобы сделать учебный процесс более приятным и эффективным. Подходят для разных уровней: от «нулевого» до примерно *intermediate* или чуть выше.

3. Компьютерные игры на английском, не предназначенные для изучения языка [Cai, van Joolingen, Veermans, 2021, p.49].

Обычные компьютерные игры на ПК, производители которых не ставили своей целью образовательный смысл. Однако некоторые игры можно рассматривать как оригинальные материалы на английском, в которых польза такая же, как от чтения или просмотра фильмов на английском: закрепляем в памяти уже знакомые слова, узнаем новые, навыки понимания текста и устной речи. И все это в увлекательной форме.

Тема нашей работы связана непосредственно с образовательной деятельностью, поэтому мы будем делать упор на дидактические игры, которые можно использовать в классе. Но для полного представления о компьютерных играх и каким образом с их помощью можно еще изучать лексику английского языка, мы отобрали и изучили наиболее популярные подростковые игры для ПК для самостоятельного изучения английского языка.

*Bioshock Infinite* [[https://www.gog.com/game/bioshock\\_infinite](https://www.gog.com/game/bioshock_infinite)]. Действия игры происходят в 1912 году в фантастическом городе Колумбия, где правят технический прогресс и Пророк. Частный детектив Букер ДеВитт прибывает в город, чтобы выполнить заказ: найти девушку по имени Элизабет, которую держат в заточении. В игре большое количество диалогов, аудиозаписей, роликов в процессе игры.

*The Last of Us* [[https://game4.ru/3889-The\\_Last\\_of\\_Us.html](https://game4.ru/3889-The_Last_of_Us.html)]. Данная игра получила самые высокие рейтинги среди игроков и критиков. Действие игры происходит в постапокалиптическом будущем на территории США спустя 20 лет после пандемии. Главные герои – контрабандист Джоэл и девочка-подросток Элли, им приходится отправиться в опасное и долгое путешествие через обезлюдившие города, полные опасностей.

В диалогах персонажей, инвентаре постоянно попадает специализированная лексика. Она часто повторяется, поэтому с помощью одной игры можно запросто выучить от 30 до 200 новых слов. Игры приносят



нам кучу удовольствия, а лучше всего информация запоминается в том случае, когда мозг заинтересован и глубоко вовлечен в процесс.

Так как тема нашей работы связана с развитием лексического навыка, мы приведем несколько примеров компьютерных игр, которые могут быть интегрированы в учебный процесс.

*Funbrain* [<https://www.funbrain.com/>]. Сайт Funbrain.com является лидером в области бесплатных образовательных игр для детей с 1997 года. Funbrain предлагает сотни игр, книг, комиксов и видео, которые развивают разные навыки. Исследовав данный сайт, мы отобрали наиболее подходящие и увлекательные лексические игры для обучающихся 5 классов:

- *Word Confusion* — одно из самых интересных и полезных развлечений на сайте. Вам дают предложение, в котором пропущено одно слово, и два варианта ответа. Вам необходимо выбрать подходящее по смыслу слово.
- *Stay Afloat* – игра представляет собой виселицу на английском языке, только более гуманную: в случае проигрыша только топят вашу лодку. Можно выбрать интересующую тематику, даже из серии фильмов или книг, и попробовать отгадать слово.
- *Tinybop's Mammals*- игра, которая позволяет не только выучить лексику по теме «животные», но еще и изучить их телосложение, части тела, с помощью разных действий в игре.

*Digital Dialects* [<https://www.digitaldialects.com/English.htm>]. Этот сайт будет полезен для повторения ранее изученных слов. Каждая из 10 игр представляет собой программу по изучению и закреплению в памяти 10-15 слов. Можно послушать их произношение, посмотреть, что они означают. После этого предложат проверить свои знания в процессе игры. Игры предельно простые, зато с их помощью можно легко запомнить более сотни самых широко употребляемых английских слов.

*WeekEnglish* [<http://weekenglish.ru/>] - это русскоязычный сайт с играми для обучения английскому языку. Плюс этой платформы в том, что здесь

могут заниматься люди с разным уровнем знаний английского языка: от начинающих до Advanced. С помощью игр на этом сайте можно расширить свой словарный запас, разгадать кроссворды на английском.

*Where's*

*My*

*What*

[[https://store.steampowered.com/app/531860/Wheres\\_My\\_What/](https://store.steampowered.com/app/531860/Wheres_My_What/)] - это игра для отработки и закрепления лексики. На экране появляются различные предметы, хаотично расположенные по всей области. Игроку необходимо за определенное время найти предметы, названия которых появляются на экране. За каждый правильно выбранный предмет прибавляется дополнительное количество секунд, за каждый неправильный ответ отнимается. Слова имеют категории (животные, еда, одежда и т.д.). В игре также возможно подключить совместный режим и устроить соревнования между участниками.

*Monster Phrases* [<https://www.gamestolearnenglish.com/monster-phrases/>] - игра, позволяющая отработать сразу несколько составляющих: конструкцию предложений в английском языке, лексику, времена. На экране появляется картинка, игроку необходимо выбрать из нескольких слов, подходящее начало предложения, которое бы соответствовало картинке. Далее выбирается подходящий глагол, используя опять всплывающую картинку, и конец предложения, в зависимости от предложенной ситуации.

*Tilly's Word Fun* [<https://englishearly.ru/tillys-word-fun/>] - это обучающая игра производства Oxford University Press, которая также помогает изучить и закрепить английскую лексику по разнообразным темам. В каждой теме представлены серии из мини-игр. К примеру, одна из них, где на экране появляется табло с изучаемыми предметами разных цветов, нужно выбрать изображения определенного цвета или количества.

*LearnEnglish – British Council* [<https://learnenglish.britishcouncil.org/>]. Сайт знаменитого Британского Совета тоже может порадовать разным набором игр для изучения лексики. Пробовать заниматься на нем можно с

уровня Elementary, однако некоторые игры будут интересны и на Intermediate, и на Upper-Intermediate. Здесь вы найдете игры на расширение словарного запаса, проверку навыка правописания, а также разные головоломки со словами. Простые развлечения помогут улучшить знания английского:

- Story Maker- мини-игра от производителя British Council, с помощью которой вы сможете не только отработать лексику, но и английские времена. Игра позволяет самостоятельно создавать сюжет истории, выбирая слова из представленной категории. История получается небольшой, что позволяет ее использовать в полном объеме в образовательном процессе. Кроме того в этой игре есть функция печати конечного варианта.
- Job mixer- игра из серии этого же производителя British Council, которая подойдет для изучения и закрепления темы «профессии» в английском языке. Игроку предлагается по готовому описанию профессии на английском языке создать подходящего персонажа, который бы соответствовал описанию.
- Wordshake- мини-игра на скорость по сбору слов, чем длиннее слово, тем больше очков получает участник.

*IQsha* [<https://iqsha.ru/>] - это онлайн-сервис дистанционного образования. На этом сайте содержится обучающий контент с огромным количеством упражнений, направленных на формирование и развитие интеллектуальных способностей обучающихся, на усвоение и повторение знаний. Однако он подходит только до 5 класса. Для более старшего звена подбор материала будет являться легким. Данный сервис имеет раздел безлимитного аккаунта. Мы расскажем о некоторых играх, которые находятся в бесплатном доступе:

- Учим слова - серия игр, которые находятся по категориям слов. Необходимо выбрать изучаемую лексическую категорию (одежда,

животные, дни недели и т.д.) и система вам открывает доступ к серии упражнений. В процессе изучения лексики, игра усложняется: от выбора подходящей картинке до составления верных предложений.

- Словарные диктанты- серия игр, которые подойдут для закрепления или проверки пройденной лексики. Принцип такой же, необходимо выбрать соответствующую категорию слов, а система сама откроет доступ к игре. В выведенном предложении необходимо выбрать верную картинку или слово, которое подойдет по смыслу. Или вам предлагается подать в руки герою, с помощью мышки предмет, который озвучил персонаж или вывел на экран.

*Games to learn English* [<https://www.gamestolearnenglish.com/>] – сайт, который содержит 30 обучающих игр. В каждой игре по несколько тем или модификаций, поэтому изучать английский с помощью этой игры будет все так же интересно, как и в начале:

- Weather - игра, которая подойдет не только для изучения лексики по теме погода, но и для закрепления и проверки. К тому же в игре есть счетчик времени, благодаря чему, учитель может отследить успех обучающихся, устроить соревнования. В игре можно перемещать изображения погоды по разным странам, прослушав прогноз погоды, составить разные предложения, исходя из предложенных картинок.
- Big describer - в этой игре находится сразу несколько категорий слов по темам, которую вы можете выбрать. Вам необходимо прочитать описание предмета или явления и выбрать соответствующую картинку, к которой они относятся.
- Animal mystery – в игре необходимо сформировать вопросы, чтобы отгадать животное. Компьютер сам загадывает любое животное и дает ответы на вопросы. Когда вы готовы выбрать животное, нажимаете на картинку. Количество отгаданных животных подсчитывается.

Методика работы с описанными нами играми состоит в том, чтобы закрепить с обучающимися изученный лексический материал по заданным темам и проконтролировать уровень их знаний на этапе закрепления изученного материала.

Поддача материала играет немаловажную роль: дружелюбная атмосфера и отсутствие привычного «учебного» напряжения во время ознакомления с лексическим материалом приводит к более успешному запоминанию слов, а последующая отработка не вызывает никакого отторжения. Практика показывает, что подростки с большим трудом сосредотачивают внимание на процессе обучения. Несмотря на высокую познавательную активность, в силу возраста и влияния социальной среды лишь небольшой процент обучающихся показывает тот результат в изучении английского языка, который соответствует их образовательному потенциалу. Компьютерные мини-игры, по нашему мнению, должны привести к заметному росту мотивации обучающихся [Власова, 2016, с.98].

Мы считаем, что большое значение в учебном процессе имеет мотивация обучения. Это помогает усилить мышление, представляет интерес для конкретного рода занятий, для выполнения конкретного упражнения. Сильнейшим мотивирующим фактором являются методы обучения, удовлетворяющие потребность в изучении материальной новизны и разнообразия упражнений.

Использование различных методик обучения помогает развить память о языковых явлениях, создавая устойчивые зрительные и слуховые образы, поддерживая интерес и активность учащихся [Анненкова, 2019, с.55].

Обязательные условия для правильной организации занятия:

- доброжелательные отношения между всеми участниками;
- демократия;
- вовлечение жизненного опыта каждого обучающегося;

- использование нескольких методов и форм подачи и введения информации [Самойлова, 2017, с.88].

Требования к преподавателю языка в области использования компьютерных технологий намного выше, чем требования к преподавателям других дисциплин, так как программное обеспечение обучения языку включает очень широкий диапазон программных средств и учебных материалов, ориентированных на разные уровни, этапы обучения. Одним из основных требований, предъявляемых к обучению иностранным языкам с использованием компьютерных программ, является интерактивность, т.е. создание взаимодействия на уроке. Интерактивность не просто создаёт реальные ситуации из жизни, но и заставляет учащихся адекватно реагировать на них посредством иностранного языка [Иванова, Ахметшина, 2017, с.179].

Не менее важное требование – наличие материально- технической базы. В кабинете для проведения уроков английского языка необходимо современное оборудование: интерактивная доска, проектор, компьютеры, колонки, наушники, подключение к сети Интернет, принтер, сканер. Именно полный набор даёт наиболее значительные результаты.

Следующим требованием для педагога является комбинирование компьютерных программ, чтобы развить все виды речевой деятельности. Они позволяют осознать языковые явления, сформировать лингвистические способности, создать коммуникативные ситуации, а также обеспечивают реализацию индивидуального подхода и интенсификацию самостоятельной работы учащихся и сочетают в себе обучающий и игровой аспекты. Не менее важно учителю соблюдать логичность использования программ в соответствии с темой и целью данного урока [Иванова, Ахметшина, 2017, с.180].

Итак, следует сказать, что для достижения наилучшего результата при работе с компьютерными программами при изучении английского языка

учителю следует соблюдать ряд требований, выполнение которых будет способствовать повышению уровня знаний обучающихся. Правильно организованная работа обучающихся с компьютерными программами может способствовать, в частности, росту их мотивации в изучении иностранного языка.

Мы провели обзор дидактических компьютерных игр для занятий в классе. Игра помогает вовлечь в учебный процесс даже слабого обучающегося, так как в ней проявляются не только знания, но и находчивость и сообразительность.

Одним из самых распространенных видов обучения, который всегда был и остается самым востребованным и популярным, являются игры. Игра создает условия равенства и партнерства. Компьютер является незаменимым помощником для изучения и освоения учебного материала посредством игры. Поэтому, как считают многие педагоги, компьютерные и интерактивные технологии на уроках в школе могут помочь учащимся стать более активными и заинтересованными.

### **1.3 Особенности обучения лексике на уроках английского языка в основной школе**

Результатом обучения иностранному языку является формирование у обучающихся коммуникативной компетенции, которая рассматривается как способность осуществлять межличностное и межкультурное общение с носителями языка. Успешной коммуникации можно добиться в том случае, если у обучающегося имеется достаточный лексический запас. Без овладения лексикой в необходимом объеме невозможно развить говорение, аудирование, чтение и письмо.

Требования к составу, тематике и объему лексического материала для

усвоения в основной школе зафиксированы в Федеральном государственном образовательном стандарте [ФГОС, 2020]. Овладение новыми лексическими средствами в соответствии с темами и ситуациями входит в познавательный блок УУД.

Согласно ФГОС, существуют определенные требования к лексической стороне речи обучающихся 5-7 классов. В данный период происходит расширение лексического минимума. Согласно «Примерной основной образовательной программе основного общего образования» обучающиеся должны усвоить лексические единицы, включающие устойчивые сочетания слов, оценочную лексику, реплики-клише речевого этикета, отражающие культуру стран изучаемого языка. У обучающихся развиваются навыки их распознавания и употребления в речи [ПООП, 2016].

Лексическая сторона речи, согласно ПООП, включает в себя:

- распознавание и употребление в речи лексических единиц в рамках тем, включенных в раздел «Предметное содержание речи»;
- распознавание и употребление в речи наиболее распространенных фразовых глаголов;
- определение принадлежности слов к частям речи по аффиксам;
- догадка о значении отдельных слов на основе сходства с родным языком, по словообразовательным элементам и контексту;
- распознавание и употребление различных средств связи в тексте для обеспечения его целостности (firstly, to begin with, however, as for me, finally, at last, etc.) [ПООП, 2016, с.37].

Методика создает модель обучения английскому языку, а также определяет методологический компонент содержания обучения лексике как знания и умения ученика [Базарова, 2017, с.81]. То есть учитель должен сообщить обучающимся такие знания, которые помогут им сформировать умения самостоятельно и независимо организовывать и систематизировать



работу с лексикой, опираясь на необходимые разъяснения, памятки и инструкции по использованию печатных словарей.

Лексический навык определяется как «способность мгновенно вызывать из долговременной памяти эталон слова в зависимости от конкретной речевой задачи и включать его в речевую цепь» [Забирова, 2020, с.260].

При обучении лексике на уроках английского языка необходимо следовать нижеперечисленным принципам:

- принцип коммуникативной направленности (обучение иностранному языку как средству социального взаимодействия);
- дифференцированного и интегрированного обучения;
- сознательности;
- наглядности [Тимофеева, 2020, с.52].

Как известно, обучение лексике состоит из трех этапов: ознакомление, первичное закрепление, использование лексических навыков в различных видах речевой деятельности [Соломатина, Тимакова, 2020 с.327]. Во время первого этапа учитель знакомит обучающихся с новыми лексическими единицами. На втором этапе происходит выполнение разных упражнений для первичного закрепления лексических единиц. На третьем этапе изученная лексика отрабатывается в процессе развития умения чтения, говорения, аудирования или письма.

Лексические трудности закономерно появляются после начальной ступени в основной школе переходя на более высокий этап. При интенсивном обучении языку, словарь обучающихся начинает стремительно расти и делиться по функциональным аспектам: разговорно-бытовой, общественно-политический и др. [Бедретдинова, Будник, 2014, с.10].

