

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

Филологический факультет
Кафедра иностранных языков

Усольцева Ксения Валерьевна

ВЫПУСКНАЯ КВАЛИФИКАЦИОННАЯ РАБОТА

**Дидактическая игра как метод обучения английскому языку младших
школьников**

Направление подготовки/специальность 44.03.05 «Педагогическое
образование»

Профиль «Русский язык и иностранный язык (английский)»

ДОПУСКАЮ К ЗАЩИТЕ

Зав.кафедрой: профессор, доктор педагогических наук, В.И.Петрищев

« _____ » _____ 2016 г.

Руководитель: профессор, доктор педагогических наук,
В.И.Петрищев

Дата защиты: 20.06.2016

Обучающийся: Усольцева К. В.

« _____ » _____ 2016 г.

Оценка _____

Содержание

Введение	3
Глава 1. Теоретические основы технологий обучения английскому языку	7
1.1 Общий анализ технологий обучения английскому языку. Их виды и значение.....	7
1.2 Происхождение и развитие игры.....	14
1.3 Определение понятия «дидактическая игра». Основные виды дидактических игр.....	19
Выводы по первой главе	27
Глава 2. Анализ дидактических игр и исследование игровых методик (цели, значение)	29
2.1 Характеристика определенных дидактических игр, используемых в процессе обучения английскому языку.....	29
2.2 Анализ выявления влияния дидактической игры как метода обучения на учеников младшей школы.....	47
Выводы по второй главе	52
Заключение	54
Список литературы	57

Введение

Данная выпускная квалификационная работа посвящена исследованию влияния дидактической игры на повышение уровня успеваемости по такому учебному предмету как английский язык. Необходимость раннего обучения иностранному языку официально признана государством. Ни у кого не вызовет сомнений тот факт, что интеллект человека прогрессирует наиболее быстро в детском возрасте- от рождения и до 12 лет. Оптимальные условия для развития речи на языке, как на родном так и на иностранном, существуют уже до начала созревания ребенка, и развитие здесь идет вместе с созреванием- синхронно. Приближение начала изучения иностранного языка к началу развития ребенка приводит к тому, что все оказываются способными к успешному овладению иностранными языками, в отличие от взрослых.

Психологические особенности младших школьников дают им преимущества при изучении иностранного языка. Дети 7- 10 лет впитывают иностранные языки очень легко, опосредованно и подсознательно. Они понимают ситуацию быстрее, чем высказывание на иностранном языке по данной теме. Объем внимания и время сосредоточенности очень коротки, но с возрастом они увеличиваются. У младших школьников хорошо развита долговременная память (то, что выучено, помнится очень долго). Лучшим стимулом для дальнейшего обучения для учащихся 1-4 классов является чувство успеха. Пути получения и усвоения информации у детей тоже разные: визуальные, аудиальные, кинестетические.

Учитывая все эти моменты, родители хотят, чтобы их дети начали изучать иностранный язык как можно раньше. Это желание является вполне оправданным и целесообразным. Тем более, английский язык набирает огромную популярность. С каждым годом увеличивается количество людей, желающих заняться изучением английского языка, также возросло количество школьников, выбирающих английский язык в качестве выпускного экзамена в школе.

Несмотря на, казалось бы легкость в обучении иностранному языку младших школьников, существует ряд особенностей детского развития, который может помешать ученикам. Младшие школьники, как правило, активны и подвижны, они не осознают важность учебного процесса и им бывает скучно на уроках. Те методы и приемы обучения, которые могут использоваться в отношении взрослых, часто не подходят детям. Поэтому учителю крайне важно выстраивать уроки таким образом, чтобы любой ребенок, находящийся в классе, был максимально заинтересован в изучении иностранного языка.

Известно, что активность – это значимый признак всех форм человеческой деятельности от коммуникативной до познавательной. Принцип активности ребенка в образовательном процессе считается одним из ведущих факторов развития личности. В структуре познавательной активности выделяются такие слагаемые как: готовность выполнять учебные задания, стремление к самостоятельной деятельности, устойчивое внимание к предмету активности, стремление к саморазвитию. [Селевко Г.К. Энциклопедия образовательных технологий 2006: 816] Тем самым, если познавательная активность носит субъектный характер, то она приобретает следующие значимые характеристики: внутренняя мотивация, целеполагание, произвольность, устойчивость. Кроме того, у школьника формируются проектно–конструктивные навыки, он привыкает самостоятельно планировать собственную деятельность.

Одной из главных проблем раннего обучения являются психолого-возрастные особенности того или иного ребенка. Учитывая психологические особенности развития восприятия, внимания, памяти, воображения и мышления младших школьников, в процессе обучения выгодно использовать образное мышление детей, элементы игры. Игра – это мощный стимул к овладению языка, она ведет за собой развитие. Развивающее значение игры заложено в самой природе, ибо игра – это всегда эмоции, практическая

деятельность по формированию умений и навыков – там, где эмоции, там активность, там внимание и воображение, и работает мышление.

Актуальность данной проблемы вызвана целым рядом факторов. Во-первых, интенсификация учебного процесса ставит задачу поиска средств поддержания у учащихся интереса к изучаемому материалу и активизации их деятельности на протяжении всего занятия. Эффективным средством решения этой задачи являются дидактические игры.

Во-вторых, одной из наиболее важных проблем преподавания иностранного языка является обучение устной речи, создающей условия для раскрытия коммуникативной функции языка и позволяющей приблизить процесс обучения к условиям реального обучения, что повышает мотивацию к изучению иностранного языка. Вовлечение учащихся в устную коммуникацию может быть успешно осуществлено в процессе игровой деятельности.

Объектом исследования являются школьники младших классов.

Предмет исследования- дидактическая игра как метод обучения английскому языку младших школьников.

Цель работы: выяснить, используются ли дидактические игры в процессе обучения на уроках английского языка у младших школьников в современных школах и как они влияют на них.

Достижение цели предполагает решение следующих **задач:**

1. На основе анализа научной литературы изучить роль различных методов обучения, включая игровые методы.
2. Выявить сущность и содержание понятия «дидактическая игра».
3. Экспериментально проверить результативность дидактической игры в 3 «А» классе школы № 32.
4. Охарактеризовать полученную информацию применительно к дидактической игре младших школьников.

Данная работа предполагает использование следующих **методов**: анализ научной литературы и описание теоретического материала, метод наблюдения, метод опроса, анализ проделанной деятельности.

Материалом исследования послужили: теоретический анализ литературных источников, педагогическое наблюдение, беседа, диагностические методики, количественный и качественный анализ исследовательских данных.

Научная новизна исследования: разработка проблемы в качественно новом аспекте исследования влияния дидактической игры на уровень успеваемости младших школьников.

Теоретическая значимость исследования определяется актуальностью и новизной рассматриваемых положений, которые расширяют и углубляют научные знания о различных методах обучения, включая игровые методы.

Практическая значимость данной работы состоит в применении данного материала на уроках английского языка для младших школьников.

1.4 Общий анализ технологий обучения английскому языку. Их виды и значение

Разработка уроков для младших школьников- это довольно сложный процесс. Тем не менее, любой компетентный педагог должен уметь составлять занятия с учетом возрастных

особенностей учеников, а также уровня успеваемости и подготовки класса. Цель учителя- создать на уроке определенную атмосферу, заинтересовать учащихся, вовлечь их в учебный процесс. В случае с младшими школьниками это сделать сложнее, так как они не являются достаточно мотивированными, они не осознают важность обучения для себя, в то время как ученики в старших классах понимают, что знания, прежде всего, нужны им самим. Старшеклассники понимают, что в будущем им предстоит сдавать экзамены в 9 и 11 классах. С каждым годом система контроля за выполнением сдачи государственных экзаменов становится все строже. Сейчас ученикам невозможно списать или воспользоваться какими – либо мобильными устройствами во время сдачи экзамена, поскольку во всех кабинетах, к которым проходят эти экзамены, установлены камеры, а наблюдатели подходят к своей работе очень ответственно, поскольку их могут серьезно оштрафовать, если они проявят невнимательность во время экзамена и не заметят ученика, который списывает. Зная это школьники старших классов со всей ответственностью подходят к вопросу подготовки. Такая мотивация является серьезным стимулом для них.

Ученики младших классов еще не осознают всей серьезности положения, потому что экзамены для них – это что-то очень далекое. И им нужна совершенно другая мотивация, обеспечить которую в состоянии только учитель. Сделать это он может, используя правильные дидактические методы. Главной задачей учителя на начальном этапе обучения является пробуждение у детей тяги к знаниям. Учитель в классе играет очень важную роль: он выступает в качестве вдохновителя, консультанта и собеседника. Любой педагог должен подавать хороший пример ученикам. Он даже должен

являться даже примером для подражания. Учителю следует так проводить урок, чтобы у детей было желание и рвение заниматься изучением английского языка дальше, выполнять все домашние задания и снова приходить на урок. Тогда процесс обучения для школьников станет чем-то увлекательным, а учитель будет гордиться своими учениками и искренне радоваться их успехам. Учитель должен развивать интерес у учащихся. Это очень важно, ведь тяга к знаниям и стремление узнать что-то новое, формирование и дальнейшее развитие в человеке познавательных интересов – это важная составляющая становления личности. А проблема становления личности – это, прежде всего, проблема школьного воспитания. Данная проблема носит социальный, психологический и педагогический характер.

При обучении иностранному языку в младшей школе учителю важно учитывать ряд особенностей, связанных с психолого-возрастными особенностями детей и решать различные задачи. Во-первых, на момент знакомства с грамматикой английского языка школьники не владеют грамматикой русского языка в полном объеме, что создает определенные трудности. Учителю часто приходится тратить много времени на объяснение сначала русской грамматики, только потом грамматики английского языка.

Одной из главных проблем в процессе обучения является овладение письменной речью. Письмо – это сложный речевой навык, который требует больших временных затрат. На начальном этапе письму уделяется большое внимание. Оно способствует более прочному усвоению лексико-грамматического материала, а также развитию навыков чтения и устной речи. Но для того, чтобы овладеть этими навыками, именно на начальном этапе и, в частности, на первых годах обучения, ученикам важно усвоить технику письма, научиться писать буквы и овладеть орфографией слов, усвоенных в устной речи и используемых в письменных упражнениях. Поскольку темп письма учащихся часто бывает очень медленным, на этот пункт приходится отводить больше времени, чем запланировано программой.

Большую роль в овладении детьми английским языком могут оказать родители, к которым чаще всего обращаются школьники, выполняя домашнее задание. Конечно, родители готовы помочь, если их ребенок испытывает какие-либо трудности в изучении предмета. Однако, и здесь могут возникнуть определенные трудности, поскольку какие-то родители долго не использовали английский язык в повседневной жизни, забыли его или просто изучали другой иностранный язык. Есть и такие родители, которые неплохо владея английским языком, не могут оказать помощь методически правильно и грамотно, только осложняя в результате понимание предмета.

Следует отметить, что большую роль при обучении английскому языку в младших классах играет уровень физического развития и подготовленности. Около 90% детей страдают различными хроническими заболеваниями. Слабое физическое здоровье несомненно влияет на степень усвоения материала. Некоторые дети быстро устают, что влечет за собой потерю концентрации. Кому-то тяжело сидеть за партой в течение длительного периода времени, кто-то не успевает за темпом урока. В связи с данной проблемой возникает необходимость составлять планирование уроков с учетом физических особенностей школьников.

Любой компетентный учитель должен знать, как грамотно выстраивать урок таким образом, чтобы при разумном использовании их возможностей достичь максимального результата в освоении знаний, умений и навыков. Это сложная дидактическая проблема, которая выводит нас на рассмотрение категории методов обучения. Метод обучения (от греч. «путь к чему-либо») – это упорядоченная деятельность педагога и учеников, направленная на достижение поставленной цели обучения. Дидактические методы понимают как совокупность определенных путей, способов решения образовательных задач. Поскольку обучение является совместным видом деятельности, по отношению к педагогу следует применять термин «методы преподавания», а по отношению к ученику – «методы обучения».

Существует множество различных классификаций, раскрывающих суть методов обучения. Мы же рассмотрим классификацию, наиболее полно отражающую суть всего процесса обучения. Итак, существует ряд методов обучения:

1. Личностно- ориентированный метод.

Личностно- ориентированный метод в обучении английскому языку предполагает обучение предмету в сотрудничестве, разноуровневое обучение и метод проектов. Данная технология позволяет детям приспособиться к разным ситуациям во время учебного процесса. Все ученики обладают разными способностями и разным уровнем подготовленности успеваемости: какие-то ученики быстро схватывают учебный материал, без особого труда выполняют задания, понимают объяснения педагога, овладевают лексическим и грамматическим материалом, коммуникативными и другими навыками; другим ученикам обучение дается сложнее, поэтому им требуется больше времени для понимания и усвоения материала, а также дополнительные объяснения педагога. В классах с таким составом учителю следует объединять детей в группы и давать им одно общее задание. Обычно такие задания влекут за собой положительные результаты, так как учащиеся в данном случае отвечают не только за результат своей работы, но и за результат группы в целом. Поэтому слабые ребята стараются выяснить у сильных все непонятные вопросы, хотят не отставать от группы и быть вовлеченными в учебный процесс. В итоге совместными усилиями ликвидируются все проблемы. [Ариян М. А. 2007-№1- с. 3-11]

2. Проектная методика.

Одной из самых перспективных форм обучения является проектная методика. В последние годы она набирает большую популярность в современных школах. Применение такого метода позволяет говорить о школьном проекте как о педагогической технологии, с помощью которой можно успешно решать задачи личностно- ориентированного подхода в процессе обучения. В ходе работы учебная группа объединяется, занимаясь

общим делом, и превращается в субъект учебного процесса. Данная технология позволяет создать такие условия, при которых у детей развивается самостоятельность, эмоциональность, творческая активность, повышается чувство ответственности за заданное задание. Работая над проектом, ученики думают над тем, как можно использовать на практике те знания, которые были получены ими ранее на занятиях. Проектная методика повышает интерес к изучению английского языка. Использование данной методики педагогами повышает эффективность обучения, уровень мотивированности и, как следствие, уровень успеваемости по предмету.

3. Игровые методы.

Среди самых разнообразных методов организации учебного процесса наибольший интерес у учеников младших классов вызывают игры и игровые ситуации, так как они максимально приближают речевую деятельность к естественным нормам, помогают развивать коммуникативные навыки, помогают продуктивно отрабатывать новый лексико-грамматический материал, обеспечивают практическую направленность обучения. В зависимости от того, какие цели педагог ставит перед собой и перед учениками, он выбирает разные игры. По целям применения на уроках они делятся на следующие группы:

- игры, направленные на формирование и развитие навыков говорения, игры для развития фонетических, лексических и грамматических умений и навыков;
- игры, направленные на развитие мышления и сообразительности;
- игры, способствующие снятию напряжения.

В зависимости от средств и методов проведения игр их принято разделять на:

- игры с использованием наглядной вербальности (создание речевых ситуаций)
- игры с использованием предметной наглядности (карточек, картинок, различных предметов)

Наблюдение за процессом обучения английскому языку в младшей школе с использованием игр показали, что их использование дает исключительно положительный результат: игры повышают интерес учащихся к изучению английского языка, повышает настроение детей, создает благоприятную атмосферу на уроке, стимулирует речемыслительную деятельность детей.

4. Здоровьесберегающие методы.

Как уже было замечено выше, в начальной школе возникают такие проблемы, как неудовлетворительное здоровье учащихся, низкий уровень их активности. Проблема здоровья является весьма серьезной, поскольку низкий уровень здоровья сильно влияет на мотивацию учеников и уровень успеваемости. Из-за плохой экологии и других немаловажных факторов, детей со слабым здоровьем становится с каждым годом все больше. Именно для сохранения уровня успеваемости учащихся в школах активно используются элементы здоровьесберегающих технологий, которые приводят к положительным результатам.

Прежде всего, стоит брать во внимание физиологические и психологические особенности младших школьников и использовать на уроках такие виды работ, которые помогают детям снять усталость и нервное напряжение. В данной ситуации многое зависит от учителя. Задача учителя – создать на уроке атмосферу непринужденности и комфорта для школьников, приятную и располагающую к занятиям обстановку. Тон учителя должен быть дружелюбным и мягким. На уроках с применением здоровьесберегающих технологий обязательно должен присутствовать такой элемент как релаксация, то есть отдых. На данный элемент обычно отводится 3-5 минут. Целью релаксации является снятие умственного напряжения, поднятие настроения, отдых и восстановление. Среди различных видов релаксации выделяют такие как: движения, песни, зарядки, танцы, стихи и т. д. Использование релаксации на уроках английского языка в младшей школе ведет к улучшению усвоения материала. Помимо этого важно соблюдать

оптимальный температурный режим в классе, каждую перемену желательно проветривать кабинет. Чистота помещения также является одним из важнейших элементов сохранения здоровья учеников. Из-за плохой экологии в городе многие дети сейчас страдают заболеваниями дыхательных путей, и дышать пылью им нежелательно, поэтому важно соблюдать чистоту в классе.

«Использование здоровьесберегающих методов позволяет создать благоприятные условия для успешного овладения необходимыми знаниями на уроке, преодоления трудностей.» [Шляхтова Г. Г. ИЯШ.- 2007-№2.- с. 44-47].

В следующем параграфе данной главы мы подробнее рассмотрим именно игровые методы.

1.2 Происхождение и развитие игры

Игра всегда интересовала ученых из разных областей знаний: ее происхождением интересовались психологи, педагоги, философы, лингвисты и другие. Всем нам интересно знать, в какое время и при каких условиях и обстоятельствах появился такой вид человеческой деятельности как игра. Г. В. Плеханов, теоретик и пропагандист марксизма, доказывает, что в жизни общества труд предшествует игре и определяет ее содержание. Первобытные племена в играх изображали войну, охоту, рыбалку и другие виды активной деятельности, которыми занимались. Первостепенно была война, только потом возникали игры, изображающие сцены войны. Всегда сначала был какой-либо вид деятельности, какое-то впечатление, эмоция, только потом желание людей воспроизвести это все в игре, в этнических танцах и песнях. Игра всегда непрерывно была связана с искусством и творчеством. Всегда вызывала приятные эмоции. Дикари, подобно детям, изобретали большое количество разнообразных игр.

И что интересно, ребенок действовал наоборот: сначала воспроизводил действия взрослых людей, подражая их действиям и работе, и только потом начинал работать по-настоящему. Это явление закономерно: именно игра является подготовкой к взрослой жизни, к настоящему труду. Для взрослых, как правило, игра является средством расслабления, определенным досугом и хобби.

Изучение появления игры помогает определить ее суть: она является отражением реальной действительности: она появилась из работы и готовит молодых людей к работе. Окружающий мир является огромным полем деятельности для игры, именно из окружающей нас обстановки мы черпаем вдохновение для игровой деятельности. Причем, очень интересен тот факт, что дети разных возрастов и разных социальных групп играют по-разному: у кого-то куклы сидят дома, занимаются разными домашними делами, бытовыми хлопотами, готовят еду, ходят за продуктами, стирают белье, гладят одежду и т. д.; у других детей куклы принимают гостей. Ходят на различные мероприятия светского характера, имеют у себя в доме прислугу.