Обучающемуся приходится запоминать длинные списки слов, и перед ним встает проблема запоминания лексических единиц. Многие ссылаются на плохую память, просят помощи для более успешного запоминания новых

слов. Однако, к каким бы новым техникам или альтернативным способам запоминания слов мы бы ни прибегали, закономерности работы нашего мозга измениться не могут.

По статистике, чтобы запомнить слово, с ним надо использовать его от 6 до 11 раз. В кратковременной памяти слова удерживаются от ярких впечатлений, а в долговременной памяти они сохраняются благодаря предметным и умственным действиям, осуществляемым с лексическим материалом [Штиглуз, Гишимшина, 2017, с.260]. Следовательно, верным методом обучения лексике будет введение, постоянное повторение и закрепление новых слов в разных видах речевой деятельности. Безуспешное овладение лексикой, таким образом, объясняется исключительно недостаточной работой с материалом, низкой самостоятельной работой обучающегося, игнорированием одного из видов речевой деятельности на языке со стороны преподавателя как организатора учебного процесса или со стороны обучающегося.

В первую очередь обращается внимание на фонетический облик слова. Лексику желательно вводить в аудитории, проговаривая ее вслух вместе с обучающимися, иногда утрируя звуки.

Запоминание фонетических особенностей слова обязательно, но недостаточно, так как это не дает свободы использования слова в речи. Поэтому по возможности введение лексики сопровождается словообразовательным анализом (employ-employee-employer-employment-unemployed), лингвострановедческим комментарием (5 o'clock tea - традиционное чаепитие в Великобритании), пояснениями о ситуации использования слова в речи (Bless you! - пожелание здоровья, когда человек чихает), указанием на его сочетаемость (bad fish - испорченная рыба) [Бедретдинова, Будник, 2014,с.10].

Лексика запоминается легче, если она дается тематическими блоками, то есть словами, применяемыми в одной сфере жизни. Тогда воспоминание одного из слов цепочки будет приводить за собой следующие.

При введении новой лексики обучающимся советуют запомнить слово ассоциативным способом, которое вызывает иностранное слово (eagle - орел (клюв похож на иглу)) [Степанова, 2019, с.283].

Стоит сказать, что этот способ индивидуален, потому что у каждого человека рождаются собственные ассоциации, связанные со словами, поэтому навязывать свои ассоциации к слову будет напрасным способом. Естественно, запоминать все слова только этим способом будет нерационально, так как вместо прямой связи «понятие-слово» образуется промежуточное звено «похожее русское слово», что замедляет мыслительно-речевую деятельность [Новиков, 2018, с.143].

Особую трудность в английском языке представляют омофоны. Омофоны – это слова, которые звучат одинаково, но имеют различные графические формы [Щерба, 2021, с.68]. Например: seen – scene, wood – would, beet – beat. На уроке должны присутствовать упражнения и задания для отработки данной группы слов.

Особое внимание следует уделить изучению синонимов, использование которых зависит от контекста.

Сложность обучения лексике также заключается в том, что язык является динамической системой с постоянными изменениями: слова переходят из одного лексического пласта в другой, появляются новые слова-«неологизмы», а некоторые перестают употребляться вообще. Учитель английского языка должен быть в постоянной готовности к решению вышеуказанных проблем, что актуализирует внедрение инновационных технологий в процесс обучения лексике, в том числе в основной школе.

Таким образом, овладение лексикой является важной частью изучения английского языка. Владение лексикой лежит в основе всех видов речевой

деятельности. Поэтому для учителя важно использовать наиболее эффективные методы, приемы, находить подходящие упражнения для совершенствования лексических навыков. Только в результате постоянной отработки изученного материала можно достигнуть необходимого уровня владения английским языком.

### **Выводы по 1 главе**

В первой главе рассматривалось понятие компьютерно-игровых форм в контексте интерактивного обучения. Компьютерно-игровые формы обучения мы определяем как интерактивную интеллектуальную форму обучения в игровой компьютерной модели, где компьютерная игра выступает в роли одного из партнеров.

В нашем исследовании мы исходили из положения о том, что интерактивные виды обучения позволяют сформировать благоприятный микроклимат в учебном коллективе. Эти формы обучения создают высокую мотивацию, которая обеспечивает прочность полученных знаний, проявить фантазию, коммуникабельность, ценность индивидуальности, командный дух, свободу самовыражения.

В ходе исследования мы определили на каких этапах урока английского языка стоит применять компьютерные игры, какие особенности стоит учитывать при отборе игр. Обучающиеся посредством игры пользуются языком и речью, чтобы достичь содержательных целей. Так языковые игры предназначены для формирования произносительных, лексических и грамматических навыков.

Мы провели обзор дидактических компьютерных игр для занятий в классе и выделили преимущества каждой из них.

В первой главе мы изучили определенные особенности в обучении лексике английского языка в основной школе. Нами были рассмотрены

основные требования в примерной основной образовательной программе среднего общего образования и основные положения ФГОС. Следует отметить, что главным результатом обучения английскому языку является формирование у обучающегося коммуникативной компетенции. А овладение данной компетенцией возможно лишь при наличии определенного лексического набора.

## **Глава 2. Опытнo-экспериментальная работа по использованию компьютерно-игровых форм на уроках иностранного языка в 5 классе при обучении лексике**

### **2.1 Психолого-педагогические условия обучения в основной школе**

Умение учитывать возрастные психологические особенности обучающихся – одно из основных требований, предъявляемых к работе педагога. В основной школе обучающиеся вступают в новый период – подростковый.

Подростковый возраст относится к числу переходных периодов онтогенеза. Этот особый статус возраста связан с изменением социальной ситуации развития подростков – их стремлением приобщиться к миру взрослых, ориентацией поведения на нормы и ценности этого мира. В связи с этим характерным для подростка является чувство «взрослости», а также развитие самосознания и самооценки, интереса к себе как к личности, к своим возможностям и способностям [Львова, 2019, с.68].

Особенностями социальной ситуации развития и особым характером взросления на этом этапе объясняет «кризисность» этого возраста Г.Б. Иллиева. Она отмечает, что вступление в жизнь не одномоментное событие, а длительный процесс, биологические, социальные и психологические аспекты которого имеют свой собственный временной ритм у разных людей [Иллиева, 2016, с.50]. Контрастность детства и зрелости, между которыми ребенок «находится», затрудняет подростку усвоение взрослых ролей и порождает много внешних и внутренних конфликтов [Эриксон, 2016, с.223].

Период отрочества подразумевает существенные изменения личности, поэтому он считается критическим. Эти изменения связаны как с особой социальной ситуацией, так и с половым созреванием. Подростку очень часто трудно сдерживать свое чувство идентичности, субъективное чувство целостности и стабильности своего Я, так как подросток испытывает много

физиологических и психологических изменений, а появившееся чувство полового влечения меняет всю систему мотивов [Сорокоумова, Старикова, 2021, с.279].

Согласно взглядам Л. С. Выготского, подростковый возраст – это самый неустойчивый и изменчивый период, который отсутствует у дикарей и при неблагоприятных условиях «имеет тенденцию сокращаться, составляя часто едва приметную полосу между окончанием полового созревания и наступлением окончательной социальной зрелости» [Выготский, 2010, с.110]. В случае отрицания взрослыми того, что подросток – это не маленький ребенок, то с его стороны можно наблюдать различные формы протеста, часто обиды, а также грубость, упрямство, непослушание, замкнутость, негативизм.

Нельзя не упомянуть характерный для подросткового возраста ведущий вид деятельности. Подростковому возрасту присуща сторона деятельности, акцентирующая развитие взаимоотношений. В отличие от младшего школьника, который стремится быть как взрослый, у подростка ощутима потребность быть взрослым и осознать себя личностью, отличной от других людей. В связи с тем, что меняется ведущий вид деятельности, на фоне возрастающих умственных нагрузок, часто встречаются нарушения учебной дисциплины во время урока.

Потребность в персонализации реализуется подростком через взаимодействие с теми людьми, которые, по его мнению, достаточно признаны в круге значимых для него людей. В. А. Петровский полагает, что подросток хочет не столько «быть как взрослый, сколько быть таким, как тот, с кем считаются или не могут не считаться взрослые» [Петровский, 2010, с.327]. Расширение сфер и форм общения, социальная деятельность подростков, расширение круга общения в системах «я и социум», «я и близкие и далекие люди» становятся ведущей деятельностью, причиной

наиважнейших изменений в психологических особенностях данного возраста [Коняев, Белевцев, Горденко, 2018, с.405].

Значительные качественные сдвиги также происходят и в особенностях протекания психических процессов. Например, внимание подростков избирательно, целенаправленно, они стремятся и проявляют способности к анализу. Оно становится более содержательным, последовательным, планомерным. Учащиеся средней школы обнаруживают способности к тонкому анализу воспринимаемых объектов. Внимание подростка может быть устойчиво и интенсивно, он может быстро его сконцентрировать и четко распределять, управлять, контролировать, оно также может стать увлекательным процессом и увлекательной деятельностью.

Мышление подростка переживает качественные сдвиги. Абстрактное мышление начинает преобладать над конкретно-образным, и эта особенность начинает играть большую роль в обучении. Важная особенность этого возраста – формирование активного, творческого, самостоятельного мышления. Содержание и логика изучаемых предметов, характер усвоения знаний развивают у подростков способность самостоятельно и творчески мыслить, сравнивать, делать глубокие по содержанию выводы и обобщения. Под влиянием обучения мышление, внимание и память постепенно обретают характер организованных, регулируемых и управляемых процессов.

Мы считаем важным осветить особенности мотивационной сферы подростка, для этого рассмотрим понятие «мотивация к обучению» и рассмотрим данную категорию через призму психологических особенностей подростков. «Мотив – то, ради чего осуществляется деятельность, в отличие от цели, на которую эта деятельность направлена, т.е. мотивом называется все то, что побуждает активность ребенка – и отметка, и игрушка, и интерес, и стремление к одобрению, и принятое ребенком решение, и чувство долга» [Мохова, Соколовская, Башеров, 2020, с.191].



В соответствии с взглядами Ю.В. Гордиенко, личность имеет две ведущие мотивационные системы: внешнюю и внутреннюю мотивации: «Система внешней мотивации связана с инструментальной деятельностью и внешней системой контроля. При работе этой системы повышение сложности ситуации ведёт к росту напряжённости, которую организм стремится снять. Система внутренней мотивации – это система самостоятельности и внутреннего контроля, поиска напряжения и трудностей, сопровождаемых интересом и воодушевлением» [Гордиенко, 2019, с.597].

Неясность в представлениях, определениях, системных связях внутри изучаемого предмета порождает отрицательные эмоции и неуверенность, а собственная реакция на ошибки приводит к закреплению этих негативных эмоций. И наоборот, четкая формулировка цели, умение подкреплять свое состояние любимыми, даже очень маленькими, успехами повышает активность.

Большое значение в создании ситуаций успеха имеет общая морально-психологическая атмосфера выполнения тех и иных заданий, поскольку это в значительной мере снимает чувство неуверенности, боязни приступить к внешне сложным заданиям [Дементьева, 2019].

По утверждению А.А. Фаримовой, существует два разных подхода в классификации мотивов в обучении. В первую входят две большие группы мотивов: познавательные мотивы, связанные с содержанием образования и процессом обучения; социальные мотивы связаны со сферой общения. Эти мотивы очень важны для самосовершенствования и самообразования. Второй подход, имеющий ключевое значение для данной работы – подход основан на двух тенденциях к мотивации: достижение успеха и избегание неудач. Ученики, мотивированные на достижение успеха, обычно ставят себе позитивные цели в процессе обучения и активно реализуют их. Учебный процесс в этом случае вызывает положительные эмоции, мобилизацию внутренней энергии и концентрации внимания. Ученики, избегающие неудач, ведут себя по-другому. Они не уверены в себе и боятся критики.

Работа, которая может привести к неудаче, вызывает негативные эмоции и не приносит удовлетворения [Фаримова,2019,с.49].

Мотивация учебной деятельности направлена на овладение обобщенными способами действий в сфере научных понятий, первоочередным мотивом ребенка в школе является само пребывание в школе, освоение новой социальной роли, затем мотивы изменяются и идут по пути знаний или оценок за знания. Так, учебно-познавательные мотивы являются наиболее желательными и необходимыми для учебного процесса [Шлыкова, 2017,с.204]. Мотивационная сфера учения имеет иерархию, и в нее входят следующие компоненты: потребность к учению, смысл учения, мотив учения, цель, эмоции, отношение, интерес.

Для учебной мотивации характерны следующие факторы, ее определяющие:

- 1) образовательная система, образовательное учреждение;
- 2) организация учебного процесса;
- 3) субъективные особенности обучающихся (возраст, пол, интеллектуальное развитие, способности, уровень притязаний и т. д.);
- 4) субъективные особенности педагога и система его отношения к ученику и к делу;
- 5) специфика учебного предмета [Клепач, 2019, с.65].

Также необходимо не оставлять без внимания факт, что обучающиеся подросткового возраста стремятся к лидерству, им необходимо быть или чувствовать себя лучшими в чем-либо, поэтому они с удовольствием примутся за выполнение задания, которое сочтут испытанием или соревнованием. Учитывая данное обстоятельство, учитель может инициировать самостоятельный поиск и обработку информации. Также именно при создании условий для организации познавательной деятельности необходимо учитывать уровень владения учебным материалом, так как

слишком трудное задание будет скорее воспринято как демотивирующий фактор [Fleming, 2015, p.25].

Обучающимся подросткового возраста свойственно принимать обсуждаемую ситуацию с учетом своего личного опыта и, если дидактический материал подобран в соответствии с интересами подростка он окажется максимально вовлечен в процесс обучения. Отвлеченная от его интересов информация не найдет отклика, никак не будет зафиксирована в системе знаний, умений, навыков обучающегося. В данном случае компьютерные игры являются мотивирующим фактором. Необходимо принимать во внимание увлеченность детей компьютерными играми, наряду с такими увлечениями, как спорт, музыка, рисование, чтение и др., так как это является неотъемлемой частью их досуга, нередко очень значимой. Порицание может привести к снижению мотивации и негативному отношению как к учебному предмету, так и учителю. Задача учителя в данном случае – привлечь на свою сторону увлечения обучающихся.

Согласно исследованиям, со временем учебная мотивация снижается. Е.Е. Рогова отмечает, что это не стоит считать закономерно безвозвратным, необратимым процессом. Но субъективная природа мотивации делает процесс «вызова мотивации со стороны» крайне сложным. Учитель выступает только в роли проводника между уже имеющимся мотивом к мотивации и далее к успешной работе по освоению языка [Рогова, 2019, с.333]. Так, он должен иметь представление о мире вокруг своих учеников и стараться увидеть его с их точки зрения и привлечь на свою сторону необходимые мотивы.

Подводя итог всему вышесказанному, необходимо отметить, что несмотря на то, что подростковый возраст обоснованно называют «трудным», это не значит, что следует прекратить попытки воспитывать ребенка. На любом этапе развития ребенка педагогу важно помнить, что всегда можно найти способы воздействия. Подросток – взрослеющий

ребенок, он обязательно прислушается к тому, чье мнение для него важно. Он с удовольствием будет учиться, если педагог покажет ему, как применять полученные знания. Также не нужно забывать, что любой вид деятельности, который выполняется с вовлечением положительных эмоций, мотивирует. Если подростки чем-то увлечены, их способность усваивать знания значительно увеличивается, возрастает творческий потенциал, они с большим энтузиазмом относятся к тому, что они делают. И, безусловно, это также является одной из главных задач учителя – сделать так, чтобы обучающиеся сами захотели получать знания.