Содержание определенной игры сильно влияет на формирование и развитие личности в дальнейшем. Игровая деятельность не проходит бесследно с периодом взросления детей. Игра создает в сознании ребенка определенные ассоциации, а также развивает интерес к какому-либо виду трудовой деятельности. Конечно, все это может меняться со временем. Бывает. Что ребенок несколько лет подряд играет в доктора и мечтает стать им, когда вырастет. С течением времени его увлечения меняются, расширяется его кругозор. Он узнает о других видах деятельности, больше общается со взрослыми людьми. Вследствие этого его игровая деятельность тоже меняется. Обычно, во время детского периода ребенок пробует большое количество игр, выбирает любимые из них, какие-то со временем забывает. Тем не менее. Каждая игра оказывает определенное влияние на конкретного ребенка. Н. К. Крупская сыграла большую роль в создании игровой теории. Она занималась вопросами выяснения потребностей людей детского возраста в игре. Многим интересно, почему дети играют, почему им так это нужно и важно. Они настолько увлечены процессом игры, что часто никакие другие дела не способны их отвлечь. С возрастом интерес к играм снижается. По крайней мере к тем, в которые ребенок играл в детстве. Причинами, определяющими потребность детей в игре, являются: высокая потребность в подражании взрослым и высокий уровень активности у детей. То есть интерес к играм определяется физиологическими и психологическими особенностями детей. Игра для них- это способ познания мира, средство развития. У любого человека присутствует потребность понимать окружающее. Ребенок пытается понять действия взрослых. Подражая им, то есть , играя. Дети выражают данную потребность через вопросы, которые они задают взрослым. А также через игры.

Все дети развиваются под влиянием взрослых и под влиянием окружающей их среды. Это развитие начинается в дошкольном возрасте и продолжается в младшем школьном возрасте. Уже в дошкольном возрасте у детей проявляется заинтересованность в работе взрослых и в целом во

взрослой жизни. Игра является для них средством переработки полученной из окружающей среды новой информации. Игра сильно влияет на эмоциональную составляющую их личности. Глядя на взрослых, они сами мечтают управлять самолетами, учить детей в школе, заниматься производством чего-либо, быть учеными или космонавтами. Получается, что играть детей заставляет то, что они хотят успешно осуществлять общение со сверстниками, участвовать в жизни взрослых. Осуществлять какие-то свои мечты и стремления, а также желание познать окружающий мир.

Игра не является чем-то бессмысленным: она, напротив, хорошо развивает интеллектуальную активность ребенка. Для того чтобы развитие проходило быстрее и эффективнее, необходимо давать детям возможность творчески мыслить и активно себя проявлять. Родителям и воспитателям не стоит предлагать детям готовую игру. Дети должны придумывать игры сами, чтобы игра носила действительно познавательный и развивающий характер. Также важно, чтобы дети сами перед собой цели игры: вылечить больного, испечь пирог, провести диктант в школе. Таким образом, при постановке цели, они будут выстраивать игру так, чтобы достичь поставленной цели. Тогда игра будет положительно влиять на интеллектуальное и психическое развитие детей. Вся игра - это и есть постановка цели, разработка определенного плана. Дети сначала планируют. Потом выбирают средства достижения целей, распределяют роли, если в игре задействовано большое количество участников.

Игра является средством всестороннего развития ребенка. Она развивает творческое мышление, расширяет кругозор, учит детей работать в команде, а также положительно влияет на физическое здоровье детей.

Не стоит забывать о подвижных играх, которые очень привлекают детей и взрослых. Подвижные игры тоже пришли к нам из древности. Сейчас различные игры с использованием мяча, например, пользуются огромной популярностью среди детей разных социальных статусов. Важной

особенностью таких игр является то, что они укрепляют физическое здоровье детей и положительно влияют на нервную систему.

Связь игры и труда является важным вопросом, решением которого занимались многие ученые. У детей нет такой четкой грани, разделяющей труд и игровую деятельность, как у взрослых. Эта граница начинает проявляться со временем, уже во взрослом периоде. А. С. Макаренко уделял большое внимание связи игры и труда. В своих работах он говорит о том, что игра-это всегда мыслительная деятельность, а подобная деятельность непрерывно связана с трудом. Игра не имеет смысла и целесообразности, если ребенок в ней не имеет возможности мыслить самостоятельно, проявлять творческую инициативу, ставить цели, разрабатывать план действий, вступать в коммуникативные отношения с другими участниками игры. В этом и заключается связь игры и трудовой деятельности. Таким образом, игра- это своего рода подготовка ребенка к трудовой деятельности.

А. С. Макаренко проанализировал игру с разных сторон и высказал мнение, что игровая деятельность- деятельность активная, а радость , полученная от игры и в ходе самой игры - «радость творческая», «радость победы».

Связь игры и труда проявляется еще и в том, что дети чувствуют определенную ответственность за результат, с серьезностью подходят к выполнению целей и задач, которые были поставлены перед ними в начале игры. Помимо сходства игра имеет и некоторые отличия от трудовой деятельности. За труд человек получает материальное вознаграждение, все мы работаем ради материальных ценностей. Игра не подразумевает никаких материальных ценностей. Играют дети обычно ради развлечения в свое свободное время. Однако, игра содержит в себе важную воспитательную функцию: она приучает детей к труду, готовит их ко взрослой жизни. Взрослому следует выстраивать процесс игры таким образом, чтобы воспитать в ребенке самые нужные для гражданина качества: патриотизм,

вежливость, уважение к людям, доброту, заботу, дружелюбие, отзывчивость. Советская педагогика решает вопрос о происхождении и сущности игры с иных позиций: игра — социальная деятельность, возникшая в ходе исторического развития из трудовых процессов; игра всегда отражает действительную жизнь, поэтому ее содержание меняется с изменением общественных условий; игра — сознательная, целенаправленная деятельность, которая имеет много общего с трудом и служит подготовкой к труду.

Неизвестно, как игровая деятельность будет развиваться в дальнейшем. Какие игры и игровые направления будут изобретены. Зато есть абсолютная уверенность в том, что игра всегда будет интересовать ученых, занимающихся педагогикой, историей, философией, психологией и другими науками. Развитие игры и ее использование в качестве учебного метода привело к позитивным результатам. Крайне положительно на детей влияет тот факт, что они могут играть во время учебного процесса. То есть то, чем они любят заниматься в свободное от учебы время, они могут частично переносить и на учебные занятия.

1.3 Определение понятия «дидактическая игра». Основные виды дидактических игр.

Дидактические игры - это вид учебных занятий, которые организуются в виде учебных игр, реализуют ряд принципов игрового, активного обучения и отличаются наличием правил, фиксированной структуры игровой деятельности и системы оценивания, один из методов активного обучения. Такое определение понятию «дидактическая игра» дает В.Н. Кругликов.

Игры можно разделить на два раздела.

Первый раздел составляют грамматические, лексические, фонетические и орфографические игры, способствующие формированию речевых навыков. Раздел открывают грамматические игры. Тренировка учащихся в употреблении грамматических структур, требующая многократного их повторения, утомляет ребят своим однообразием, а затрачиваемые усилия не приносят быстрого удовлетворения. Игры помогут сделать скучную работу более интересной и увлекательной. За грамматическими следуют лексические игры, логически продолжающие «построение» фундамента речи. Фонетические игры, предназначаются для корректировки произношения на этапе формирования речевых навыков и умений. И, наконец, формированию и развитию речевых и произносительных навыков в какой-то степени способствуют орфографические игры, основная цель которых – освоение правописания изученной лексики. Игры первого раздела более подробно будут рассмотрены в практической части данной работы.

Второй раздел называется «Творческие игры». Цель этих игр – способствовать дальнейшему развитию речевых навыков и умений. Возможность проявить самостоятельность в решении речемыслительных задач, быстрая реакция в общении могут быть проявлены в речевых играх.

С точки зрения правил дидактические игры делятся на два главных типа: игры с фиксированными, открытыми правилами и игры со скрытыми

правилами. В качестве примеров игр первого типа можно привести большинство дидактических, познавательных и подвижных игр, сюда относят также развивающие интеллектуальные, музыкальные, игры-забавы, аттракционы.

Ко второму типу можно отнести игры сюжетно-ролевые. Правила в них существуют скрыто. Они предполагаются в нормах поведения воспроизводимых героев: доктор сам себе не ставит укол, пассажир не управляет самолетом. Дидактические игры различаются по обучающему содержанию, познавательной деятельности детей, игровым действиям и правилам, организации и взаимоотношениям детей, по роли преподавателя. Перечисленные признаки присущи всем играм, но в одних отчетливее выступают одни, в других - иные. В различных сборниках указано более 500 дидактических игр, но четкая классификация игр по видам отсутствует. Часто игры соотносятся с содержанием обучения и воспитания. В этой классификации можно представить следующие типы игр:

- 1) игры по сенсорному воспитанию,
- 2) словесные игры,
- 3) игры по ознакомлению с природой,
- 4) по формированию математических представлений и др.

Иногда игры соотносятся с материалом:

- 1) игры с дидактическими игрушками,
- 2) настольно-печатные игры,
- 3) словесные игры,
- 4) псевдосюжетные игры.

Эта группа игр подчеркивает их направленность на обучение, познавательную деятельность детей, но не раскрывает в полной мере основы дидактической игры - особенностей игровой деятельности детей, игровых задач, игровых действий и правил, организацию жизни детей, руководство воспитателя. Условно можно выделить несколько типов дидактических игр, сгруппированных по виду деятельности учащихся:

- 1) ролевые игры
- 2) эстафеты и соревнования
- 3) игры-путешествия,
- 4) игры-поручения,
- 5) игры-предположения,
- 6) игры-загадки,
- 7) игры-беседы (игры-диалоги).

Более подробно рассмотрим ролевые игры.

Ролевая игра, как правило, носит развлекательный или учебный характер. Она представляет собой в некотором роде театральный акт. Вниманию учащихся предлагается определенная ситуация, которую они должны разыграть, соблюдая последовательность событий и развивая данную ситуацию. Ученики при этом должны использовать тот лексико-грамматический материал, который был получен ими ранее, и для закрепления которого была введена определенная ролевая игра.

С позиций психологии и педагогики ролевая игра может также рассматриваться как дидактическое средство. Так, например, С.М. Шишкин понимает под ролевой игрой воспроизведение действий и взаимоотношений персонажей какой-либо истории, как вымышленной, так и реально произошедшей. Участники игры исполняют какую-либо роль, снимая при этом эмоциональное напряжение. Это является очень эффективным средством, поскольку в игре дети раскрепощаются и не боятся делать ошибки. Несмотря на то, что отрабатываемая роль вымышленна, эмоциональный опыт, который приобретает человек, вполне реален. Поэтому так важен профессиональный подход к организации подобных игр во избежание закрепления ошибочных навыков, умений и результатов.

В работах профессора В.А. Артемова, ролевая игра рассматривается как «организованное речевое общение» в соответствии с заданными ролями и игровым сюжетом, который определяется изучаемой темой. Цель ее - развитие речевых умений, закрепление языкового материала.

Профессор сравнивает ролевую игру с театральным искусством. Чтение по ролям, сценки, разыгрывание различных ситуаций и диалогов Артемов считает предшественниками ролевых игр.

Н.Ф. Одилова рассматривает ролевую игру как комплексный методический прием обучения, в котором маленькая группа в форме игрового представления критически рассматривает важную для неё тему, чаще всего социальный конфликт, (диагноз и решение), и при этом участники в защищенной воображаемой ситуации, как в модели реальной ситуации, исполняют роли различных предполагаемых людей или вариации к одной и той же роли, причем происходит критическое рассмотрение комплексности социального поведения, которое имеет гибкое и критическое, то есть компетентно-ролевое отношение к учебной цели.

Главной дидактической целью ролевой игры является развитие коммуникативных компетенций и умение обосновывать развитие альтернативных действий.

Методическая цель ролевой игры заключается в проигрывании и опытной проверке стратегий решения проблем в конфликтных случаях, а также в осознании и анализе собственного или чужого действия, при необходимости в изменениях точки зрения и поведения. Прежде всего, стимулируются сопереживание, способности наблюдению, сотрудничеству и общению с другими людьми, а также к решению проблем для достижения учебной цели.

По словам Й. Хейзинги, действия участников игры считаются успешными или нет в соответствии с принятыми правилами. Участники игры чувствуют себя достаточно свободно, имея право в произвольном порядке моделировать ситуацию и определять исход игры, соблюдая при этом прописанные правила.

Основой ролевой игры является сюжет, который предлагает ведущий. На уроках иностранного языка в качестве ведущего, как правило, выступает учитель. Он предлагает ситуацию, исходя из художественной литературы,

фильмов, спектаклей и т. д. Помимо этого ролевые игры могут быть разработаны методистами и авторами учебников.

Достижение учебной цели не всегда является главной целью ролевой игры. Иногда ролевые игры устраиваются просто для того, чтобы расслабиться, снять умственное напряжение и отдохнуть.

Дидактическая ролевая игра, по оценке О.В. Калимулиной, обладает следующими признаками:

1) исходное положение: содержащая конфликт тема, имеющая связь с жизненным миром;

2) систематический учебный процесс;

3) элементы: критика, вариация, смена ролей, обсуждение, анализ;

4) модельная новая конструкция действительности

Следующий вид дидактической игры- соревнования и эстафеты.

Соревнования и эстафеты пользуются огромной популярностью среди школьников, причем как младших классов, так и старших. В подобных играх класс обычно делится на команды. Каждая команда получает конкретное задание. Смысл соревнования заключается в том, что какая-то команда обязательно должна победить. Соревновательный дух повышает мотивацию у школьников. Обычно команда победителей получает от учителя поощрение в виде хороших оценок. Однако, при организации игр-соревнований учителю следует быть предельно осторожным. Нужно разделять класс таким образом, чтобы в одной команде были как сильные, так и слабые ученики. Если какая-то из команд будет иметь явное преимущество по составу участников, у слабых учеников может резко снизиться уровень мотивированности и желание принимать участие в подобных играх в дальнейшем. Таким образом, эффект будет обратный ожидаемому, а этого допускать педагогу во время учебного процесса никак нельзя. Кроме того, учителю важно поощрять не конкурентность, а коллективную работу.

Следующий тип дидактической игры- игра-путешествие.

Игра – путешествие отражает реальные события или факты, но обычное раскрывается через необычное, простое - через загадочное, трудное – через преодолимое, необходимое – через интересное. Цель игры-путешествия – усилить впечатления, придать познавательному содержанию некоторую сказанную необычность, обратить внимание детей на то, что находится рядом, но не замечается ими. В названии игры – путешествия, в формулировке игровой задачи должны быть “зовущие слова”, вызывающие интерес детей, активную игровую деятельность. В игре – путешествии используются многие способы раскрытия познавательного содержания в сочетании с игровой деятельностью: постановка задач, пояснение способов её решения, иногда разработка маршрутов путешествия, поэтичное решение задач, радость от её решения, отдых. В состав игры – путешествия иногда входят песни, загадки, подарки и т.д.

Игры – поручения имеют те же структурные элементы, что и игры – путешествия, но по содержанию они проще и короче по продолжительности. В основе их лежат действия с предметами, игрушками, словесными поручениями. Игровая задача и игровые действия в них основаны на предложении, что-то сделать: “Собери в корзиночку все предметы (или игрушки) красного цвета”, “Разложи колечки по величине”.

Игры – предложения: “Что бы я сделал...?” или “Что было бы...?” иногда началом таких игр может быть картинка. Дидактическое содержание игры заключается в том, что перед детьми ставится задача и создаётся ситуация, требующая осмысления, последовательного действия. Игровая задача заложена в самом названии, с которого учитель начинает игру. Эти игры требуют умения соотносить знания с обстоятельствами, установление причинно-следственных связей. Педагогическая ценность их в том, что дети начинают думать, учатся слушать друг друга.

Игры – загадки. Главной особенностью загадок является логическая задача. Разгадывание загадок развивает способность к анализу, обобщению, формирует умение рассматривать, делать выводы, умозаключения. Ю.Г.

Илларионова отмечала: “Загадка, не смотря на миниатюрность, обладает многими ценными качествами, так необходимыми в образовательной и воспитательной работе с детьми. Нужно только, обращаясь к загадке, уметь видеть и мудрую глубину и эстетическую привлекательность. Учите детей отгадывать загадки”.

Игры – беседы. В их основе лежит общение детей с учителем, учителя с детьми, детей друг с другом. Отличительными чертами такого общения являются непосредственность переживаний, заинтересованность, добросовестность, вера в “правду игры”, радость игры. Игра – беседа воспитывает умение сосредоточить внимание на содержании разговора, дополнять сказанное, высказывать суждения. Основным средством игры – беседы является слово, словесный образ, вступительный рассказ о чём-либо.

Игры – сказки раскрывают для детей характер отношений, которые они в силу подражания незаметно усваивают. Питает игру художественная литература для детей. Источником, обогащающим игру, являются наглядно – изобразительные средства, в первую очередь – картинки. На основе уже существующих сказок школьники могут сами придумывать различные сюжеты или альтернативные концовки историй.

В последнее время уделяется большое внимание поиску средств активизации учебного процесса. Одно из направлений такого поиска связано с разработкой и внедрением учебных игр. Наличие вычислительной техники делает возможным применение элементов электронной дидактической игры в учебно - воспитательном процессе.

По характеру и целям использования на уроках электронные игры можно разделить на несколько типов: а) проводимые перед объяснением новой темы с целью заинтересовать, активизировать ребят, подготовить их к восприятию нового материала; б) организуемые сразу же после объяснения нового материала для закрепления полученных знаний; в) проводимые после изучения темы, с целью обобщения, систематизации и контроля знаний. В целом, электронные дидактические игры не сильно отличаются от выше

перечисленных видов игр. Их особенностью является наличие и использование электронных средств.

Выводы по первой главе

Итак, в первой главе данной работы мы выяснили, какие методы обучения существуют, дали определение понятию «дидактическая игра», рассмотрели основные виды дидактических игр.

Методика преподавания английского языка постоянно развивается. Среди разнообразных методов обучения иностранному языку мы выделили такой метод, как дидактическая игра. Дидактические игры можно выбирать исходя из уровня развития учащихся и целей, которые ставит перед собой педагог на определенном этапе обучения. Это довольно сложный для учителя процесс. Ведь начальная школа- значительный этап в жизни ребенка, который связан с существенной перестройкой всей логики психологического развития, с формированием нового вида ведущей деятельности (от игры к учению), с обретением первой социально значимой роли- статуса ученика со своим кругом прав и обязанностей перед обществом.

Как было замечено ранее, младший школьный возраст имеет свои особенности. Это, как определил Н. С. Лейтес «период впитывания, накопления знаний, период усвоения по преимуществу. Успешному выполнению этой важной функции благоприятствуют характерные особенности детей этого возраста: доверчивое подчинение авторитету, повышенная восприимчивость, внимательность, наивно-игровое отношение ко многому из того, с чем они сталкиваются» [Лейтес Н. С. 1971-с. 44].

Младший школьник. По очень меткому определению И. А. Зимней, - это начало общественного бытия человека как субъекта деятельности, в данном случае учебной. Как отмечает И. А. Зимняя, система ожиданий (экспектаций), как и сформированность предпосылок понятийного, научного мышления, лежит в основе готовности, которая понимается как итог всего предшествующего психического развития ребенка, результат всей системы воспитания и обучения в семье и детском саду. Готовность ребенка к школе определяется удовлетворением следующих требований: нормальное общее физическое развитие ребенка, владение достаточным объемом знаний,

владение бытовыми навыками самообслуживания, культуры поведения, общения. Элементарного труда; владение речью; предпосылки овладения письмом (развитие мелкой мускулатуры кисти руки); умение сотрудничества; желание учиться.