## **2.2 Методические разработки и апробация уроков по английскому языку с использованием компьютерно-игровых форм при обучении лексике в 5 классах**

С целью проверки гипотезы нашего исследования, была разработана серия уроков с использованием компьютерных игр на основе рабочей программы УМК Spotlight 5, авторы Ваулина Ю.Е., Дули Д., Эванс В. Данный УМК входит в федеральный перечень учебников, рекомендованных к использованию при реализации программ общего образования. Методическая разработка содержит в себе две технологические карты уроков с использованием компьютерно-игровых форм с приложениями и дидактическими материалами. Согласно календарно-тематическому планированию по программе УМК «Английский в фокусе 5 класс» и примерной программе по английскому языку на основе ФГОС, у обучающихся 5 класса в рамках модуля «That's me» должны быть сформированы лексические навыки употребления в устной и письменной речи активной лексики: American, British, Canadian, English, French, Italian, Japanese, Russian, scarf, skateboard, trainers. Числительные от 20 до 100, collection, nice, stamp, buy, Northern Irish, Scottish, souvenir.

При разработке серии уроков учитывались индивидуально-психологические особенности обучающихся раннего подросткового возраста. Данный сборник рассчитан на то, что каждый обучающийся будет иметь доступ к ПК и интернету. Мы выбрали темы «My collection», «UK souvenirs» из модуля «That's me». Данные разработки предполагают ознакомление обучающихся с предыдущими темами данного модуля и знание таких лексических единиц, как: American, British, Canadian, English, French, Italian, Japanese, Russian, scarf, skateboard, trainers.

Данная методическая разработка поможет учителям разнообразить уроки, тем самым повысив интерес обучающихся к изучению иностранного языка. При этом содержание урока будет полностью соответствовать существующим требованиям ФГОС.

Цель опытно-экспериментальной работы – обосновать эффективность применения компьютерно-игровых форм на уроках английского языка для развития лексических навыков у обучающихся 5-х классах.

Исследование проводилось на базе МБОУ Школы №100 г.Железногорск Красноярского края. В исследовании приняли участие обучающиеся 5-х классов. В состав экспериментальной группы – обучающиеся 5А и 5Б классов. Всего в исследовании приняли участие 20 обучающихся (по 10 в каждой группе).

Эксперимент проводился в двух направлениях: проведение уроков английского с обучающимися 5Б класса в традиционных условиях и проведение уроков с обучающимися 5А класса на основе применения компьютерно-игровых форм.

*Методическая разработка урока английского языка с использованием компьютерных игр по теме: «My collection», 5 класс*

Технологическая карта урока с прилагаемыми дидактическими материалами содержится в Приложении А.

Цель: создание условий для формирования навыков монологической речи по теме «Коллекционирование вещей».

Задачи:

- освоить и отработать новые лексические единицы по данной теме;
- организовать чтение текста и проверку его понимания в условно-речевых упражнениях;
- сформировать условия для монологического высказывания, используя опору.

Оснащение урока: проектор, презентация, компьютеры.

*Ход урока*

#### 1. Организационный момент

-Good morning! I'm glad to see you.

-Take your places.

( Good morning, teacher! We are glad to see you too!)

#### 2. Мотивация к учебной деятельности, определение темы урока.

-Please watch the video and say what's it about? (Приложение А.1)

( This video is about Ariel's collection of things).

-Ok, Fill in the gaps and think what we are going to speak about?

(Приложение 1.2)

(Today we are going to speak about collection).

#### 3. Повторение ранее пройденного материала.

-What's this? (Учитель на слайде показывает картинки по пройденной теме)

-Have you got a digital camera/cap/scarf?

- What color is it?

#### 4. Введение и тренировка нового языкового материала.

-Go to the computers. What can you see?

(These are numbers).

-Learn the words then play the game. Click on the audio icon to hear the word spoken (Обучающиеся слушают произношение чисел, смотрят на правописание).

-Now, play the game.

(Играют в игру «Digital dialects») (Приложение А.3). Обучающиеся играют в игру, в которой необходимо решить математические примеры на английском языке. А именно: соотнести полученную сумму из разных вариантов ответов.

-Good job!

-Let's have a competition. You need to play speed game in pairs. And we will find out the winners.

Играют в игру «Games to learn English» на скорость, находят победителей. Суть игры заключается в том, что на время необходимо выбрать правильное число из 3 вариантов, игра предлагает каждый раз варианты написанных чисел, но при этом вы зарабатываете баллы. Чем быстрее выбираешь ответ, тем больше баллов получаешь. Когда время останавливается, игра заканчивается, и количество баллов выводится на экран (Приложение А.4).

5. Развитие умений различных видов речевой деятельности.

-Look at the board. Translate the phrases.

-And write down them in your copybooks (Приложение А.5).

-Open your book on p.40 Look at the title in the text. What's Tom's collection?

(He collects stamps).

-Read the texts and complete sentences in ex.5

-Where are the stamps from? Why does he like stamps? (Отвечают на вопросы).

6. Закрепление изученного материала.

-Return to the video. Учитель просит вспомнить видео, которое было показано обучающимся в начале урока.

-What's Ariel's collection?

(She collects dishes).

-Now, write a story about Ariel's collection based on the text on p.40. Look at the board. Use this information for your story.

-Present your story.

Презентуют монолог о коллекции Ариель.

7.Рефлексия учебной деятельности на уроке:

-What did we talk about at this lesson? What did you like best? Choose your smile and draw it in your copybooks.

Отвечают на вопросы, подводят итоги.

8.Заключительный этап. Домашнее задание.

-Write down your home task. Write about your collection (coursebook p. 40 ex.8)

- The lesson is over. Goodbye! (Thanks. Goodbye teacher).

*Методическая разработка урока английского языка с использованием компьютерных игр по теме: «UK souvenirs», 5 класс*

Технологическая карта урока с прилагаемыми дидактическими материалами содержится в Приложении Б.

Цель: создание условий для формирования навыков диалогической речи о сувенирах города.

Задачи:

- формирование у учащихся знания основной лексики по теме «Сувениры»;
- формирование умения использовать эту лексику в речи;
- организовать работу над диалогической речью.

Оснащение урока: проектор, презентация, компьютеры.

*Ход урока*

1. Организационный момент



-Good morning! I'm glad to see you.

-Take your places.

( Good morning, teacher! We are glad to see you too!)

## 2. Повторение ранее пройденного материала.

-Let's remember the numbers. Go to the computers. Play the game. There are 2 rounds in a game.

Играют в игру «vocab-game» на сайте *Games to learn English* (Приложение Б.1).

Учитель выставляет оценку по полученным баллам за игру.

## 3. Определение темы урока.

-Now, watch the video and guess the topic of the lesson.

(Today we are going to speak about the UK souvenirs).

-Look in your books on p.41 What can you see in the picture? (Приложение 2.2) (This is a map of the UK and souvenirs).

## 4. Введение и тренировка нового языкового материала.

-How many countries of UK can you see?

( 4 countries)

-Read please.

Читают названия стран Великобритании.

-Ex 2 p.41. Match the countries to the nationalities.

Соотносят страны и национальности.

-Let's play the computer game. Firstly, you need to remember the countries. Secondly, you need to choose the correct pictures with souvenirs.

Играют в игру «monster-vocab». Выбирают подходящую картинку с названием страны. На каждой картинке нарисован сувенир или достопримечательность. (Приложение Б.3)

-Return to the ex.2, p.42 and say which countries are the souvenirs from?

(The scarf is Scottish etc.) Обучающиеся произносят название сувенира и какой стране они принадлежат.

5. Закрепление изученного материала. Развитие умений различных видов речевой деятельности.

- Open your book on p.42 ex.1a. Listen and repeat.

Повторяют речевые клише, которые в дальнейшем помогут обучающимся в составление диалога.

- Ex.2 Read the dialogue in pairs.

Учитель просит прочитать двух обучающихся образец диалога, составленный в учебнике.

Now use the pictures of the souvenirs on p. 42 and make up the dialogue in pairs.

Тренируются и рассказывают в парах свой диалог, используя образец, речевые клише, информацию из картинок: сувенир, цена.

6.Рефлексия учебной деятельности на уроке:

-Thank you for your work, students! So, what new facts have you learnt today?

Отвечают на вопросы, подводят итоги.

7.Заключительный этап. Домашнее задание.

-Write down your home task. Coursebook p.41 ex. 4: Draw a map of your country and souvenirs.

Записывают задание. Обучающимся необходимо нарисовать карту своей страны и по примеру в учебнике (карта Великобритании с сувенирами) подрисовать сувениры на определенной территории, которые можно приобрести там.

-The lesson is over. Goodbye!

Thanks. Goodbye teacher.

Таким образом, нами были разработаны два урока английского языка в 5 классах и предложены разные варианты применения компьютерно-игровых форм. В первой разработке урока по теме «My collection» мы предлагаем использовать компьютерную игру «Digital dialects» для изучения новой

лексики, и игру «Games to learn English» для тренировки и закрепления изученной лексики. Во второй разработке урока по теме «UK souvenirs» мы включили компьютерную игру «vocab-game» на этапе повторения изученного материала и контроля лексического материала. Также была использована игра «monster-vocab» при изучении новой лексики. На уроках использовались разные формы работы как индивидуальная, так парная и групповая. Учитывая психологические особенности обучающихся, мы предлагаем устроить соревновательный характер на этапе тренировки лексических единиц. Возможности некоторых компьютерных игр учитывают такой режим и автоматически подсчитывают результат. Это удобный вариант контроля результатов в усвоении новой лексики для преподавателя, который не занимает много времени. Разнообразие технологий и средств обучения позволило многократно употреблять языковые единицы в речи, избегая при этом рутинности однотипных заданий, делая процесс усвоения творческим, менее трудоемким. Все это способствует не только формированию речевых навыков и умений, как составляющих коммуникативной компетенции, но и навыков групповой работы, сотрудничества, взаимопомощи.

### **2.3 Анализ результатов проделанной работы**

Эксперимент проводился на основе двух составляющих:

- проведение уроков английского с обучающимися 5Б класса в традиционных условиях-контрольная группа;
- проведение уроков с обучающимися 5А класса на основе применения компьютерно-игровых форм- экспериментальная группа.

Опытно-экспериментальная работа по изучению эффективности использования компьютерно-игровых форм для развития лексических навыков обучающихся включала следующие этапы:

- 1) Констатирующий этап.

На данном этапе были определены цель исследования, база исследования, а также проведен анализ уровня лексических навыков. С обучающимися обеих групп было проведено тестирование, которое состояло из заданий, целью которых было произвести замеры знания лексики (проверка понимания значения слова, его произнесения, проверка понимания значения слова в контексте) (Приложение В).

В апробации приняли участие контрольная группа, в которую вошли обучающиеся 5Б класса, и экспериментальная группа, в которую вошли обучающиеся 5А класса.

Тестирование включает в себя 4 задания. В первом задании первого теста обучающимся необходимо было выбрать лишнее слово в каждой строчке слов. Во втором задании обучающиеся должны были подобрать антонимичное значение к каждому слову, таким образом должно было образоваться восемь пар. Третье задание было направлено на выявление восприятия и понимания отдельных языковых единиц на материале отдельных предложений для проверки понимания слова на слух, а также в письменной речи. В четвертом задании обучающимся нужно было прочитать предложения и выбрать одно слово из двух, подходящее по смыслу. Критерии оценивания содержатся в каждом задании. Согласно сумме баллов за четыре задания были использованы следующие критерии оценки уровня:

12 - 7 – высокий уровень сформированности лексических навыков (100-60% усвоенной лексики),

6- 4 – средний уровень сформированности лексических навыков (50-30% усвоенной лексики),

3 - 0 – низкий уровень сформированности лексических навыков (20-0% усвоенной лексики).

В таблице 1 представлены результаты исследования уровня лексических навыков (См. табл1).

Таблица 1 – Уровень лексических навыков обучающихся двух групп (констатирующий этап)

	Высокий уровень		Средний уровень		Низкий уровень	
	Кол-во обучающихся	%	Кол-во обучающихся	%	Кол-во обучающихся	%
Контрольная группа	1	10	4	40	5	50
Экспериментальная группа	1	10	5	50	4	40

При обработке результатов прохождения теста двух групп выяснилось, что обучающихся с высоким уровнем лексических навыков 2 человека ( 1 и 1 соответственно). Результаты тестирования показали, что и в экспериментальной и в контрольной группе преобладает средний и низкий уровни сформированности лексических навыков (40% и 50%, 50% и 40% соответственно). Полученные результаты представлены на рисунке 1.

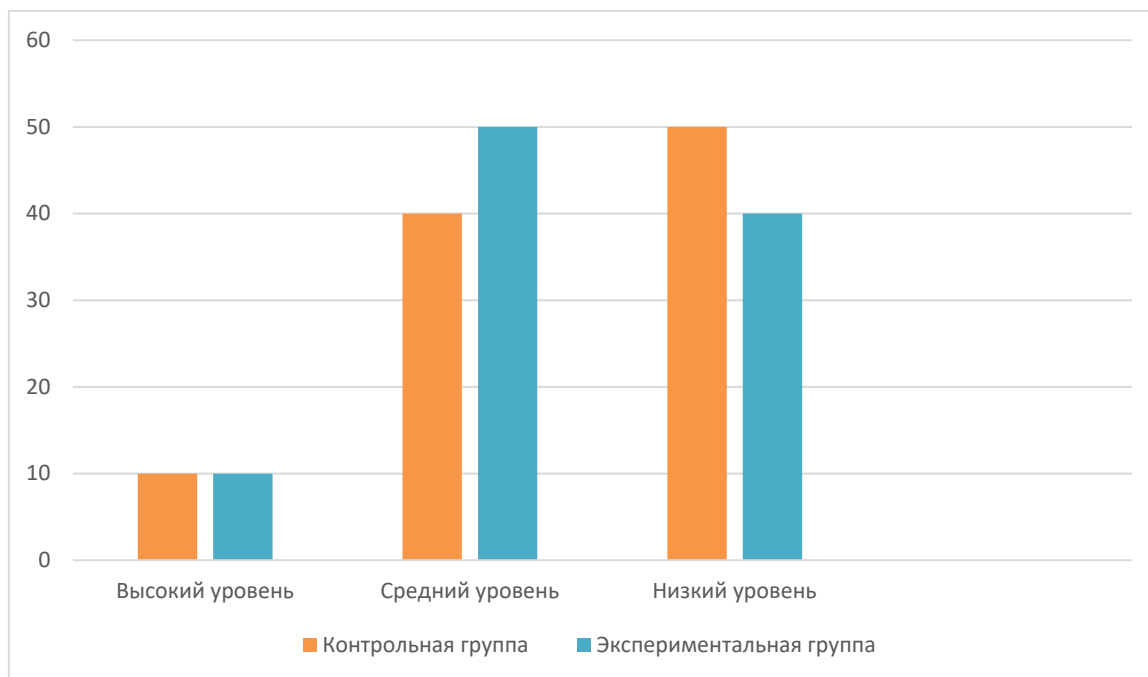


Рисунок 1 - Уровень мотивации обучающихся при обучении английскому языку на констатирующем этапе исследования

Для большей объективности и точности определения сформированности навыков мы оценили каждое задание отдельно. Наибольшее количество ошибок было в 3 задании, в котором обучающимся необходимо было написать правильно слово, исходя из аудиоматериала. Также вызвало затруднение 4 задание, а именно числительные. Для решения данной проблемы обучающиеся пользовались лингвистической догадкой.

Таким образом, будет эффективно провести формирующую работу по использованию в процессе обучения компьютерно-игровых форм и выявить их влияние на развитие лексических навыков по английскому языку.

## 2) Формирующий этап.

Цель формирующего этапа исследования – разнообразить процесс обучения и повысить его эффективность по развитию лексических навыков, активизировав деятельность обучающихся с помощью компьютерно-игровых форм.

На данном этапе была проведена формирующая работа с обучающимися экспериментальной группы, были разработаны и апробированы уроки с такими компьютерно-игровыми формами, как: «Digital dialects» для изучения новой лексики, игра «Games to learn English» для тренировки и закрепления изученной лексики. Компьютерная игра «vocab-game» на этапе повторения изученного материала и контроля лексического материала. Также была использована игра «monster-vocab» при изучении новой лексики.