Глава 2. Анализ дидактических игр и исследование игровых методик (цели, значение)

2.1 Характеристика определенных дидактических игр, используемых в процессе обучения английскому языку

В практической части данной работы будут рассмотрены и проанализированы конкретные дидактические игры, которые могут быть использованы на уроках английского языка в младших классах.

Методическая типология дидактических игр разнообразна так же как и их предназначение. В данной работе мы хотим выделить языковые и речевые игры, которые можно использовать на уроках английского языка в младших классах. Языковые игры позволяют сделать процесс обучения интересным и творческим. Они снимают усталость у школьников, создают атмосферу вовлеченности и поднимают настроение. Языковые дидактические игры предназначены для формирования произносительных, лексических и грамматических навыков детей. Помимо этого, они используются для тренировки употребления языковых явлений на подготовительном, предкоммуникативном этапе овладения иностранным языком. Языковые учебные игры делятся на: фонетические, орфографические и грамматические. Выбор игры зависит от того, какой навык нуждается в отработке в конкретном классе на определенном этапе обучения.

Фонетические игры

Цели:

- 1) Научить детей правильно произносить звуки английского языка;
- 2) Научить детей громко, внятно и отчетливо читать стихотворения и скороговорки на английском языке;
- 3) Разучивать английские стихотворения, чтобы потом рассказывать их по ролям.

Фонетические игры занимают особое место в системе дидактических игр на уроках иностранного языка, поскольку отработка произносительных навыков является одним из самых важных и сложных элементов в процессе

обучения. Английское произношение является большой проблемой на всех этапах обучения. Зачастую сами ученики уделяют мало внимания отработке своих произносительных навыков, обращая больше внимания на грамматику и лексику. В результате ученики говорят с сильным русским акцентом или вообще неправильно произносят слова и звуки. Избавиться от акцента становится очень сложно. Далеко не всем это удастся и со временем. Сами учителя тоже часто допускают ошибку, уделяя мало времени на отработку фонетических навыков. Сложность английского произношения состоит из нескольких аспектов. То, как английское слово произносится, зачастую не соответствует тому, как оно пишется. Несмотря на то, что в английском алфавите всего 26 букв, звуков в английском языке практически в два раза больше. Некоторые английские слова имеют одинаковое написание, но произносятся по-разному в зависимости от контекста, а некоторые слова могут абсолютно одинаково произноситься, но при этом имеют совсем разные значения и пишутся по-разному. Более того написание английского слова вовсе не говорит вам как это слово должно произноситься. Для многих английских слов вы просто должны знать как это слово пишется и произносится. Хотя в английском языке и есть определенные правила чтения, исключений к ним гораздо больше. Именно поэтому в словарях к каждому английскому слову всегда есть транскрипция, которая пытается обозначить, как это слово произносится. Проблема обучения произношению на начальном этапе изучения английского языка является одной из самых главных проблем в методике обучения английскому языку. Обучение правильному английскому произношению – чрезвычайно сложное дело. Без правильно поставленного произношения не возможно проявление коммуникативной функции языка. На начальном этапе необходимо научить детей произносить звуки так, как это делают носители английского языка. Обучение фонетике как процессу продуктивному требует от учащегося знания строения речевого аппарата, что представляет собой сложную методическую задачу, поскольку на данном этапе эта информация является наиболее трудной для учащихся и требует

больших временных затрат и усилий как со стороны учителя, так и учащихся. Тем не менее эти затраты времени и усилия окупаются, если учащиеся овладевают этим умением на начальном этапе на строго отработанном минимальном материале, который обеспечивает мотивационный уровень и надежную базу для формирования другой речевой деятельности. Для того, чтобы не столкнуться с проблемами произношения в будущем, важно обращать внимание на фонетику с первых лет обучения иностранному языку и не бросать совершенствование своего произношения на протяжении всего периода изучения языка.

Орфографические игры

Цели:

- 1) Тренироваться в написании английских слов;
- 2) Отрабатывать навыки письма.

Какие-то фонетические игры направлены на тренировку памяти, какие-то строятся на правилах и закономерностях в правописании английских слов.

Отработка орфографических навыков также является важным аспектом при изучении иностранного языка, так как орфографический строй английского языка представляет собой сложную систему. Слова в английском языке часто пишутся не так, как произносятся. Это создает определенные трудности для учеников. Из-за большого количества правил письма, ученикам младших классов бывает весьма сложно запоминать и отрабатывать орфографические навыки. Это ведет к тому, что у детей снижается интерес к данному аспекту обучения. Именно поэтому орфографические игры являются очень эффективным средством обучения в младшей школе.

Лексические игры

Цели:

- 1) Научить детей использовать изученную лексику в ситуациях, которые приближены к естественной обстановке;
- 2) Развить речемыслительную деятельность школьников;
- 3) Развить реакцию учеников на коммуникативные запросы;

- 4) Научить детей правильно сочетать слова.
- 5) Помочь учащимся развить память и ассоциативное мышление.

Запоминание слов обычно с трудом дается ученикам. Однако богатый словарный запас является средством для успешного общения. Чем больше слов и выражений на английском языке знает человек, тем легче и приятнее ему общаться. Знание лексики иностранного языка- это основа коммуникации. Несмотря на то, что выучить большой объем лексического материала бывает трудно, можно найти множество различных способов облегчить ученикам эту задачу. Для этого и существуют лексические игры. Они превращают процесс простого запоминания новых слов в увлекательное занятие. С помощью игры дети запоминают намного больше лексических единиц.

Грамматические игры

Цели:

- 1) Научить школьников использовать речевые образцы, которые содержат какие-либо грамматические трудности;
- 2) Создать естественную ситуацию для употребления какого-либо грамматического образца;
- 3) Помочь детям развить их творческую активность.

Грамматика любого языка- это довольно сложная система. Это тот элемент в изучении, который дается ученикам с особым трудом и на освоение которого требуется очень много времени. Часто дети, поняв грамматические правила по определенной теме, затрудняются применять их на практике. Именно поэтому важно использовать дидактические игры при отработке грамматических явлений. Чем больше будет ситуаций, в которых школьники будут думать, как правильно употребить ту или иную конструкцию, тем легче им потом будет общаться в естественных условиях. Как правило, дидактические игры не являются чисто лексическими или грамматическими. Им свойственно иметь смешанный характер. Лексические игры могут стать орфографическими или фонетическими и т. д. Какую бы направленность ни

имели дидактические игры, они отражают восприятие мира детьми: любознательность, интерес к чему-то новому, любовь к сказочным сюжетам, фильмам, мультфильмам, вымышленным персонажам, животным, соревнованиям и эстафетам, загадкам и т. д.

Речевые дидактические игры не менее важны при обучении английскому языку. Такие игры помогают организовать целенаправленную речевую практику учащихся на английском языке, а также отработку и активизацию умений и навыков монологической и диалогической речи, коммуникативных компетенций и различных типов взаимодействия партнеров по общению.

Цели речевой дидактической игры:

- 1) Научить школьников понимать смысл однократного высказывания, выделять главное в потоке общей информации;
- 2) Помочь детям развить различные виды реакций в процессе коммуникаций: речевую реакцию, слуховую реакцию, а также слуховую память.
- 3) Научить школьников грамотно и четко выражать свои мысли в их логической последовательности.

Далее рассмотрим и проведем анализ отдельно взятых дидактических игр.

Начнем с языковых игр.

Языковые дидактические игры:

Фонетические игры:

Эти игры используются для развития у детей слухового внимания и памяти, умения слышать и дифференцировать звуки по долготе и краткости, слышать межзубные звуки, тренировки учащихся в произнесении иноязычных звуков, разучиванию стихов с целью их воспроизведения по ролям.

Игра 1. Учитель раздаёт детям карточки с картинками (картинки могут быть у всех разные). Дается одно для всех задание: «Соедини линией

картинки, предметы на которых начинаются с одного и того же звука». (Вариант игры. Раскрась одним цветом картинку, предмет на которых начинается с этого звука).

Игра 2. «Найди, в каких словах спрятались звуки, которые я буду произносить». Учитель показывает детям картинки и чётко произносит названия предметов, изображённых на них. Ребята должны показать ту картинку, в которой спрятался заданный звук. (Или хлопнуть в ладоши. Звуки отрабатываются с детьми до начала игры).

Игра 3. «Найди рифму к словам». Учитель произносит слово, а дети должны найти к нему рифму. Необходимо иметь набор картинок с предметами, которые могли бы рифмоваться:

doll-ball dog-frog

snake-cake clock-cock

bee-tree see-we

mouse - house toy-boy

(Вариант игры. «A song about my toys»).

1 and 2, and 3, and 4,

We are sitting on the floor;

We are playing with the ball

And a pretty little doll.

(a frog-a dog, a box-a fox, a car-a star).

Игра 4. «Угадай по голосу, кто пришёл к тебе в гости». Кто-нибудь из ребят, закрыв глаза, стоит у доски, а другой ученик громко произносит слова приветствия:

Good morning, Pete! How are you?

Тот, кто стоит у доски, должен по голосу догадаться, кто с ним здоровается, должен ответить на приветствие, назвав ученика по имени:

Good morning, Olga!

I am fine, thank you!

Игра 5. «LittleKitty»

Артикуляция звуков [æ], [l],

Дети знают и поют песню «Little Kitty».

Little Kitty laps her milk,

Lap, lap, lap.

Her tongue goes out,

Her tongue goes in,

Lap, lap, lap.

Little Kitty (lap) likes her milk,

(повторение последних строк).

Игра 6. «Step and dap».

Освоение явления аспирации звуков [t], [d] и оглушения конечного [d].

Магнитофонная запись. Песня исполняется хором. Ведущий выполняет те движения, о которых поют дети. Или дети все вместе выполняют движения.

1. Step-step, dap-dap/ 2t.

Turn yourself around

And then you dap, dap, dap.

2. Bend and dap-dap.

3. Hands up, dap-dap.

4. Hands out, dap-dap.

5. Hands down, dap-dap.

Игра 7. «The Kangaroo». Произношение звуков [d], [r], сначала учим стихотворение, понимая содержание. Повторяя стихотворение, дети изображают движение животного, при этом четко произнося звуки [d], [r].

Come with me to the zoo, zoo, zoo.

To see the kangaroo, zoo, zoo;

Watch him walk with a kangaroo

Jump, jump, jump!

As he goes along with a

Bump, bump, bump.

Игра 8 . «Wow-wow-wow!» Произношение звука [w].

There is a nice little dog,

But nobody takes him.

«Wow-wow-wow!»

Nobody takes him.

There is a nice little dog,

I want to take him,

«Wow-wow-wow!»

I want to take him.

Воспитательная задача: вызывать чувство сострадания к животным.

Игра 9. « The Funny Little Clown».

Цель игры: постановка правильной артикуляции звуков: [i:], [o], [u:].

I am a funny little clown.

I say, « Ah - oo -ee - oo».

My mouth is open wide

When I say, «Ah, ah, ah.»

I draw my lips far back

When I say «Ee,ee,ee.»

My lips are very round

When I say, «Oo,oo,oo.»

«Ah - oo - ee - oo,»

«Ah - oo -ee - oo.»

I am a funny little clown.

Игра 10. «Littlesleepyhead».

Это стихотворение полезно использовать для тренировки учащихся в произнесении звука [o:]

They call me Little Sleepy Head!

I yawn at work, I yawn at play!

I yawn and yawn and yawn all day

Then take my sleepy yawns to bed!

That's why they call me Sleepy Head.

Сыграть соню, который вечно зевает, не так трудно. Положение губ при произнесении звука [o :] наглядно демонстрируется в слове yawn. ИГРА

11.«Playing

Airplane». Игра используется для тренировки учащихся в произнесении звука [v].

Teacher: Did you ever imitate a flying plane?

The plane is travelling up in the sky,

v v v - v v v - v v v,

Moving so fast, and ever so high,

v v v - v v v - v v v.

But we always come back in time for tea,

v v v - v v v - v v v.

Ребята, играя в самолёт, научились хорошо произносить звук [v].

Игра 12. «An Old Black Crow». Английский звук [k] не такой, как русский. Об этом шёл разговор, когда стали разучивать это стихотворение.

And black cow flew into a tree.

«Cow, cow, cow!»

And what do you think that he could see?

«Cow, cow, cow!»

He saw the sun shines on the lake.

«Cow, cow, cow!»

And tiny splashes fishes make.

«Cow, cow, cow!»

Игра 13. «Little Brown Rabbit».

Звуки [h] и [p] по-своему трудны для русских, звук [h] произносится совсем неслышно, а [p] с придыханием.

Teacher: Children, can you show how the rabbit hops? Yes. Let one of you hop like a rabbit and we will say «Hippity hop», but let us say it very softly.

Little brown rabbit went hippity hop,
Hippity hop, hippity hop.
Into the garden without any stop,
Hippity hop, hippity hop.
He ate for supper a fresh carrot top,
Hippity hop, hippity hop.
Then home went the rabbit without any stop,
Hippity hop, hippity hop.
Игра 14.. «MonkeyTalk».

Это стихотворение может быть использовано для тренировки учащихся в произнесении звука [o],

Little monkey in the tree
This is what he says to me,
«They, they, they,
Thee, thee, thee.»
Monkey jumps from limb to limb
While I chatter back to him:
Thee, thee, thee,
They, they, they.»

Игра 15. «Пчёлки».

Оборудование: картинка с изображением двух пчёл.

Ход игры. Учитель рассказывает детям, что одна пчела английская (и это видно по её костюму), другая - русская. Пчела английская жужжит [o], а русская [z]. Пчёлки встретились на цветке и беседуют друг с другом, делясь новостями. (Попеременно чередуем [o], [z].

Игра 16. «Who has the best hearing ?»

Учитель говорит учащимся: «Сейчас я буду произносить русские и английские звуки. Ваша задача - узнать английские звуки и поднять руку, как только вы услышите один из них. Когда вы услышите русский звук, руку

поднимать не следует». Те учащиеся, которые ошибаются, выбывают из игры. Выигрывает та команда, в которой к концу игры осталось больше учеников.

Игра 17. «Who Knows the Symbols for the Sounds Best? »

Учитель произносит английские звуки, а ребята показывают соответствующие транскрипционные значки. Можно видоизменять условия игры: учитель показывает транскрипционные значки, а вызванные ученики произносят соответствующий гласный звук или слово, содержащее данный звук.

Игра 18. «Let Us Work on Intonation".

На классной доске написаны предложения. Представители команд должны проставить ударения, стрелочками отметить повышение и понижение голоса и правильно прочесть эти предложения.

Игра 19. «Who Knows the Symbols for the Sounds? »

На классной доске написаны слова в транскрипции. Задача учащихся - правильно прочесть их.

Игра 20. «Слышу - не слышу».

Цель: формирование навыков фонематического слуха.

Ход игры: обучаемые делятся на команды. Учитель произносит слова. Если он произносит слово, в котором есть долгий гласный ... или ..., ученики поднимают левую руку. Если в названном слове есть также согласные звуки ... или ..., все поднимают обе руки. Учитель записывает ошибки игроков на доске. Выигрывает та команда, которая сделала меньше ошибок.

Игра 21. «Какое слово звучит?»

Цель: формирование навыка установления адекватных звукобуквенных соответствий.

Ход игры: ученикам предлагается набор из 10-20 слов. Преподаватель начинает читать с определённой скоростью слова в произвольной последовательности. Ученики должны сделать следующее:

Вариант 1. Найти в списке слов произнесённые учителем и поставить рядом с каждым из них порядковый номер по мере их произнесения учителем.

Вариант 2. Отметить в списке только те слова, которые были произнесены учителем.

Вариант 3. Записать на слух слова, которых нет в списке, и попытаться найти их в словаре, и, если они неизвестны ученикам, выписать их значения, установить, имелись ли орфографические ошибки при их записи. Выигрывает тот, кто наиболее качественно выполнил задание.

Игра 22. «Кто быстрее?»

Цель: формирование и совершенствование навыков установления звуко-буквенных соответствий и значения слов на слух.

Ход игры: ученикам раздаются карточки, на которых в первой колонке приводятся слова на иностранном языке, во второй - их транскрипция, в третьей - перевод слов на русский язык. Слова на иностранном языке пронумерованы по порядку следования. Каждый ученик должен, как только учитель произнесёт то или иное слово, поставить его номер рядом с соответствующими транскрипцией и переводом на русский язык (или все три соответствия непрерывной чертой). Выигрывает тот, кто быстрее и качественнее установит соответствия между иноязычным словом, транскрипцией и переводом.

Игра 23. «Кто правильнее прочитает?»

Цель: формирование навыка произношения связного высказывания или текста.

Ход игры: на доске записывается небольшое стихотворение или отрывок из него (считалка, скороговорка). Учитель читает и объясняет значение слов, предложений, обращает внимание на трудности произношения отдельных звуков. Текст несколько раз прочитывается учениками. После этого даются две-три минуты для заучивания наизусть. Текст на доске закрывается, и ученики должны прочитать его наизусть. От каждой команды

выделяются два-три чтеца. За безошибочное чтение начисляются очки; за каждую ошибку снимается одно очко. Побеждает команда, набравшая больше очков.

Игра 24. «Широкие и узкие гласные»

Цель: формирование навыков фонематического слуха.

Ход игры: учитель называет слова. Ученики поднимают руку, если звук произносится широко. Если гласный произносится узко. Руку поднимать нельзя. Выигрывает команда, которая допустила меньше ошибок.

Лексические игры:

Игра «Name Circle».

Данная игра хорошо отрабатывает фразы:

«My name is ...», «I am ...».

Ход игры:

Все участники игры садятся в круг. Учитель начинает игру с фразы «My name is ...» (или «I am ...»). Ученик, стоящий слева, продолжает: «Her name is ... My name is ...». Таким образом, каждый участник игры, стоящий в кругу, называет всех предыдущих и себя. Те игроки, чьи имена забыли, должны встать. Они могут сесть, когда их имена правильно назовут. Данную игру можно провести, используя игрушки.

Игра «Twenty Questions».

Ход игры:

Учитель прикрепляет каждому участнику игры на спину картинку с изображением животного.

Игроки перемещаются по классу и задают друг другу общий вопрос: «Am I a dog...?», пока не отгадают, изображение какого животного у них на спине (игроки могут отвечать: «I don't know»).

Игра «Цифры».

Цель: повторение количественных числительных.

Ход игры:

Образуются две команды. Справа и слева на доске записывается вразброску одинаковое количество цифр. Учитель называет цифры одну за другой. Представители команд должны найти и вычеркнуть названную цифру на своей половине доски. Выигрывает команда, быстрее справившаяся с заданием

Игра «Family».

Игра проводится в парах. Один рассказывает о своей семье, а второй слушает и по ходу рассказа рисует семейное дерево, а затем показывает свой рисунок рассказчику и уточняет детали при помощи вопросов: «Do you have a ...? What is his/ her name?»

Поверни ладонь к себе.

Читая стихотворение, ребенок должен показывать с помощью пальчиков членов семьи: большой палец - мама, указательный палец - папа, средний палец - брат, безымянный палец - сестра, маленький палец - малыш. Произнося последнюю строчку, нужно сжать все пальцы в кулак, чтобы показать, какая это дружная семья.

I am 12. This is my father. This is my mother.

This is my brother Paul. This is my sister. This is my uncle. I love them all.

Song.

Goodnight father,

Goodnight mother,

Kiss your little son,

Goodnight sister,

Goodnight brother,

Goodnight everyone.

Игра «Охота на буквы».

Для игры понадобятся карточки с написанными буквами. Дети должны составить нужное слово из произвольно разложенных на полу (на столе) карточек-букв.