С обучающимися экспериментальной группы были применены следующие формы работы:

- устная (фронтальная, индивидуальная, парная);
- письменная (индивидуальная, парная);
- проектная деятельность (творческие задания);

## 3) Контрольный этап.

На этом этапе была проведена повторная проверка сформированности лексических навыков двух групп с помощью тестов после проведения формирующего этапа работы (Приложение Г). Задания были разработаны, согласно тематике предыдущего теста. Критерии оценивания содержатся в каждом задании. Согласно сумме баллов за четыре задания были использованы следующие критерии оценки уровня:

12 - 7 – высокий уровень сформированности лексических навыков (100-60% усвоенной лексики),

6- 4 – средний уровень сформированности лексических навыков (50-30% усвоенной лексики),

3 - 0 – низкий уровень сформированности лексических навыков (20-0% усвоенной лексики).

Полученные результаты были сравнены с результатами констатирующего эксперимента и сделаны заключительные выводы. В таблице 2 представлены результаты исследования уровня лексических навыков.

Таблица 2 – Уровень лексических навыков обучающихся двух групп (контрольный этап)

	Высокий уровень		Средний уровень		Низкий уровень	
	Кол-во обучающихся	%	Кол-во обучающихся	%	Кол-во обучающихся	%
Контрольная группа	2	20	4	40	4	40
Экспериментальная группа	7	70	3	30	0	0

Из результатов видно, что высокий уровень лексических навыков у обучающихся в экспериментальной группе на 50% выше, чем в контрольной группе. Низкий уровень в экспериментальной группе отсутствует. Средний уровень лексических навыков 30%.

Стоит отметить, что после использования компьютерно-игровых форм, когда обучающиеся систематически применяли свои знания языка в разных

компьютерных играх, имели возможность расширить круг своих знаний, посоревноваться по знаниям лексики со своими одноклассниками, уровень лексических навыков повысился в экспериментальной группе. Наглядно полученные результаты представлены на рисунке 2.

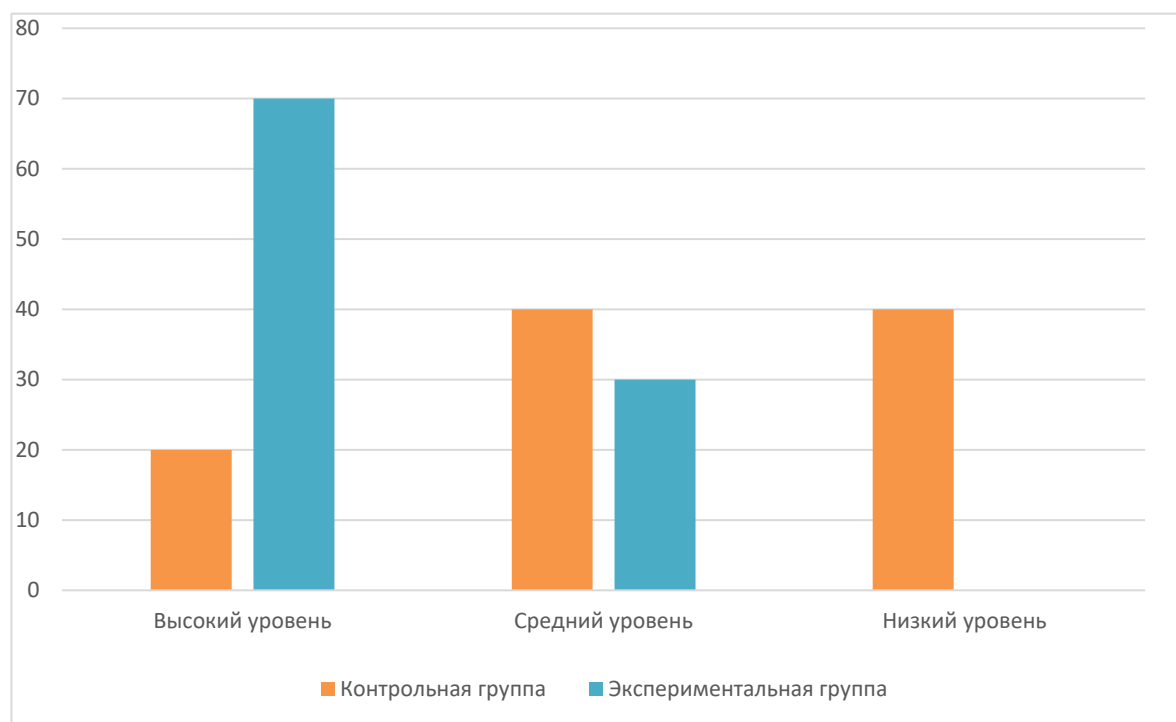


Рисунок 2- Уровень мотивации обучающихся после формирующего этапа исследования (контрольный этап)

Для более тщательного сравнения результатов применения компьютерно-игровых форм в ходе обучения английскому языку сравним показатели экспериментальной и контрольной групп обучающихся до и после проведения эксперимента (Рис.3).



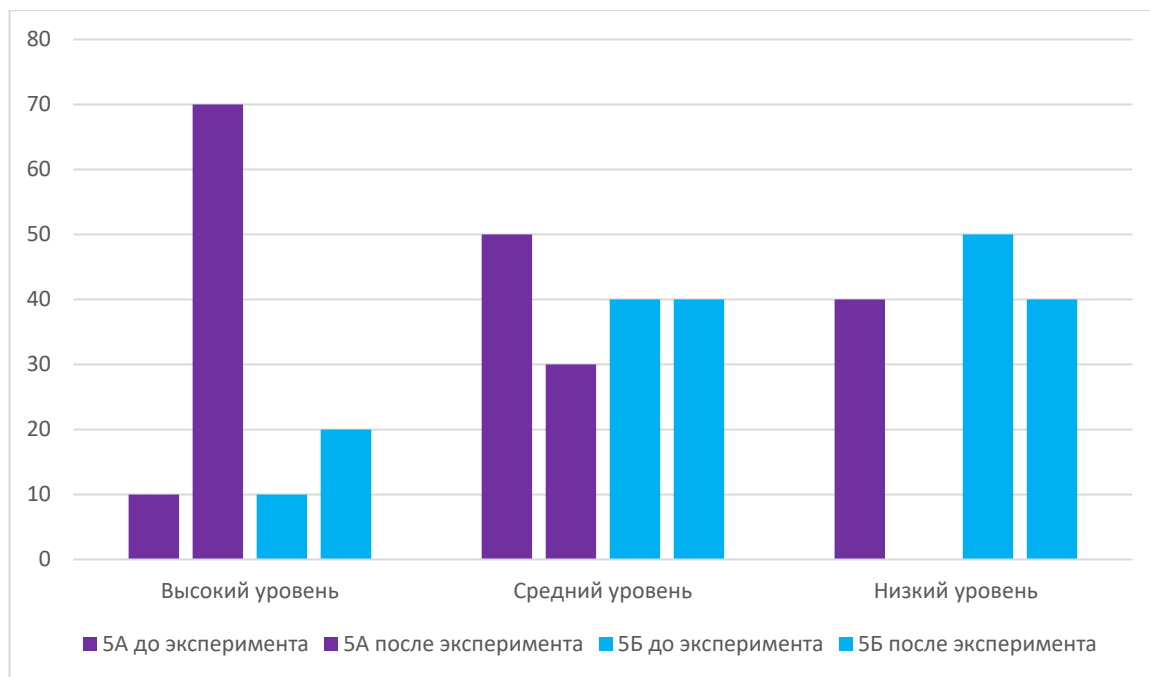


Рисунок 3 – Уровень лексических навыков обучающихся до и после использования компьютерно-игровых форм в процессе обучения английскому языку

В контрольную группу вошли обучающиеся 5Б класса, в экспериментальную группу вошли обучающиеся 5А класса.

Таким образом, по данным таблицы 2 и рисунков 2-3 видно, что показатели сформированности лексических навыков экспериментальной группе существенно выше показателей в контрольной группе. Высокий уровень лексических навыков английского языка после применения компьютерно-игровых форм в экспериментальной группе показали 7 обучающихся (70%). Средний уровень зафиксирован у 3 обучающихся (30%). Низкий уровень лексических навыков не зафиксирован.

Таким образом, в ходе формирующего эксперимента определилась динамика положительных изменений в формировании лексических навыков английского языка, следовательно, использование компьютерно-игровых форм в процессе обучения лексике английского языка – актуально и оправдано. Гипотеза подтвердилась.

## Выводы по 2 главе

В данной главе были проанализированы психолого-педагогические условия обучения в основной школе. Существует большое количество возрастных особенностей, которые невозможно игнорировать преподавателю. Подросток – это взрослеющий ребенок. Промежуточное положение, которое он испытывает в своем сознании, сказывается не только на физиологических изменениях, но и на умственных, познавательных, меняется ведущая деятельность. Подросток с удовольствием будет учиться, если педагог покажет ему, как применять полученные знания. Если подростки чем-то увлечены, их способность усваивать знания значительно увеличивается, возрастает творческий потенциал, они с большим энтузиазмом относятся к тому, что они делают. Именно поэтому важна мотивация в обучении.

Нами была проведена диагностика в виде тестирования первоначального уровня лексических навыков обучающихся в двух группах 5 класса. Оно показало низкий уровень. На основе этих результатов было принято решение познакомить обучающихся с такими современными образовательными технологиями, как компьютерно-игровые формы для изучения лексики английского языка. Мы разработали серию уроков английского языка с использованием компьютерно-игровых форм на разных этапах урока.

После проведения серии уроков, направленных на повышение уровня лексических навыков с использованием компьютерных игр в одной группе, а в другой группе были проведены традиционные уроки без использования компьютерно-игровых форм, мы провели повторное тестирование с выявлением уровня лексических навыков по английскому языку обучающихся. Это показало значительный рост в экспериментальной группе по сравнению с контрольной, уровень которой практически не изменился.

Проведенный эксперимент доказал эффективность использования компьютерно-игровых форм на уроках английского языка.

## Заключение

В данном исследовании осуществлен теоретический анализ понятий: «интерактивное обучение», «компьютерно-игровые формы»; рассмотрены требования к компьютерным играм, их особенности и функции на уроках английского языка; проанализирован ряд лексических компьютерных игр для выявления их положительных сторон; рассмотрены нормативные и программные требования в обучении лексике в основной школе.

В ходе исследования проанализированы особенности обучения иностранным языкам обучающихся основной школы; изучены основные требования и способы повышения мотивации, относящиеся к выбранной возрастной группе.

Целью опытно-экспериментальной работы было обоснование целесообразности методики использования компьютерно-игровых форм на уроках английского языка для развития лексических навыков обучающихся 5 классов.

Базой эксперимента стали обучающиеся 5 класса МБОУ Школы №100 (г. Железногорск, Красноярский край). Всего в эксперименте приняли участие 20 обучающихся.

Эксперимент проводился в двух направлениях: обучение контрольной группы в традиционных условиях и экспериментальной – с применением компьютерно-игровых форм.

Опытно-экспериментальная работа включала следующие этапы:

Констатирующий этап. На данном этапе было проведено тестирование по выявлению уровня лексических навыков обучающихся на уроке английского языка. Результаты тестирования показали, что и в экспериментальной и в контрольной группе преобладает низкий уровень лексических навыков английского языка.

Формирующий этап. На данном этапе была проведена серия уроков с использованием компьютерно-игровых форм в экспериментальной группе и серия традиционных уроков без компьютерных игр, сделаны выводы.

Контрольный этап. На этом этапе было проведено повторное тестирование на выявление уровня лексических навыков на уроке английского языка после проведения экспериментальной работы. У обучающихся экспериментальной группы наблюдается значительное повышение уровня лексических навыков.

Таким образом, результаты эксперимента, а также сравнение данных до эксперимента и после свидетельствуют о том, что цель, поставленная в начале исследования, реализована.

## Список использованных источников

1. Абулайсова, Н. А., Абдурахманова, П. Д., Магомедова, У. А. Средства повышения мотивации к изучению иностранного языка у младших школьников [Текст]/ Н.А.Абулайсова, П.Д.Абдурахманова, У.А.Магомедова//Мир науки, культуры, образования. – 2019. – №. 2.- С.75.
2. Авраменко, О.В. Информационные технологии как дидактическая поддержка работы по развитию речи детей [Текст]/О.В. Авраменко//Успехи современной науки и образования. – 2016. – Т. 1. – №. 7. – С. 105-110.
3. Анненкова, А. В., Рак, Н. Г., Сибилева Е. Э. Мотивация к изучению иностранных языков [Текст]/ А.В.Анненкова, Н.Г.Рак, Е.Э.Сибилева //Обучение иностранному языку: современность и перспективы. – 2019. – С. 50-65.
4. Базарова, Л. Б. Современные информационные технологии в процессе формирования лексических навыков на уроках английского языка [Текст]/ Л.Б. Базарова // Наука, образование и культура. - 2017. - №. 4.- С.19.
5. Бедретдинова, И.А., Будник Е.А. Особенности обучения лексическому компоненту речи на различных этапах (на материале английского языка) [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/osobennosti-obucheniya-leksicheskomu-komponentu-rechi-na-razlichnyh-etapah-na-materiale-angliyskogo-yazyka> (дата обращения: 09.11.2021).
6. Бочкарева, Т. А. Игровые технологии на уроках английского языка [Текст]/ Т.А.Бочкарева //Вестник науки и образования. – 2020. – №. 4-1.-С.82.

7. Веселова, П. А. Ролевые игры на уроках английского языка [Текст]/ П.А.Веселова //Альманах мировой науки. – 2017. – №. 5. – С. 92-93.
8. Власова, Е. Н. Специфика применения информационных технологий в процессе формирования лексических навыков на уроках иностранного языка [Текст]/ В.Н. Власова //Наука и школа. – 2016. – №. 2.-С.71-74.
9. Выготский, Л.С. Педология и психотехника [Текст]/Л.С.Выготский //Культурно-историческая психология. – 2010. – Т. 6. – №. 2. – С. 105-120.
10. Гончаров, П.П. Компьютерные игры в образовании [Текст]/П.П. Гончаров//Актуальные проблемы образования и воспитания: интеграция теории и практики. – 2019. –№6.- С. 77-81.
11. Гордиенко, Ю. В. Особенности учебной мотивации и познавательной активности учащихся основной школы [Текст]/Ю.В.Гордиенко//Аллея науки. – 2019. – Т. 1. – №. 7. – С. 596-599.
12. Дементьева, К.С. Создание благоприятной психологической атмосферы на уроке по иностранному [Текст]/К.С.Дементьева //Академия педагогических идей Новация. – 2019. – №. 1. – С. 105-107.
13. Дубровская, Е. С. Игровой метод обучения: практическое применение педагогических игр на уроках английского языка [Текст]/ Е.С.Дубровская//Восток-Запад: теоретические и прикладные аспекты преподавания европейских и восточных языков. – 2018. – С. 127-131.
14. Евтюгина, А. А., Хусаинова, А. Н. Компьютерные игры в обучении иностранному языку [Текст]/А.А.Евтюгина, А.Н.Хусаинова//Наука. Информатизация. Технологии. Образование: материалы XI международной научно-практической конференции.-Екатеринбург. – 2018. – С. 194.
15. Емашев, М. В. Компьютерная игра как средство формирования лексических навыков на уроках английского языка (На примере игры «Змейка») [Текст]/М.В.Емашев //Печатается по решению Редакционно-

- издательского совета ФГБОУ ВО «Хакасский государственный университет им. НФ Катанова». – 2018. – Т. 37. – С. 85.
- 16.Ерогова, И.С. Компьютерные игры в обучении [Текст] / И.С. Ерогова// Вестник Науки и Творчества.- 2016. -№9 (9).- С.17-22.
- 17.Ефанова, М. Е. Интерактивные методы обучения на уроках английского языка в условиях реализации ФГОС [Текст]/ М.Е. Ефанова//Мастерство педагога: от вопросов к решениям. – 2020.-№1. – С. 38.
- 18.Жебраткина, И. Я., Максимова, И. Р. Английский язык: познание через компьютерные игры [Текст]/И.Я.Жебраткина,И.Р.Максимова //Балтийский гуманитарный журнал. – 2020. – Т. 9. – №. 1.-С.30.
- 19.Забирова, В. Х. Обучение лексике английского языка в средних классах общеобразовательной школы с применением компьютерных программ [Текст]/ В.Х. Забирова //Образование и право. – 2020. – №. 2. – С. 259-263.
- 20.Иванова, О. В., Ахметшина, Ю. И. Использование интерактивных средств обучения в процессе развития языковой компетенции на уроке английского языка в школе [Текст]/ О.В.Иванова, Ю.И.Ахметшина //Филологические науки. Вопросы теории и практики. – 2017. – №. 8-1.- С.74.
- 21.Иллиева, Г. Б. Отрочество как этап жизни и некоторые психолого-педагогические характеристики переходного возраста [Текст]/Г.Б.Иллиева //Новая наука: опыт, традиции, инновации. – 2016. – №. 12-2. – С. 49-51.
- 22.Ильин, Е. П. Мотивация и мотивы.[Текст]/Е.П.Ильин.–М.: Издательский дом" Питер", 2013.-508с.
- 23.Киселев, Б., Моисеева, М. С домашним компьютером к образованию[Текст]/ Б.Киселев, М.Моисеева // Компьютер в школе. - 2016.- № 2. -С. 30-31.