Выучить выражения:

Go straight on!

Turn to the left!

Turn to the right!

Take this card!

Don't take this card!

Stop!

Don't stop!

Turn back!

Водящий уходит, остальные игроки загадывают слово и выкладывают буквы этого слова + лишние буквы. Водящий входит и начинает движение, остальные ребята командуют. Если водящий правильно выполнит команды, то получится слово.

Игра «Agree-Disagree».

Ход игры:

Данную игру проводят в парах, или каждый работает индивидуально.

Каждой паре дается листок с заданием. Если участники игры правильно выполняют задания, то у них получается рисунок.

Побеждает та пара, которая первой правильно соединила точки.

Игра «Guesstheanimal».

Вариант I. Водящий загадывает название животного и начинает это животное описывать, составляя по одному предложению. После каждого предложения останавливается. Остальные участники игры стараются отгадать, о ком идет речь. Описывают животное в строгом порядке:

colour, action, adjective.

It is white. - Is it a bear? - No, it isn't.

It can jump and run. - Is it a cat? - No, it isn't.

It is small. - Is it a hare? - Yes, it is.

It is the cat's daughter. (Kitten.)

Игра «HiddenAnimals».

Найдите шесть зашифрованных названий животных.

ASHETCOW ELEPHANTP B R O O T D I L I O N R D O G A R G Y S I N E N D A L E P O R

Игра «Назови число».

Данная игра очень хорошо тренирует навыки счета учащихся. Нужно выполнять следующие задания:

назвать числа, которые делятся на 2, 3

посчитать через один

назвать все чётные числа

обратный счёт.

Игра «Snowball».

Учитель обращает внимание детей на то, что весной и летом расцветают разные цветы.

Учитель спрашивает, какие по цвету бывают цветы.

Учитель: What colour are the flowers in summer?

Ученик: They are red, green, yellow, white...

Ученики говорят по цепочке:

Уч. 1: The flowers are green.

Уч. 2: The flowers are green and white.

Уч. 3: The flowers are green, white, blue.

Уч. 4: The flowers are green, white, blue, yellow.

Игра «Wake up!»

Цель: закрепить лексику по теме.

На столе "спит" собачка. Её нужно "разбудить". Для этого надо дотронуться до частей её тела и назвать их.

Учитель: Смотрите, ребята, как крепко спит наша собачка! Давайте её разбудим! Кто хочет расшевелить нашу собачку? Touch the ear! Touch the chin!

Игра «My Food».

На доске висит большой плакат (еда).

Задание: по образцу составить свое собственное меню. У кого выбор будет богаче, тот побеждает.

Игра «What is there on the plate?»

Учитель держит в руках тарелку, наполненную овощами (или фруктами). Ребятам нужно догадаться, что находится на тарелке.

Затем ученики могут нарисовать своё блюдо с фруктами и описать его.

Игра «Let us dress the doll».

Учащиеся делятся на две команды. Каждой команде необходимо одеть куклу. Ребята надевают на куклу по одному предмету одежды, вслух называя его. Победит та команда, которая полностью оденет свою куклу.

Игра «Нарисуй животное!»

Ученик, закрыв глаза, рисует животное. Ведущий называет основные части тела:

Draw a head, please.

Draw a nose.

Draw two ears.

Draw a body, please.

Draw four legs.

Draw a tail, please.

Если рисунок получился, то команда получает пять баллов.

Игра «Угадай животное».

Члены обеих команд становятся в круг. Ведущий – в центре круга. Он называет попеременно домашних и диких животных. Когда дети слышат название дикого животного, они хлопают один раз, когда слышат название домашнего животного, то хлопают два раза. Тот, кто ошибся, выбывает из игры. Победительницей считается та команда, в которой останется больше игроков.

Грамматические игры:

1. Hide and seek in the picture/

Цель: отработка употребления предлогов места.

Для данной игры понадобится картинка с изображением комнаты. Один из участников игры «прячется» где-нибудь на картинке. Его задача- написать

на бумаге, куда именно он спрятался и отдать ее педагогу. Остальные участники игры с помощью вопросов «ищут» того, кто «спрятался».

2. Actasyousay.

Цель: отработать употребление PresentContinuous.

В данной игре принимают участие по 3 человека: первый отдает команду, второй выполняет данную команду и комментирует свои действия, третий описывает действия второго.

Например: 1- write a letter, 2- I am writing a letter, 3- he/she is writing a letter.

1- Read a book, 2-I am reading a book, 3-he/she is reading a book.

Итак, мы рассмотрели большое количество дидактических игр, обозначили цели и особенности каждой игры. Все эти игры педагог может успешно использовать в своей профессиональной деятельности. Такие игры способны заинтересовать детей, вовлечь их в учебный процесс. На любом этапе развития дидактические игры могут быть применены в качестве метода обучения английскому языку младших школьников. При правильном подходе к выбору дидактических игр педагог может разработать очень интересный урок, на котором ученики не будут скучать. Подходящую дидактическую игру можно подобрать для отработки любого навыка и для любого уровня развития знаний, умений и навыков учащихся. Для развития творческого мышления детей полезно предлагать им придумывать игры самостоятельно. Такие задания очень хорошо влияют на развитие воображения учащихся. В младших классах дидактические игры можно проводить на каждом уроке. Такой подход окажет на детей исключительно положительное влияние.

2.2 Анализ выявления влияния дидактической игры как метода обучения на учеников младшей школы

В заключительной части данной работы будет описано исследование, которое было проведено для того, чтобы выяснить, как дидактические игры влияют на уровень успеваемости младших школьников.

Данное исследование проводилось в общеобразовательной школе № 32 города Красноярска. В исследовании принимали участие ученики 3 «А» класса в количестве 22 человек. 60% учащихся имеют удовлетворительную оценку по английскому языку, 30% имеют оценку «хорошо», 10%- «отлично». Эксперимент длился 6 недель (18 уроков). В начале эксперимента важной задачей было пробуждение у детей интереса к новым видам работы. Ведь интерес- это один из инструментов, побуждающий учащихся к более глубокому познанию предмета, развивающий их способности. Для воспитания и развития интереса к предмету учитель располагает в основном двумя возможностями: работой на уроке и внеклассной работой. Главной из них является, конечно же, работа на уроке. На уроке присутствуют все ученики класса, а кружок, факультатив, внеклассное мероприятие, как правило, посещают лишь немногие. В целях достижения этой цели первый урок в рамках эксперимента мы посвятили рассказу о значении английского языка, о иностранном языке вокруг нас, о замечательных людях, посвятивших свою жизнь проблемам лингвистики, о связи с другими предметами. Следующим этапом было проведение викторины, которая выполняла роль устной работы или теоретической разминки. Такие викторины обычно рассчитаны на 3-5-7 минут, в зависимости от целей и возможностей урока. Викторина состояла из трех групп вопросов, соответствующих трем уровням знаний учащихся. «Стоимость» правильного ответа на эти вопросы также разная: за правильный ответ на вопрос первого уровня сложности присуждается 1 балл, за ответ на вопрос второго уровня сложности- 2 балла, за ответ на вопрос третьего уровня сложности- 3-5 баллов, в зависимости от сложности вопроса или задания и оригинальности и красоты ответа. Такая викторина была проведена на первом уроке. (см. приложение А). В целях экономии времени на уроке текст к заданию учитель представляет учащимся на карточках, а само задание читает медленно дважды. Ответы учащиеся крупно записывают на листочках и по команде учителя показывают. Подсчитывают правильные ответы и на доске

записывают общее количество баллов каждому ряду. Чтобы викторина не превращалась в самоцель, чтобы она служила главной задаче – обучению учащихся на уроке, учитель вызывает учеников к доске для обоснования своих ответов. Интерес к работе возрастает, если разрыв в баллах между рядами небольшой, а потому для обоснования ответа лучше приглашать к доске ученика с того ряда, где баллов заработано меньше, так как за эти ответы тоже начисляются баллы.

Общий итог викторины иногда подводится сразу, иногда во время последующей самостоятельной работы, иногда в конце урока, в последнем случае очки начисляются во время всего урока за все ответы с места. Викторина помогает учителю увидеть сразу характер ошибок учеников.

Поскольку основной целью обучения иностранному языку является развитие коммуникативных навыков, этой цели было уделено особое внимание. Для исследования влияния дидактической игры на развитие навыка говорения на втором уроке ребятам была предложена дидактическая игра под названием «Last world chain». В начале игры учитель произносит какое-либо предложение. Ученик должен придумать предложение, которое начиналось бы с последнего слова предыдущего предложения. Если ребенок затрудняется ответить, он пропускает ход, и ход переходит к следующему участнику. В ходе игры были представлены учениками такие предложения:

I have got a dog. The dog is black. The black dog likes cheese. Cheese is made from milk. Milk is healthful. Healthful people are happy. Happy people like to smile. The smile is beautiful. The beautiful girl is near the table. The table is in the room. The room is big. The big cat is on the chair. The chair is in the class. The class is in school. The school is in the town. The town has a lot of green trees. The trees are in a garden. The garden is amazing. An amazing film is in the cinema. The cinema is a good place for spending holiday. The holidays were cheerful.

В результате проведения данного урока были сделаны следующие выводы:

Детям стало интересно работать, уровень вовлеченности в процесс заметно возрос.

На третьем уроке была проведена игра, направленная на отработку лексического материала.

Игра-кроссворд по теме «Animals». Описание: игра в виде поля из сетки 14 на 14 клеток, в каждой из которых написана буква алфавита. Среди букв зашифрованы слова по данной теме. Перед началом игры обучающиеся вместе с преподавателем читают и переводят слова из активного словаря. Задача обучающихся – самостоятельно отыскать среди букв данные слова, опираясь на список внизу станицы. Список состоит из следующих слов: собака, корова, носорог, тигр, голубь, ящерица, крокодил, попугай, обезьяна, лев, ястреб, лошадь, бегемот, кошка.