- 24.Клепач, Ю.В., Рубцова, Т.В. Особенности мотивации учебной деятельности подростков [Текст]/ Ю.В.Клепач, Т.В.Рубцова //Научно-педагогическое обозрение. Pedagogical Review. – 2019. – №. 6.-С.28.
- 25.Клещина, Н. Н., Якушева, В. А., Сеницына, И. А. Интерактивный метод обучения иностранному языку[Текст]/ Н.Н.Клещина, В.А.Якушева, И.А.Сеницына//Вопросы гуманитарных наук. – 2016. – №. 2. – С. 113-114.
- 26.Коняев, В. М., Белевцев, В. В., Горденко, Н. В. Формирование компетенций обучающихся с учетом психологических свойств личности в рамках компетентного подхода[Текст]/ В.М.Коняев, В.В.Белевцев, Н.В.Горденко//Проблемы современного педагогического образования. – 2018. – №. 59-3.-С.404-406.
- 27.Краснова, О. М. Актуальные проблемы преподавания иностранного языка и пути их решения [Текст]/ О.М.Краснова //Альманах мировой науки. – 2020. – №. 3. – С. 19-20.
- 28.Куличкова, Е.А. Инновационные технологии в обучении иностранному языку [Текст]/ Е.А.Куличкова //Системные технологии. – 2015. – №. 17.-С.5-12.
- 29.Леушина, Е.А., Классификация методов обучения в педагогической деятельности [Текст]/ Е.А.Леушина// Вектор науки ТГУ. Серия: Педагогика, психология. – 2015. – № 3(22). – С. 119–122.
- 30.Львова, А. Д. Проблемы психологических барьеров у подростков при изучении иностранного языка [Текст]/А.Д. Львова //Молодёжь и наука: актуальные проблемы педагогики и психологии. – 2019. – №. 4. – С. 63-73.
- 31.Минасян, Н. А. ИКТ как средство повышения мотивации учащихся на уроках иностранного языка [Текст]/ Н.А. Минасян //Концепт. – 2017. – №. S8.-С.1-4.

- 32.Мохова, О.Л., Соколовская, М. А., Башеров, О. И. Проблема мотивации в обучении иностранному языку [Текст]/ О.Л.Мохова, М.А.Соколовская, О.И.Башеров//Азимут научных исследований: педагогика и психология. – 2020. – Т. 9. – №. 1.-С.30.
- 33.Новиков, А. Л. Особенности применения метода ассоциаций на уроке английского языка при обучении лексике [Текст]/ А.Л.Новиков //Вестник научных конференций. – ООО Консалтинговая компания Юком, 2018. – №. 12-3. – С. 141-143.
- 34.Орлова, Л.К. Формирование иноязычной коммуникативной компетенции с помощью компьютерных игр[Текст]/Л.К. Орлова//Преподаватель XXI век. – 2020. – №. 4-1.-С.145-151.
- 35.Петренко, М. А., Баталина, Е. А. Интерактивные методы обучения на уроках иностранного языка [Текст]/ М.А.Петренко, Е.А.Баталина //Образование и наука в современных условиях. – 2016. – №. 2-1. – С. 173-176.
- 36.Петровский В. А. Человек над ситуацией.: М. «Смысл»,2010. – 559 с.
- 37.Примерная основная образовательная программа среднего общего образования [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://fgosreestr.ru/registry/primernaya-osnovnaya-obrazovatel'naya-programma-srednego-obshhego-obrazovaniya/> (Дата обращения: 09.09.2021).
- 38.Рахметова, А. Т. Использование интерактивных методов обучения на занятиях по русскому и иностранному языку как средство активизации познавательной деятельности студентов [Текст]/ А.Т.Рахметова // СНВ. – 2017. – № 1 (10).-С.75-78.
- 39.Рогова, Е.Е., Гадаборшева, З.И. Особенности мотивации [Текст]/ Е.Е.Рогова, З.И.Гадаборшева //Ученые записки университета им. ПФ Лесгафта. – 2019. – №. 6 (172).-С.1-10.

40. Рузавкина, А. Н. Функции игровой деятельности в процессе обучения иностранному языку [Текст] / А.Н.Рузавкина // Новая наука: Стратегии и векторы развития. – 2016. – №. 6-2. – С. 125-127.
41. Самойлова, Л. В., Парфенова, С. О. Использование компьютерных игр в развитии иноязычных лексических навыков у младших школьников [Текст] / Л.В.Самойлова, С.О.Парфенова // Иностранный язык и культура в контексте образования для устойчивого развития. – 2017. – С. 86-93.
42. Ситдикова, Ф. Б., Галеев, Т. М. Применение компьютерных игр в обучении иностранным языкам [Текст] / Ф.Б.Ситдикова, Т.М.Галеев // Тенденции развития науки и образования. – 2019. – №. 46-2. – С. 22-26.
43. Ситникова, Н. С. Применение игр на уроках английского языка как способ повышения мотивации обучающихся к изучению иностранного языка [Текст] / Н.С.Ситникова // Концепции устойчивого развития науки в современных условиях. – 2018.-№3. – С. 65-68.
44. Соловьева, Е. В. Из опыта обучения английскому языку с помощью компьютера [Текст] / Е.В.Соловьева // Современные направления в лингвистике и преподавании. – 2019. – С. 137.
45. Соломатина, В. К., Тимакова, А.Ю. Обучение лексике на уроках английского языка в школе [Текст] / В.К.Соломатина, А.Ю.Тимакова // Научные исследования XXI века. – 2020. – №. 6. – С. 371-374.
46. Сорокоумова, Г. В., Старикова, Д. С. Учёт особенностей современных подростков в обучении иностранному языку [Текст] / Г.В.Сорокоумова, Д.С.Старикова // Общество, педагогика, психология: теория и практика. – 2021. – С. 278-281.
47. Степанова, К. О. Использование метода ассоциаций при обучении лексике на уроках английского языка [Текст] / К.О.Степанова // Молодой исследователь: от идеи к проекту. – 2019. – С. 283-284.

48. Тимофеева, Е. М. Упражнения для отработки лексического материала на уроках английского языка в основной школе [Текст] / Е. М. Тимофеева // Образовательный альманах . – 2020. – №. 3. – С. 52.
49. Тохтиева, Э. А. Применение обучающих игр на уроках английского языка с целью формирования речевой компетентности [Текст] / Э. А. Тохтиева // Приднепровский научный вестник. – 2019. – Т. 1. – №. 2. – С. 036-039.
50. Фаримова, А. А. Мотивация учащихся к изучению английского языка [Текст] / А. А. Фаримова // Наука и образование сегодня. – 2019. – №. 10. – С. 41-45.
51. Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования [Электронный ресурс] // Федеральные государственные образовательные стандарты. Режим доступа: <https://docs.edu.gov.ru/document/75cb08fb7d6b269e9ecb078bd541567b/> (дата обращения: 19.03.2021).
52. Фейзова, Г. А. Использование игр на уроках английского языка. [Текст] / Г. А. Фейзова // Символ науки: международный научный журнал. – 2021. – №. 9-2. – С. 30-32.
53. Шлыкова, Ю. В. Мотивация учебной деятельности [Текст] / Ю. В. Шлыкова // Научно-методические и социальные аспекты психологии и педагогики. – 2017. – С. 203-205.
54. Щерба, Л. В. Преподавание иностранных языков в школе. [Текст] / Л. В. Щерба. – М.: Юрайт, 2021. – 148 с.
55. Штиглуз, Л. Б., Гилимшина, В. Р. Формирование речевой лексической компетенции в классе основной школы [Текст] / Л. Б. Штиглуз, В. Р. Гилимшина // Проблемы романо-германской филологии, педагогики и методики преподавания иностранных языков. – 2017. – №. 13. – С. 78-84.

- 56.Эриксон, Э. Идентичность: юность и кризис. [Текст] / Э.Эриксон.- М.: Прогресс, 2016.- 352с.
- 57.Cai Y., van Joolingen W., Veermans K. Virtual and Augmented Reality, Simulation and Serious Games for Education. [Text]/ Cai Y., van Joolingen W., Veermans K. – 2021.-188p.
- 58.Small, Dr. Gary; Vorgan, Gigi. Surviving the Technological Alternation of the Modern Mind [Text]/ Dr. Gary Small; Gigi Vorgan.-iBrain. – 2017.- 256p.
- 59.Fleming M., Stevens D. English teaching in the secondary school: Linking theory and practice. [Text]/ M.Fleming, D.Stevens. – Routledge.- 2015.- p.284.

## Приложение А

### Технологическая карта урока по английскому языку в 5 классе на тему «My collection»

<b>Класс: 5</b>	<b>Тема: My collection</b>	<b>Дата:</b> <b>21.10.2021</b>
<b>Учебник: Spotlight 5,</b> <b>Ю. Е. Ваулина, Д. Дули, В. Эванс</b>		
<b>Оснащение урока:</b> проектор, презентация, компьютеры		
<p><b>Цель:</b> создание условий для формирования навыков монологической речи по теме: коллекционирование вещей.</p> <p><b>Задачи:</b> 1. Освоить и отработать новые лексические единицы по данной теме. 2. Организовать чтение текста и проверку его понимания в условно-речевых упражнениях. 3. Сформировать условия для монологического высказывания, используя опору.</p> <p><b>Ожидаемые результаты:</b></p> <p><b>ПРЕДМЕТНЫЕ:</b> развитие умений язычного общения средствами англ языка; овладение речевыми умениями ( говорение, аудирование, чтение, письмо; высказываться по модели с опорой).</p> <p><b>МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ:</b> поисковые умения ( поиск информации, её отбор , моделирование ); умения выделять проблему, ключевые слова, вопросы; обогащение общего кругозора:</p> <p><b>ЛИЧНОСТНЫЕ:</b> осознание возможностей самореализации своих способностей; формирование мотивационных установок; осознание чувства прекрасного; формирование уважительного отношении к иному мнению, иной культурной идентичности ;</p> <p><b>Универсальные учебные действия:</b></p> <p>Регулятивные:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ставить общие цели, умение совместно выбирать наиболее эффективные способы решения учебных и познавательных задач;</li> <li>• осуществлять контроль своей деятельности в процессе достижения результата;</li> <li>• оценивать правильность выполнения учебной задачи, собственные возможности её решения;</li> <li>• владеть основами постановки и решения задачи творческого характера.</li> </ul> <p>Личностные:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• уважение к личности и её достоинству, доброжелательное отношение к окружающим,</li> <li>• умение сотрудничать,</li> <li>• формирование коммуникативной компетенции в межкультурной коммуникации;</li> <li>• осознание возможностей самореализации средствами ИЯ;</li> <li>• стремление к совершенствованию собственной речевой культуры в целом;</li> </ul> <p>Познавательные:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• строить логическое рассуждение, умозаключение и делать выводы;</li> <li>• выделять, обобщать и фиксировать нужную информацию;</li> <li>• контролировать и оценивать результаты своей деятельности;</li> </ul> <p>Коммуникативные:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• готовность и способность осуществлять общение на АЯ:</li> <li>• осознанно строить свое высказывание в соответствии с поставленной коммуникативной задачей, а также в соответствии с грамматическими и синтаксическими нормами языка;</li> <li>• адекватно использовать речевые средства;</li> </ul>		

Ход урока					
Время	Этапы	Реализация (действия учителя) на иностранном языке	Действия обучающихся	УУД	Социальная форма работы
5 мин.	Мотивация к учебной деятельности, определение темы урока.	1. Good morning! I'm glad to see you. Take your places. 2. Please watch the video and say what's about it? (Приложение А.1) 3. Ok, Fill in the gaps and think what we are going to speak about? (Приложение А.2)	1. Good morning, teacher! We are glad to see you too! 2. This video about Ariel's collection of things. 3. Today we are going to speak about the Collection.	Коммуникативные: умение отвечать на вопросы.  Регулятивные: нацеливание своей деятельности на решение поставленной задачи	Фронтальная
5 мин.	Повторение ранее пройденного материала;	What's this? (Учитель на слайде показывает картинки по пройденной теме) Have you got a digital camera/cap/scarf? What color is it?	This is a camera. It is blue. (Отвечают на вопросы учителя).	Познавательные:  применять навыки говорения, чтения на уроке	Фронтальная
10 мин.	Введение и тренировка нового языкового материала;	1. Go to the computers. What can you see? Learn the words then play the game. Click on the audio icon to hear the word spoken. Now, play the game. 2. Good job! Let's have a competition. You need play speed game in pairs. And we will find out the winners.	1. These are numbers. Слушают произношения двухзначных чисел, играют в игру «Digitaldialects») (Приложение А.3) 2. Играют в игру « <b>Games to learn English</b> » на скорость, находят победителей. (Приложение А.4)	Регулятивные: уметь осуществлять свою речевую деятельность с целью достижения поставленной учебной задачи.  Познавательные:  умение структурировать полученные знания	Индивидуальная, групповая

8 мин.	Развитие умений различных видов речевой деятельности;	<p>1.Look at the board. Translate the phrases. And write down it in the copybook.(Приложение А.5)</p> <p>2.Open your book p.40 Look at the title in the text. What's Tom's collection? Read the texts and complete sentences in ex.5 (Приложение А.6).</p> <p>3.Where are the stamps from? Why does he like stamps?</p>	<p>1.Переводят фразы.</p> <p>2.He collects stamps.</p> <p>3.Отвечают на вопросы.</p>	<p>Коммуникативные:</p> <p>понимать английскую речь на слух с целью извлечения конкретной информации</p> <p>Регулятивные:</p> <p>уметь принимать и сохранять учебную задачу</p> <p>Личностные:</p> <p>развивать учебно-познавательный интерес к новому материалу по теме</p>	Индивидуальная
12 мин.	Закрепление изученного материала.	<p>Return the video. What's Ariel's collection?</p> <p>Now, write a story about Ariel's collection based on the text on p.40. Look at the board. Use this information for story.</p> <p>Present your story.</p>	<p>She collects dishes.</p> <p>Презентуют монолог о коллекции Ариель.</p>	<p>Коммуникативные:</p> <p>понимать содержание построенное в основном на знакомом языковом материале</p>	Индивидуальная



3 мин.	Рефлексия учебной деятельности на уроке:	<p>What did we talk about this lesson?</p> <p>What did you like best?</p> <p>Choose your smile and draw it in your copybooks.</p>	<p>Отвечают на вопросы, подводят итоги.</p>	<p>Регулятивные: провести самоанализ своей учебной деятельности: полученных на уроке знаний и сформированных умений</p>	Индивидуальная
2 мин.	Заключительный этап. Домашнее задание.	<p>Write down your home task.</p> <p>Write about your collection (coursebook p. 40 ex.8)</p> <p>“The lesson is over. Goodbye!”</p>	<p>Записывают задание.</p> <p>Thanks. Goodbye teacher.</p>	<p>Регулятивные: подвести обучающихся к выполнению поставленной задачи на дом.</p>	

## Приложение А.1

Отрывок из видеофрагмента «Part of your world»



#JodiBenson #PartOfYourWorld #Vevo

Jodi Benson - Part of Your World (Official Video From "The Little Mermaid")

210 391 986 просмотров • 11 дек. 2014 г.

👍 686 тыс.

👎 92 тыс.

➦ ПОДЕЛИТЬСЯ

⌵ СОХРАНИТЬ

...

Электронный ресурс [<https://www.youtube.com/watch?v=SXKlJuO07eM>]

## Приложение А.2.

Отрывок из песни Ариэль

*Jodi Benson - Part of Your World*

Look at this stuff

Isn't it neat?

Wouldn't you think my \_\_\_\_\_ complete?

Wouldn't you think I'm the girl

The girl who \_\_\_\_\_ everything?

Look at this trove

Treasures untold

How many wonders can one cavern hold?

Lookin' around here you'd think

(Sure) she \_\_\_\_\_ everything

I \_\_\_\_\_ gadgets and gizmos aplenty

I \_\_\_\_\_ whozits and whatzits galore

(You want thingamabobs?

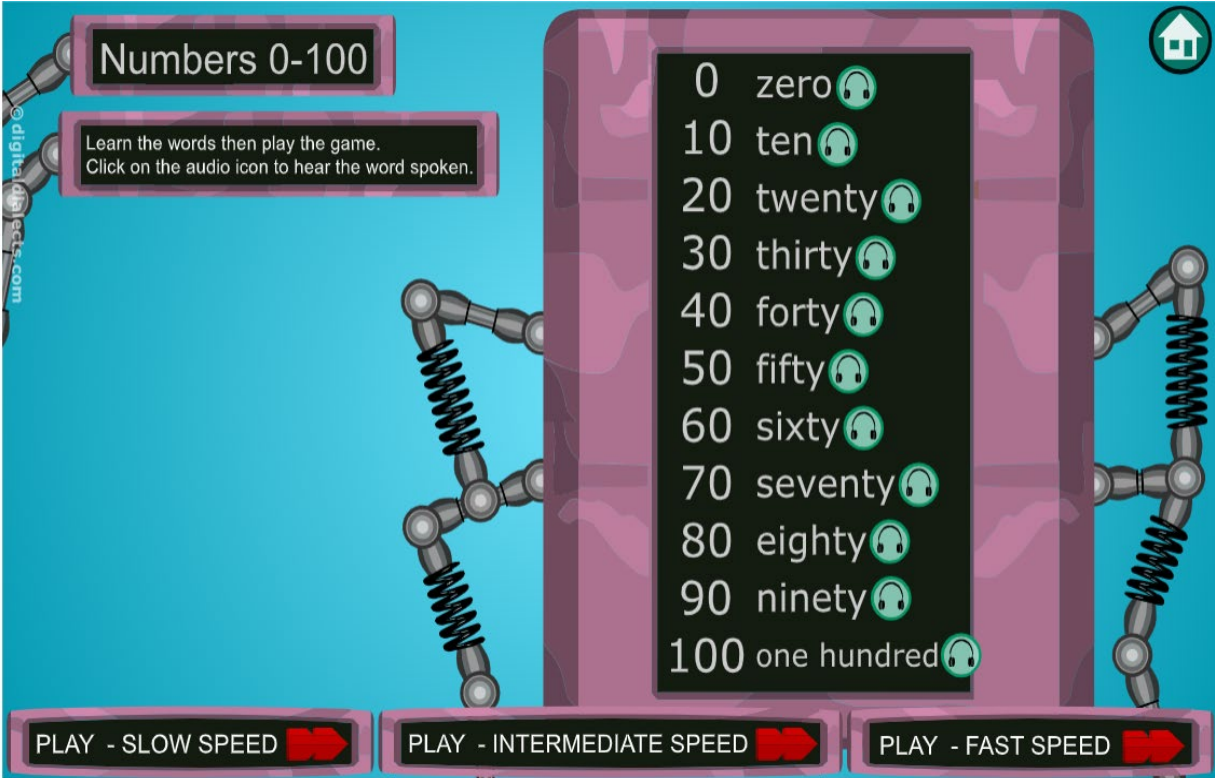
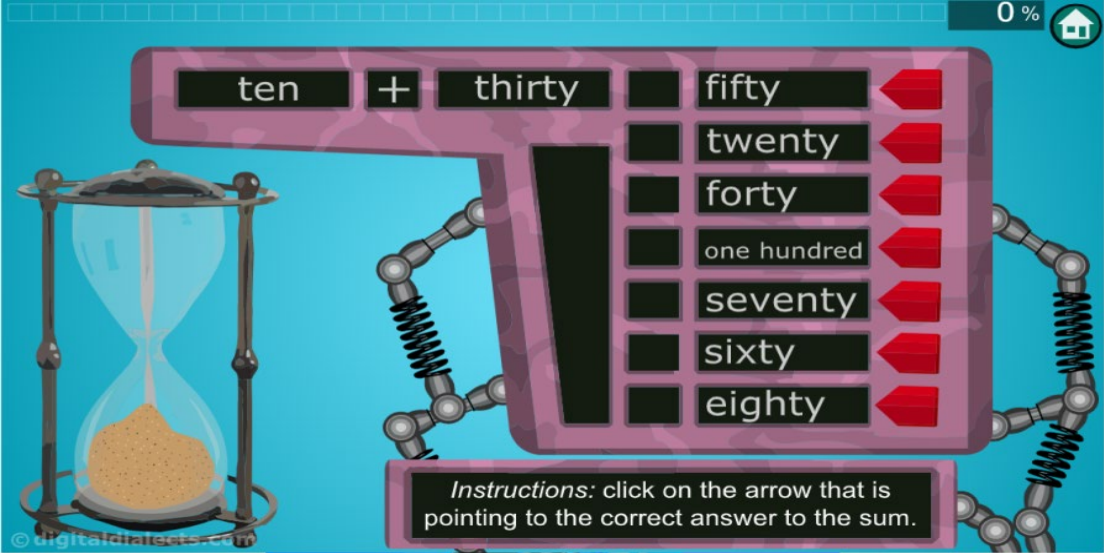
I got twenty)

But who cares?

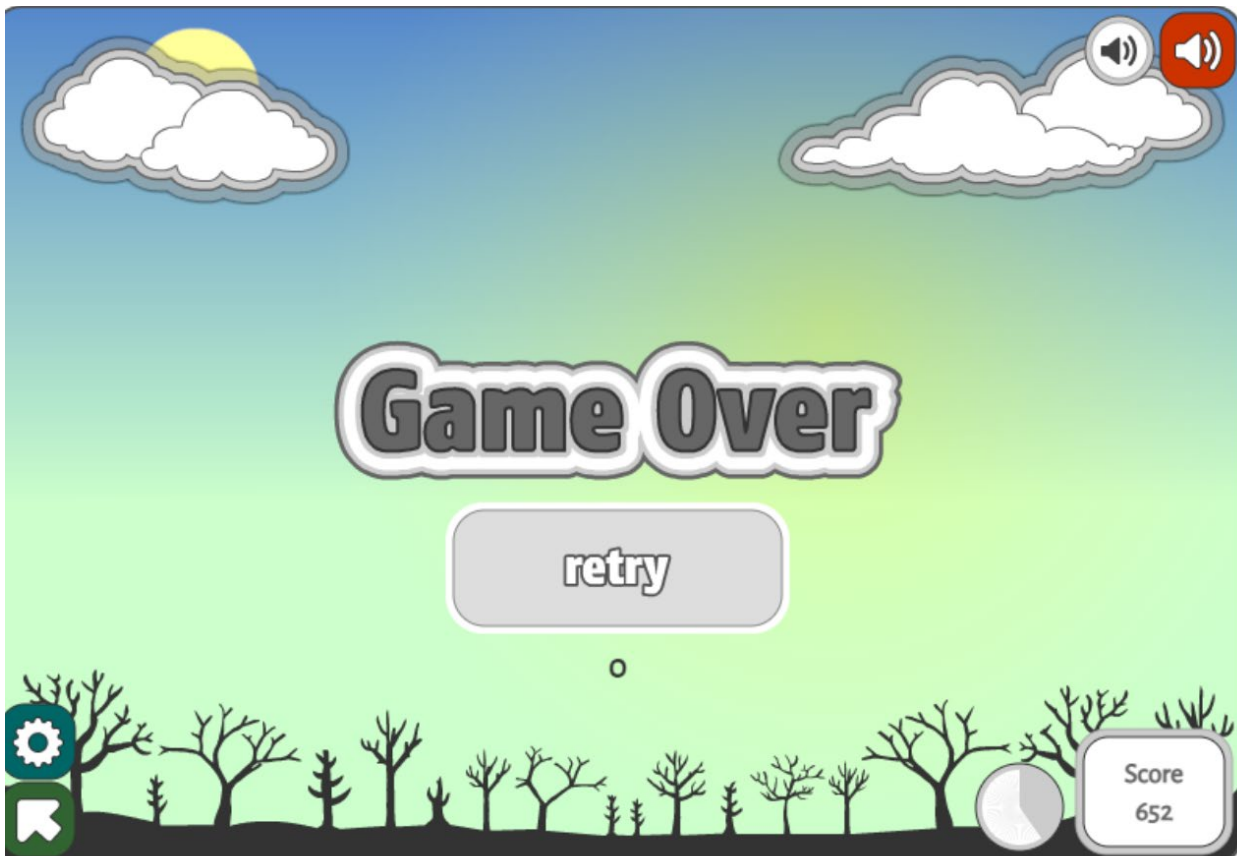
No big deal

I want more

Игра «Digital dialects»



Игра «Games to learn English»



## Приложение А.5

Фрагмент презентации с заданием на соотнесение слов с переводом

1.Это делает меня счастливым	
2.Альбом	
3.Я горжусь	
4.Марки	
5.Монеты	
6.Головные уборы	Stamps
7.Потому что	Coins
	Album
	Hats
	I'm proud of
	It makes me happy
	Because

1.Это делает меня счастливым	It makes me happy
2.Альбом	Album
3.Я горжусь	I'm proud of
4.Марки	Stamps
5.Монеты	Coins
6.Головные уборы	Hats
7.Потому что	Because
	Stamps
	Coins
	Album
	Hats
	I'm proud of
	It makes me happy
	Because

Фрагмент учебника Spotlight 5, используемого на уроке в 5 классе

# 2

C

## My collection



**Numbers (21-100)**

**1** Listen and repeat.

twenty-one	21	22	twenty-two
thirty	30	40	forty
fifty	50	60	sixty
seventy	70	80	eighty
ninety	90	100	a hundred (one hundred)

**2** Listen and circle the correct number.

1	13	30	4	16	60
2	14	40	5	17	70
3	15	50	6	18	80

**3** Ask and answer questions as in the example.

▶ A: How old is Emma?  
B: She's thirty.  
A: Where's she from?  
B: She's from England.



Emma  
(30)  
England



Miguel & Marta  
(60)  
Spain



Pedro  
(35)  
Mexico

40

**Reading**

**4** Look at the title. What's Tom's collection? Listen, read and check.

**5** Read and complete sentences 1-3.

- Tom is ..... years old.
- Tom is from .....
- There are ..... stamps in Tom's collection.

**6** a) Find all short forms in the text.  
b) Rewrite the sentences. Use short forms.

1 My name is Tom.	3 She has got a doll collection!
▶ <i>My name's Tom.</i>	
2 I am ten years old.	4 He is from Spain.

**7** What collections have you got? Ask and answer.

▶ A: I've got a stamp collection. What about you?  
B: I haven't got a stamp collection but I've got a CD collection.

**Writing (a paragraph about your collection)**

**8** Portfolio: Write a short paragraph about your collection (40-50 words). Write: • your name • your age • where you are from • what your collection is • how you feel about it

Ваулина Ю.Е., Дули Дженни. Spotlight 5 Student's book / Английский в фокусе 5 класс [Текст]: Учебник для общеобразовательных учреждений / Ю.Е.Ваулина, Дженни Дули. – М.: Просвещение.- 2010. – 166 с.

## Приложение Б

### Технологическая карта урока по английскому языку в 5 классе на тему «UK souvenirs»

<b>Класс: 5</b>	<b>Тема: UK souvenirs</b>	<b>Дата:</b> <b>22.10.2021</b>
<b>Учебник:</b> Spotlight 5, Ю. Е. Ваулина, Д. Дули, В. Эванс		
<b>Оснащение урока:</b> проектор, презентация, компьютеры		
<p><b>Цель:</b> создание условий для формирования навыков диалогической речи о сувенирах города.</p> <p><b>Задачи:</b> 1. формирование у учащихся знания основной лексики по теме «Сувениры» 2. формирование умения использовать эту лексику в речи 3. организовать работу над диалогической речью</p> <p><b>Ожидаемые результаты:</b></p> <p><b>ПРЕДМЕТНЫЕ:</b> развитие умений язычного общения средствами англ языка; овладение речевыми умениями ( говорение, аудирование, чтение, письмо; высказываться по модели с опорой).</p> <p><b>МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ:</b> поисковые умения ( поиск информации, её отбор , моделирование ); умения выделять проблему, ключевые слова, вопросы; обогащение общего кругозора:</p> <p><b>ЛИЧНОСТНЫЕ:</b> осознание возможностей самореализации своих способностей; формирование мотивационных установок; осознание чувства прекрасного; формирование уважительного отношение к иному мнению, иной культурной идентичности ;</p> <p><b>Универсальные учебные действия:</b></p> <p>Регулятивные:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ставить общие цели, умение совместно выбирать наиболее эффективные способы решения учебных и познавательных задач;</li> <li>• осуществлять контроль своей деятельности в процессе достижения результата;</li> <li>• оценивать правильность выполнения учебной задачи;</li> <li>• владеть основами постановки и решения задачи творческого характера.</li> </ul> <p>Личностные:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• уважение к личности и её достоинству, доброжелательное отношение к окружающим,</li> <li>• умение сотрудничать,</li> <li>• формирование коммуникативной компетенции в межкультурной коммуникации;</li> <li>• осознание возможностей самореализации средствами ИЯ;</li> </ul> <p>Познавательные:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• строить логическое рассуждение, умозаключение и делать выводы;</li> <li>• выделять, обобщать и фиксировать нужную информацию;</li> <li>• контролировать и оценивать результаты своей деятельности;</li> </ul> <p>Коммуникативные:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• готовность и способность осуществлять общение на АЯ:</li> <li>• осознанно строить свое высказывание в соответствии с поставленной коммуникативной задачей, а также в соответствии с грамматическими и синтаксическими нормами языка; адекватно использовать речевые средства;</li> </ul>		



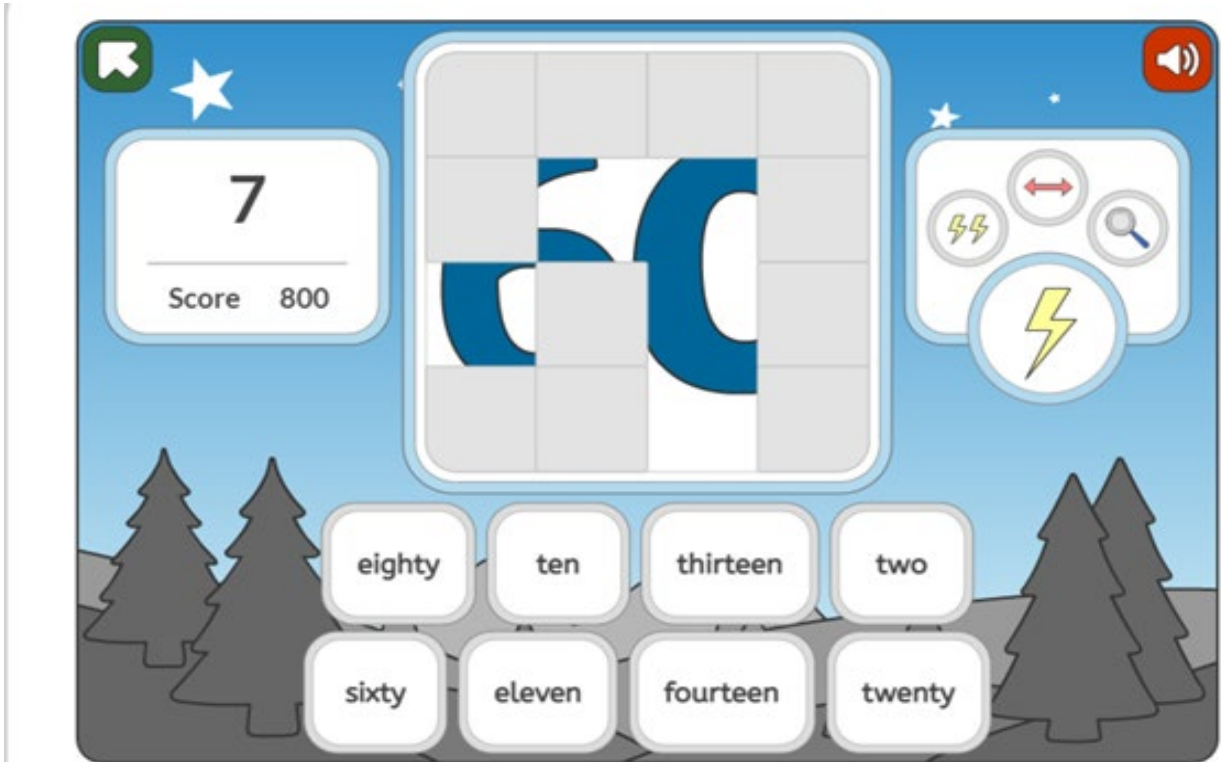
Ход урока					
Время	Этапы	Реализация (действия учителя) на иностранном языке	Действия обучающихся	УУД	Социальная форма работы
2 мин.	1.Организационный момент	1.Good morning! I'm glad to see you. Take your places.	1. Good morning, teacher! We are glad to see you too!	Регулятивные: самооценка готовности к уроку;  Коммуникативные: использовать адекватные языковые средства для отображения своих чувств, мыслей;	Фронтальная
7 мин.	Повторение ранее пройденного материала;	1.Let's remember the numbers. Go to the computers. Play the game. There are 2 rounds in game. (Учитель выставляет оценку по полученным баллам за игру).	1. Играют в игру «vocab-game» на сайте <b>Games to learn English.</b> (Приложение Б.1)	Познавательные: осуществляют решение учебных задач, устанавливают причинно-следственные связи	Индивидуальная
3 мин.	Определение темы урока.	1.Now, watch the video and say topic of the lesson. 2.Look at the books on p.41 What can you see in the picture?(Приложение Б.2)	1.Today we are going to speak about the UK souvenirs. 2. This is map of the UK and souvenirs.	Личностные: адекватная мотивация учебной деятельности. Регулятивные: ставят учебные цели и задачи;	Фронтальная

15мин.	Введение и тренировка нового языкового материала;	<p>1.How many countries of UK can you see? Read please.</p> <p>2. Ex 2 p.41. Match the countries to the nationalities.</p> <p>3. Let's play the computer game. Firstly, you need to remember the countries. Secondly, you need to choose the correct pictures with souvenirs.</p> <p>4. Return the ex.2p.42 and say which countries are the souvenirs from?</p>	<p>1. 4 countries.(Читают страны)</p> <p>2. Соотносят страны и национальности</p> <p>3. Играют в игру «monster-vocab». Выбирают подходящую картинку с названием страны (на каждой картинке нарисован сувенир или достопримечательность). (Приложение Б.3)</p> <p>4. The scarf is Scottish etc.</p>	<p>Познавательные: уметь структурировать знания, уметь осознано строить речевое высказывание, формулировать ответы на вопросы учителя, активизировать употребление в речи лексических единиц, связанных с темой урока.</p> <p>Личностные: повышать познавательную мотивацию, осознавать практическую ценность владения английским языком.</p>	Индивидуальная.
8 мин.	Закрепление материала, развитие разных видов речевой деятельности.	<p>1. Open your book p.42 ex.1a Listen and repeat.</p> <p>2.Ex.2 Read the dialogue in pairs. Now used the pictures of the souvenirs on p. 42 make up the dialogue in pairs. Учитель просит пару рассказать диалог.</p>	<p>1.повторяют речевые клише.</p> <p>2.Рассказывают в парах диалог, используя информацию из картинок (сувенир, цена)</p>	<p>Коммуникативные: развитие умения вступать в коммуникацию для нахождения решения практической задачи и взаимодействовать при работе в группе; адекватно использовать речевые средства для решения коммуникативной задачи,</p>	Парная

3 мин.	Рефлексия учебной деятельности на уроке:	Thank you for your work, students! So, what new facts have you learnt today?	Отвечают на вопросы, подводят итоги.	Регулятивные: Умение оценивать свои результаты и достижения.	Фронтальная
3 мин.	Заключительный этап. Домашнее задание.	Write down your home task. Coursebook p.41 ex. 4 (Draw a map of your country and souvenirs.) “The lesson is over. Goodbye!”	Записывают задание. Thanks. Goodbye teacher.		

Приложение Б.1.

Фрагмент игры «vocab-game»



Материал из учебника Spotlight 5

2d

## CULTURE CORNER

### UK souvenirs

# Holidays in the UK *and it's shopping time!*

✓ Here are some popular souvenirs you can buy in the UK.

**HAT**

*shamrocks*

This is a hat. It has got shamrocks on it. The shamrock is the national symbol of Ireland.

**SCARF**

This is a tartan scarf from Scotland. Tartan cloth is very popular in Scotland.

**STUFFED TOY**

This is a stuffed toy. It looks like a cow. There are many cows in Scotland.

**MUG**

*dragon*

This is a mug. It has got a Welsh dragon on it. The Welsh dragon is on the flag of Wales.

**TOY BUSES**

*double-decker*

These are toy buses. They are double-decker buses. You can see these in London.

**PIN**

This is a pin. It has got a Union Jack on it. The Union Jack is the flag of the UK.

- 1 Look at the title and the pictures. What do you expect to read about? Listen and read to check.
- 2 Match the countries to the nationalities. Which countries are the souvenirs from?
 

<input type="checkbox"/> 1 the UK	<input type="checkbox"/> a Welsh
<input type="checkbox"/> 2 England	<input type="checkbox"/> b Scottish
<input type="checkbox"/> 3 Scotland	<input type="checkbox"/> c Northern Irish
<input type="checkbox"/> 4 Wales	<input type="checkbox"/> d English
<input type="checkbox"/> 5 Northern Ireland	<input type="checkbox"/> e British

► The scarf is Scottish.
- 3 Use the map to tell your partner what souvenirs one can buy in the UK.

### Project

- 4 **Portfolio:** Find or draw a map of your country and label it with some souvenirs and where you can find them. Present it to the class.

# English in Use

## 2

### ◆ Buying a souvenir

#### 1 a) 🗣️ Listen and repeat.

- 1 How can I help you?
- 2 I want to buy a souvenir.
- 3 How about this key ring?
- 4 How much is it?
- 5 It's £4.
- 6 Here you are.

b) 🗣️ Who says each sentence 1-6 above? A *shop assistant* or a *customer*? Listen and read to check.

#### 2 a) Read again. What is Marta buying?

Shop assistant: Good afternoon. How can I help you?  
 Marta: Good afternoon. I want to buy a souvenir.  
 Shop assistant: How about this key ring?  
 Marta: That's a good idea. How much is it?  
 Shop assistant: It's £4.00.  
 Marta: Can I have two, please?  
 Shop assistant: Sure. That's £8.00.  
 Marta: Here you are.

b) 😊🗣️ Read the dialogue aloud.

3 🗣️📖 *Portfolio*: You are at a souvenir shop in the UK. Use the sentences in Ex. 1a to act out dialogues like the one in Ex. 2. Use the souvenirs in the pictures. Record yourselves.



### Pronunciation /ʌ/, /ʌ/

4 🗣️ Listen and repeat. Think of more words with the same sounds.

- /ʌ/: glue, blue
- /ʌ/: cut, much, such
- but Monday, love, London, mother

**Reading Rules**  
 /ʌ/ ruler, June  
 u - /ʌ/ up, uncle  
 o + n, m, v - /ʌ/ son

Фрагмент игры «monster-vocab»



## Приложение В

### Тест для измерения уровня сформированности лексических навыков

1. Какое слово лишнее? Зачеркни его.

- a) flat, living room, clock, kitchen, hall
- b) sofa, armchair, table, bed, wall
- c) enjoy, want, share, nice, live

Критерии оценивания:

- 3 верных ответов – 2 балла
- 2 верных ответов – 1 балл
- 0-1 верных ответов – 0 баллов

2. Подбери подходящий ответ на вопрос

- |   |                          |
|---|--------------------------|
| 1. Who is your best friend?             | a. He's from the USA.    |
| 2. How much is this T-shirt?            | b. It's green and black. |
| 3. Where is Bobby from?                 | c. It's £ 8.00.          |
| 4. What is Marta's nationality?         | d. A book and many pens. |
| 5. What colour is your skateboard?      | e. It's Alex.            |
| 6. What has Peter got in his schoolbag? | f. She's Italian.        |

Критерии оценивания:

- 6 – 5 верных ответов – 3 балла
- 4 – 3 верных ответов – 2 балл
- 2 – 1 верных ответов – 1 балл
- 0 верных ответов – 0 баллов

3. Послушай и заполни пропуски.

A: Hey John, is this your new \_\_\_\_\_ (bicycle)?



B: Yes, it's a present from my mum and dad. My brother got a \_\_\_\_\_  
(skateboard) and a \_\_\_\_\_ (helmet).

A: It's great. What present have you got, Sue?

C: A \_\_\_\_\_ (guitar) and a \_\_\_\_\_ (teddy bear).

A: Wow! You are lucky.

C: Yes, I am. I really wanted a \_\_\_\_\_ (handbag) though to match my  
\_\_\_\_\_ (scarf) and a \_\_\_\_\_ (cap). Tara has got a new \_\_\_\_\_ (basketball) .

A: She likes \_\_\_\_\_ (basketball) a lot. What about Ken?

C: Ken's got a \_\_\_\_\_ (watch) and a \_\_\_\_\_ (digital camera). They're wonderful.

And his brother Jim has got new red \_\_\_\_\_ (gloves).

A: I guess all our presents are great.

Критерии оценивания:

13 – 10 слов названо верно – 3 балла

9 – 7 слов названо верно – 2 балла

6 – 4 слов названо верно – 1 балл

3 – 0 слов названо верно – 0 баллов

4. Напиши числа

1. 33-

2. 69-

3. 45-

4. 15-

Критерии оценивания:

4 верных ответов – 3 балла

3 – 2 верных ответов – 2 балл

1 верный ответ – 1 балл

0 верных ответов – 0 баллов

## Приложение Г

### Тест для измерения уровня сформированности лексических навыков

1. Выберите правильный вариант

1. Jim rides a car/bicycle
2. Mary loves to wear her new gloves/teddy bear
3. Bob takes pictures with his scarf/ digital camera
4. Amy plays her guitar/trainers every day
5. Tom plays basketball/watch
6. Peter`s mom makes him wear a helmet/ skateboard

Критерии оценивания:

- 6 – 5 верных ответов – 3 балла
- 4 – 3 верных ответов – 2 балл
- 2 – 1 верных ответов – 1 балл
- 0 верных ответов – 0 баллов

2. Напишите числа.

1. 13-
2. 50-
3. 78-
4. 91-

Критерии оценивания:

- 4 верных ответов – 3 балла
- 3 – 2 верных ответов – 2 балл
- 1 верный ответ – 1 балл
- 0 верных ответов – 0 баллов

3. Подбери подходящий ответ.

- |                             |                         |
|-----------------------------|-------------------------|
| 1. How old are you?         | A. It`s red.            |
| 2. Who is your best friend? | B. A notebook and pens. |

3. Where is Sue from? C. I'm fourteen.
4. What has Jane got in her school bag? D. He's Australian.
5. What is Tim's nationality? E. It's Wendy.
6. What colour is your bike? F. She's from Canada.

Критерии оценивания:

- 6 – 5 верных ответов – 3 балла  
4 – 3 верных ответов – 2 балла  
2 – 1 верных ответов – 1 балл  
0 верных ответов – 0 баллов

4. Послушай и напиши правильный ответ на вопрос.

1. Where is Mark from? \_\_\_\_\_
2. What collection has Tim got? \_\_\_\_\_
3. How old is Emma's mom? \_\_\_\_\_
4. What language can Sally speak? \_\_\_\_\_
5. Who is Scott's favourite character? \_\_\_\_\_

Критерии оценивания:

- 5 – 4 верных ответов – 3 балла  
3 – 2 верных ответов – 2 балла  
1 верных ответов – 1 балл  
0 верных ответов – 0 баллов

Шерстнева, Г.С., Лукиных Ю.В. Использование компьютерно-игровых форм на уроках иностранного языка как способ повышения мотивации обучающихся/ Г.С. Шерстнева, Ю.В.Лукиных//Современные тенденции в преподавании иностранных языков в неязыковом вузе: материалы XV



Министерство науки и высшего образования  
Российской Федерации  
Сибирский государственный университет  
науки и технологий  
имени академика М. Ф. Решетнева



**Институт социального инжиниринга**  
при поддержке  
Министерства образования Красноярского края

**СОВРЕМЕННЫЕ ТЕНДЕНЦИИ  
В ПРЕПОДАВАНИИ  
ИНОСТРАННЫХ ЯЗЫКОВ  
В НЕЯЗЫКОВОМ ВУЗЕ**

*Электронный сборник статей XV Международной  
научно-практической конференции  
(май 2021 г., Красноярск)*

Красноярск 2021

© СибГУ им. М. Ф. Решетнева, 2021

<b>Maslova O. V. (Маслова О. В.)</b> Blended learning as a modern educational technology of foreign languages teaching (Смешанное обучение как современная образовательная технология обучения иностранным языкам) .....	49
<b>Orel I. V. (Орел И. В.)</b> Development of cognitive interest in language learning on the basis of pandemic neologisms (Развитие познавательного интереса к изучению иностранного языка на основе неологизмов периода пандемии) .....	52
<b>Prikhodko A. S., Bedareva A. V. (Приходько А. С., Бедарева А. В.)</b> Content and language integrated learning (CLIL) as method of training students for the world skills competition in a vocational school (Предметно-языковое интегрированное обучение (CLIL) как метод подготовки студентов к чемпионату world skills в неязыковом среднем специальном образовательном учреждении) .....	55
<b>Prokofieva D. S., Elkina N. V. (Прокофьева Д. С., Елкина Н. В.)</b> A personality-oriented approach to teaching foreign languages in a non-linguistic university. Application problems (Проблемы внедрения личностно-ориентированного подхода в преподавании иностранных языков в неязыковом вузе) .....	59
<b>Sherstneva G. S., Lukinykh Y. V. (Шерстнева Г. С., Лукных Ю. В.)</b> Using computer-game forms in foreign language lessons as a way to increase students motivation (Использование компьютерно-игровых форм на уроках иностранного языка как способ повышения мотивации обучающихся) .....	64
<b>Whitfield A. M. (Уитфилд Э. М.)</b> Translating terms specific to the Russian education system into English (Перевод относящихся к российской системе образования терминов на английский язык) .....	67
<b>Ukhova T. V. (Ухова Т. В.)</b> Some features of Russian as a foreign language training: practical experience of teaching in Xingtai university (О некоторых особенностях обучения РКИ: из опыта преподавания в Синтайском университете) .....	70
<b>Fibikh E. V. (Фибих Е. В.)</b> Usage of verbal and non-verbal communication in intercultural communication (Использование вербального и невербального общения в межкультурной коммуникации) .....	75
<b>Fomina E. I. (Фомина Е. И.)</b> The formation of individual mnemonics bank in the course of consecutive interpretation training (Формирование банка индивидуальных мнемотехник при обучении устному последовательному переводу) .....	79
<b>Zhang Jiayu (Чжан Цзяюй)</b> Problems and strategies of learning oral language in the process of learning Chinese as a second foreign language (Проблемы и стратегии обучения устной речи в процессе изучения китайского языка как второго иностранного) .....	82
<b>Efa S. G. (Эфа С. Г.)</b> Blogging as an effective tool for teaching a foreign language in the professional field (Блоггинг как один из эффективных инструментов в преподавании иностранного языка в профессиональной сфере) .....	84
<b>Information about authors (Сведения об авторах)</b> .....	88

**USING COMPUTER-GAME FORMS IN FOREIGN LANGUAGE LESSONS  
AS A WAY TO INCREASE STUDENTS MOTIVATION**

G. S. Sherstneva, Y. V. Lukinykh

Krasnoyarsk State Pedagogical University  
89, Lebedeva st., Krasnoyarsk, 660049, Russian Federation  
E-mail: zhivaikina96@yandex.ru, yulla@bk.ru

*The article is devoted to the issues of using computer-game forms in the process of teaching English. The problems of increasing motivation in learning are noted. The concept of computer-game forms in teaching is revealed. A series of computer games for teaching a foreign language and their functions in the educational process are presented.*

*Keywords: computer game, motivation, teaching foreign languages, gaming technics, interactive learning.*

**ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КОМПЬЮТЕРНО-ИГРОВЫХ ФОРМ НА УРОКАХ  
ИНОСТРАННОГО ЯЗЫКА КАК СПОСОБ ПОВЫШЕНИЯ МОТИВАЦИИ  
ОБУЧАЮЩИХСЯ**

Г. С. Шерстнева, Ю. В. Лукиных

Красноярский государственный педагогический университет имени В. П. Астафьева  
Российская Федерация, 660049, Красноярск, ул. Ады Лебедевой, 89  
E-mail: zhivaikina96@yandex.ru, yulla@bk.ru

*Статья посвящена вопросам использования компьютерно-игровых форм в процессе преподавания английского языка. Затрагиваются проблемы повышения мотивации в обучении. Раскрывается понятие компьютерно-игровых форм в обучении. Приводится обзор компьютерных игр для обучения иностранному языку и их функции в процессе образовательного процесса.*

*Ключевые слова: компьютерная игра, мотивация, преподавание иностранных языков, игровые технологии, интерактивная форма обучения.*

Современные компьютерные технологии все больше проникают в различные сферы жизни современного общества: финансы, средства массовой информации, науку и образование. Становится очевидным, что в современных условиях высокого уровня развития информационных технологий и их внедрения в образовательный процесс, использование компьютера могло бы значительно повысить эффективность обучения иностранному языку и помочь в организации межкультурного общения на уроке иностранного языка. С появлением федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования появились и новые требования к процессу обучения. Необходимым стало использование ИКТ и сети Интернет.

Актуальной остается на сегодняшний день проблема мотивации в обучении. Она активно исследуется как в психологии, так и в педагогике. На мотивацию влияют множество факторов. Одними из которых служат личные интересы обучающихся, их увлечения. Компьютерные игры часто вызывают негативное общественное мнение, как пустая трата времени и зависимость. Почему сегодня важно включать элементы компьютерных игр в образовательный процесс? Этот вопрос мы рассматриваем в данной статье.

Говоря о мотиве к изучению иностранного языка, мы имеем в виду внутреннюю мотивацию, а именно её коммуникативную разновидность [Минасян, 2017]. В данном случае мы предполагаем, что компьютерные игры являются мотивирующим фактором для изучения языка.

Игровые технологии являются составной частью педагогических технологий, одной из уникальных интерактивных форм обучения, которая позволяет активизировать все психологические процессы и функции обучающегося, способствует повышению мотивации к обучению, вносит разнообразие. Развивающая игровая среда постепенно становится реальным конкурентом традиционным учебным курсам. Компьютерная игра — это программа, служащая для организации игрового процесса с воображаемыми объектами в виртуальной ситуации, создающая связь с игроками [Егорова, 2016]. Таким образом, компьютерно-игровые формы обучения — это интерактивная интеллектуальная форма обучения в игровой компьютерной модели.

Потенциал компьютерно-игровых форм обучения рассматривают Л. К. Орлова [Орлова, 2020], Dr. Gary Small, Gigi Vorgan [Small, Vorgan, 2011];

Необходимость использования инновационных технологий как средство для повышения мотивации рассматривают О. А. Чуднова и Е. Б. Зорина [Чуднова, Зорина, 2015], Н. А. Минасян [Минасян, 2017].

Сущность компьютерной дидактической игры заключается в том, что обучающие решают умственные задачи, предложенные им в занимательной интерактивной форме. Ученики сами находят решения, преодолевая при этом определённые трудности, соблюдая игровые правила. Приведём несколько примеров компьютерных игр, которые могут быть использованы в учебном процессе:

**Where's My What** – это игра для отработки и закрепления лексики. На экране появляются различные предметы, хаотично расположенные по всей области. Игроку необходимо за определенное время найти предметы, названия которых появляется на экране. За каждый правильно выбранный предмет прибавляется дополнительное количество секунд, за каждый неправильный ответ – отнимается. Слова имеют категории (животные, еда, одежда и т. д.). В игре также возможно подключить совместный режим и устроить соревнования между участниками.

**Story Maker** – мини-игра от производителя British Council, с помощью которой вы сможете не только отработать лексику, но и английские времена. Игра позволяет самостоятельно создавать сюжет истории, выбирая слова из представленной категории. История получается небольшой, что позволяет ее использовать в полном объеме в образовательном процессе. Кроме того, в этой игре есть функция печати конечного варианта.

**Job mixer** – игра из серии этого же производителя British Council, которая подойдет для изучения и закрепления темы «профессии» в английском языке. Игроку предлагается по готовому описанию профессии на английском языке создать подходящего персонажа, который бы соответствовал описанию.

**Monster Phrases** – игра, позволяющая отработать сразу несколько составляющих: конструкцию предложений в английском языке, лексику, времена. На экране появляется картинка, игроку необходимо выбрать из нескольких слов, подходящее начало предложения, которое бы соответствовало картинке. Далее выбирается подходящий глагол, используя опять всплывающую картинку, и конец предложения, в зависимости от предложенной ситуации.

**Tilly's Word Fun** – это обучающая игра производства Oxford University Press, которая также помогает изучить и закрепить английскую лексику по разнообразным темам. В каждой теме представлены серии из мини-игр. К примеру, одна из них, где на экране появляется табло с изучаемыми предметами разных цветов, нужно выбрать изображения определенного цвета или количества.

Чтобы доказать эффективность использования компьютерно-игровых форм в повышении мотивации изучения иностранного языка, была проведена серия традиционных уроков и уроки с использованием компьютерно-игровых форм. Для исследования были выбраны 9-е классы одной из школ г. Железногорска. Всего приняли участие в эксперименте 52 человека. По окончании эксперимента был проведен опрос, который показал, что в классе, в ко-

тором проводились уроки с использованием компьютерно-игровых форм, 80 % обучающихся имеют желание в дальнейшем изучать английский язык и повысить уровень владения им. В классе, в котором проводились традиционные уроки, лишь 27 % опрошенных выражают желание продолжить изучение английского языка.

Делая вывод об эффективности применения компьютерно-игровых форм с целью повышения мотивации в изучении иностранного языка, стоит отметить, что разумное применение игр на уроках и сочетание их с другими методическими приемами способствуют повышению интереса к изучению языка. Творческий характер компьютерно-игровых форм позволяет создавать обучающую языковую среду, включая всех обучающихся, способствуя развитию креативности, созданию ситуации выбора, самовыражения. Необходимо принимать во внимание увлеченность детей компьютерными играми, так как это является неотъемлемой частью их досуга, нередко очень значимой. Задача преподавателя – привлечь на свою сторону увлечения обучающихся и показать на этом примере прикладной аспект иностранного языка. В современных условиях высокого уровня развития информационных технологий и их внедрения в образовательный процесс, использование компьютера могло бы значительно повысить эффективность обучения иностранному языку.

#### Библиографические ссылки

1. Чуднова О. А., Зорина Е. Б. Использование ИКТ и интернет-ресурсов на уроках иностранного языка как фактор мотивации учебного процесса // Научные исследования и образование. – 2015. – № 1. – С. 312–314. URL: <https://elibrary.ru/item.asp?id=23696217>.
2. Ерогова И.С. Компьютерные игры в обучении // Вестник Науки и Творчества. – 2016. № 9 (9). С.17–22.
3. Орлова Л. К. Интенсификация процесса формирования иноязычной коммуникативной компетенции при помощи компьютерных игр // Наука и школа. – 2020. – №. 3. С. 54–63. URL: <http://nauka-i-shkola.ru/sites/default/files/172178.pdf>.
4. Минасян Н. А. ИКТ как средство повышения мотивации учащихся на уроках иностранного языка // Концепт. 2017. № S8. С. 34–38. URL: <https://e-koncept.ru/2017/470104.htm>.
5. Dr. Gary Small, Gigi Vorgan. Surviving the Technological Alternation of the Modern Mind / New York: Routledge, 2011. 228 p.

#### References

1. Chudnova O. A., Zorina E. B. Ispol'zovanie IKT i internet-resursov na urokah inostrannogo yazyka kak faktor motivacii uchebnogo processa (The use of ICT and Internet resources in foreign language lessons as a factor in motivating the educational process) // Nauchnye issledovaniya i obrazovanie. – 2015. – №. 1. – pp. 312–314.-URL: <https://elibrary.ru/item.asp?id=23696217>.
2. Dr. Gary Small, Gigi Vorgan. Surviving the Technological Alternation of the Modern Mind / New York: Routledge, 2011. 228 p.
3. Erogorova I. S. Komp'yuternye igry v obuchenii (Computer games in education) // Vestnik nauki i tvorchestva. – 2016. – №. 9 (9). pp. 17–22.
4. Orlova L.K. Intensifikaciya processa formirovaniya inoyazychnoj kommunikativnoj kompetencii uchashchihsya pri pomoshchi komp'yuternyh igr (Intensification of the process of formation of foreign language communicative competence of students with the help of computer games) // Nauka i shkola. 2020. № 3. pp. 54–63. URL: <http://nauka-i-shkola.ru/sites/default/files/172178.pdf>.
5. Minasyan N. A. Ikt kak sredstvo povysheniya motivacii uchashchihsya na urokah inostrannogo yazyka (ICT as a means of increasing student motivation in foreign language lessons) // Koncept. 2017. №S8. pp. 34–38. URL: <https://e-koncept.ru/2017/470104.htm>.

© Шерстнева Г. С., Лукниных Ю. В., 2021



Шерстнева, Г.С., Использование компьютерных игр как средство повышения мотивации обучающихся к изучению иностранных языков(на примере урока английского языка в 5 классе)/ Г.С. Шерстнева //Иновации.Наука.Образование. Тольяти:-2021.-№46(ноябрь).-С.1734-1739.



Иновации. Наука. Образование

---

УДК 004.02:004.5:004.9  
ББК 73+65.9+60.5  
Э40

Э40 Научный электронный журнал «Иновации. Наука. Образование \ Отв. ред. Сафронов А.И. – Тольяти: – 2021.– № 46 (ноябрь).– 2212 с.– URL: <http://innovjournal.ru>

Журнал публикует научные обзоры, статьи проблемного и научно-практического характера по техническим, педагогическим, химическим, экономическим, физико-математическим, социологическим, историческим, психологическим, философским, филологическим, юридическим наукам и архитектуре.

Все статьи журнала рецензируются.

Журнал индексируется в российских и международных базах цитирования: РИНЦ, Research Bible, Google Scholar, Scientific Indexing Services и Polska bibliografia naukowa.

Договор с РИНЦ: №185-03/2015 от 26.03.2015 г.  
ISSN 2687-1068.

УДК 004.02:004.5:004.9  
ББК 73+65.9+60.5

© Научный журнал «Иновации. Наука. Образование», 2015-2021



<b>Шерстнева Г.С.</b> .....	
Использование компьютерных игр как средство повышения мотивации обучающихся к изучению иностранных языков (на примере уроков английского языка в 5 классе).....	1734
<b>Шмидт К.Ю.</b> .....	
Формирование воображения у детей посредством визуализации образов сказочных персонажей	1740
<b>Тюрин И.С., Разоренов Д.А.</b> .....	
Мультимедиа как основа подготовки будущих кадров для цифрового общества.	1748
<b>Бялт В.С., Демидов А.В.</b> .....	
Актуальные проблемы формирования мотивационной направленности обучающихся образовательных организаций МВД России на соблюдение служебной дисциплины .....	1752
<b>Пузыревский Р.В., Пожималин В.Н., Кранивин О.В.</b> .....	
Проблемы развития массового спорта.....	1756
<b>Данилова Н.А.</b> .....	
Воспитательный потенциал формата творческой лаборатории (на примере работы «Лаборатории взаимодействия с городской средой»).....	1761
<b>Гончарова Н.В.</b> .....	
Насилие в семье как социальная проблема.....	1765
<b>Хабарова О.Г., Баженова А.Ф.</b> .....	
Фразеология как средство выражения оценочного значения .....	1774
<b>Хабарова О.Г., Землина Е.Н.</b> .....	
Фразеология как средство выражения оценочного значения .....	1779
<b>Кирилова Л.А.</b> .....	
Основные направления развития современной вузовской библиотеки .....	1783
<b>Иванов М.А., Рычагов Г.А., Миленков М.С.</b> .....	
Повышение интеллектуальной работоспособности обучающихся в ВУЗе средствами физической культуры.....	1789
<b>Судакова С.А., Лиманова Л.В.</b> .....	
Исследование надежности педагогического теста «операционное исчисление» .....	1794
<b>Касумова Г.А.</b> .....	
Использование технологий АМО для развития коммуникативной компетенции у обучающихся в контексте дистанционного обучения.....	1801
<b>Жумахан К.Ж.</b> .....	
Особенности обучения мовологической речи на иностранном языке.....	1808
<b>Скабёлкина Т.Н.</b> .....	
К вопросу о мотивации в условиях дистанционного образования на примере дисциплины гуманитарного цикла .....	1820
<b>Злыгостев Д.Д., Фэйи Д.С., Пахаруков Р.В., Яцук К.В.</b> .....	
Стимулирование как опасный фактор.....	1826



Шерстнева Галина Сергеевна

Магистрант

Красноярский государственный педагогический университет им. В.П.Астафьева

**ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР КАК СРЕДСТВО ПОВЫШЕНИЯ  
МОТИВАЦИИ ОБУЧАЮЩИХСЯ К ИЗУЧЕНИЮ ИНОСТРАННЫХ ЯЗЫКОВ (НА  
ПРИМЕРЕ УРОКОВ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА В 5 КЛАССЕ)**

*Аннотация:* Статья посвящена вопросам использования компьютерных игр в процессе преподавания английского языка. Затрагиваются проблемы повышения мотивации в обучении. Раскрывается понятие компьютерных игр в обучении. Автор на примерах доказывает, что применение игр на уроках является одним из важнейших средств повышения мотивации обучающихся к изучению иностранного языка.

*Ключевые слова:* компьютерная игра, мотивация, преподавание иностранных языков, игровые технологии, интерактивная форма обучения.

*Keywords:* computer game, motivation, teaching foreign languages, gaming technics, interactive learning.

На сегодняшний день компьютерные технологии начинают постепенно осознаваться многими педагогами как один из инструментов познания мира, который значительно мог бы повысить эффективность обучения иностранному языку и помочь в организации межкультурного общения на уроке иностранного языка.

Компьютерно-игровые формы обучения иностранному языку актуальны на любом этапе обучения, так как они диктуются особенностями развития и мировосприятия обучающихся. Кроме того, они активизируют познавательные процессы обучающихся, повышают их мотивацию к изучению иностранного языка.

Актуальной остается на сегодняшний день проблема мотивации в обучении. Она активно исследуется как в психологии, так и в педагогике. На мотивацию влияют множество факторов. Одними из которых служат личные интересы обучающихся, их увлечения. Компьютерные игры часто вызывают негативное общественное мнение, как пустая трата времени и зависимость. Почему сегодня важно включать элементы