Цель: ознакомление учащихся с лексикой по теме «Animals», запоминание графического образа слова. Учащиеся играют индивидуально или в парах (в данном случае в игру привносится азарт).

На четвертом уроке больше внимания уделялось аудированию. Детям была предложена соответствующая дидактическая игра. Ведущий должен почитать определенный текст на английском языке, остальные участники игры внимательно его слушают. После первого прочтения данного текста ученикам предлагается записать те слова, которые они запомнили. Далее ведущий читает текст повторно, а задание для класса усложняется: теперь они должны записать фразы и предложения, которые запомнили. После этого ученики должны воспроизвести по памяти данный текст. Побеждает тот человек, который передаст содержание исходного текста наиболее точно.

Итак, после проведения нескольких уроков в игровой форме, мы провели беседу с учениками и учителем класса, чтобы понять, как проведенные дидактические игры повлияли на учеников. Участникам эксперимента (ученикам класса и учителю) были заданы следующие вопросы:

1. Хотели бы вы продолжать обучение в той форме, в которой оно осуществлялось последнюю неделю (с использованием игр на каждом уроке)?
2. Стали ли вы/ ваши ученики лучше справляться с заданиями, направленными на отработку навыков говорения?
3. Стали ли вы/ ваши ученики лучше запоминать новые слова?
4. Стали ли вы/ ваши ученики лучше понимать английскую речь и справляться с заданиями по аудированию?
5. Стали ли вы/ ваши ученики лучше читать?
6. Стали ли вы/ ваши ученики лучше справляться с грамматическими заданиями?

Исходя из результатов исследования, выполненного при помощи метода наблюдения и беседы с учениками, можем сделать определенные выводы.

В ходе исследования была замечена положительная динамика. Уровень вовлеченности в учебный процесс заметно вырос. Дети стали меньше пропускать занятия и лучше выполнять домашние задания.

90% учащихся изъявили желание продолжать играть в игры на уроках.

52% учащихся стали лучше справляться с заданиями, направленными на отработку навыков говорения.

37% учащихся стали лучше запоминать слова.

35% учащихся стали лучше понимать английскую речь и лучше выполнять задания по аудированию.

26% учащихся стали лучше читать.

34% учащихся стали лучше справляться с грамматическими заданиями.

В целом, успеваемость по предмету повысилась на 15%, а интерес к предмету, исходя из результатов беседы, повысился на 50%.

Анализируя результаты исследования, можно сделать вывод, что дидактические игры положительно влияют не только на настроение учащихся, но и на их успеваемость. Отрицательной динамики выявлено не было.

Выводы по второй главе

Итак, нами были рассмотрены и охарактеризованы разнообразные дидактические игры, направленные на отработку всех необходимых навыков.

Помимо этого, мы провели исследование и выяснили, что игры сказываются на учениках младшей школы весьма положительно.

Конечной целью формирования учебной деятельности является становление школьника как ее субъекта, достижение такого уровня развития учащихся, когда они оказываются в силах самостоятельно ставить цель деятельности, актуализировать необходимые для решения задачи знания и способы деятельности; когда они могут планировать свои действия, корректировать их осуществление, соотносить полученный результат с поставленной целью, то есть самостоятельно осуществить учебную деятельность.

Ребенок, переступающий порог школы, такими умениями не владеет. В процессе обучения он должен достичь определенного достаточно высокого уровня самостоятельности, открывающего возможность справиться с разными заданиями, добывать новое в процессе решения учебных задач. Формированию этих навыков способствует такой метод обучения английскому языку как дидактическая игра. С ее помощью можно добиться многих целей, поставленных в начале периода обучения. Дидактическая игра развивает творческую активность детей, что тоже весьма важно при овладении учебным материалом. Формирование творческого потенциала школьников достигается целенаправленным изменением меры конкретного и общего в овладении ими практическими и познавательными действиями. Это одно из важных условий этого процесса. Особенностью данного условия является то, что оно выступает как внутренняя сторона процесса формирования этих действий и совершенствования содержания образования, то есть системного построения учебного материала, и соблюдения единства специфических и инвариантных возможностей каждого учебного предмета в побуждении школьников к творческим действиям, и осознание ими всех формируемых компонентов этой деятельности, и повышения степени самостоятельности учащихся в самом процессе формирования у них творческого потенциала. Наконец, это условие играет важную роль в

соблюдении разумного сочетания репродуктивного и продуктивного характера учебной деятельности.

Заключение

Ценность дидактической игры как воспитательного средства заключается в том, что, оказывая воздействие на группу играющих детей,

учитель через группу оказывает воздействие на каждого из них. Организуя жизнь обучающихся в игре, преподаватель формирует не только игровые отношения, но и реальные, закрепляя полезные привычки в нормы поведения обучающихся в разных условиях и вне игры - таким образом при правильном руководстве обучающимися дидактическая игра становится школой воспитания. Дидактическая игра является одним из самых важных и эффективных методов в процессе обучения. С помощью игры детям можно привить любовь к изучаемому предмету, заинтересовать их, повысить уровень мотивированности и вовлеченности в учебный процесс. Игра оказывает исключительно положительное воздействие на школьников. Во время игры у них всегда поднимается настроение и уровень заинтересованности. Дети любят играть в свободное время, поэтому игры на уроках вызывают у них положительные эмоции. Ученики относятся к игре как к чему-то развлекательному, но, вместе с тем объем усваиваемого материала повышается в разы. Это тот пример, когда очень удачно удается совместить приятное с полезным. Обычные учебные упражнения не дают такого результата, какой дает использование такого метода обучения, как дидактическая игра. Следует также отметить, что использовать учебные игры можно не только в младших классах: ученики старших классов с удовольствием принимают участие во всевозможных играх, но им это требуется в меньшей степени. Дидактические игры можно использовать на любом этапе изучения иностранного языка, главное, чтобы они соответствовали поставленным задачам. Если учителя не будут игнорировать данный метод, то процесс обучения станет намного приятнее, результативнее и интереснее как для учеников, так и для самих педагогов. Образование на стадии начальной школы является особо важным периодом в жизни любого школьника, так как именно на этом этапе формируются основные привычки, знания, умения и навыки. Здесь основную роль играет учитель по предмету, а также классный руководитель и родители ученика. Именно в начальной школе у ребенка формируется отношение к предмету и к учебе в целом. Если

учебный процесс протекает однообразно и скучно, школьнику станет попросту неинтересно учиться, у него пропадет желание узнавать что-то новое. Поэтому задача учителя привить ребенку тягу к знаниям, а это возможно лишь при правильном подходе, при верном выборе учебных средств. Выбор правильного метода является фундаментом для дальнейшего построения учебного процесса. Дидактическая игра отлично справляется с теми задачами, которые ставят перед собой педагоги, желая обучить детей иностранному языку. Дидактическую игру как метод обучения можно использовать на любых предметах и на любом этапе обучения, но наибольшей популярностью она пользуется именно на уроках английского языка. Играя, дети открывают перед собой огромные перспективы для творческого развития. Дидактическая игра способствует развитию эмоциональной сферы учащихся, умению совместно искать ответы на поставленные вопросы. Когда дети играют, они морально и физически отдыхают. При такой форме обучения у них появляется интерес к изучаемому предмету, появляется особое вдохновение для дальнейшего развития и совершенствования в плане изучения английского языка. Раньше учителя зачастую игнорировали такой метод обучения английскому языку как дидактическая игра, вследствие чего ученики показывали не самые высокие знания по предмету. Но в последние годы в современных школах наблюдается положительная динамика: педагоги стали гораздо серьезнее подходить к вопросу методики, и успеваемость школьников заметно возросла.

С каждым годом популярность изучения иностранного языка становится все выше. Это связано с тем, что работодатели чаще требуют о соискателей знания иностранных языков. Чтобы устроиться на хорошую работу в наше время, просто необходимо обладать хотя бы минимальными знаниями по английскому языку. А приобретение этих знаний начинается именно со школьных лет, поэтому очень важно выстраивать обучение таким образом, чтобы ученики начинали осваивать английский язык с младшего

школьного возраста. Тогда в дальнейшем при правильном подходе их желание изучать иностранный язык будет только усиливаться.

Список литературы

1. Андриевская В.В. Возрастные особенности учебной деятельности старшеклассников на уроках иностранного языка // Иностранные языки в школе, 1987. – № 6.
2. Ариян М.А. Личностно – ориентированный подход и обучение иностранному языку в классах с неоднородным составом обучаемых // ИЯШ.- 2007-№1- с.3-11.
3. Бабенко Е.И., Герасимова Н.Н., Оганесян М.Р. Об опыте раннего обучения английскому языку в системе “дошкольное образование – начальная школа” // ИЯШ. – 2003. – № 4 – с.20-25.
4. Баранников А.В., Об организации обучения иностранным языкам в 4 классе общеобразовательных учреждений, участвующих в эксперименте по совершенствованию структуры и содержания общего образования // АЯШ. – 2004 – №3(7). – с.36-39.
5. Вайсбурд М.Л., Кузьмина Е.В. Роль индивидуальных особенностей учащихся при обучении иноязычному общению //ИЯШ. – 1999. – №2. – с.3-6.
6. Грибанова К.И. Обучение письменной речи на начальном этапе // ИЯШ. – 1999. – №2. – с.18-21.
7. Иванова Е.П. Обучение в сотрудничестве как способ активизации учебно-познавательной деятельности младших школьников на уроках иностранного языка // АЯШ.-2004-№1(5). – с.32-39.
8. Калаева Г.Г. Интенсификация обучения французскому языку при помощи учебных языковых игр // Иностранные языки в школе, 1995.
9. Кон И.С. Социология личности. М., 1967.
10. Кудашев Р.А. Гришин К.П. Опыт, проблемы и перспективы педагогических технологий обучения // 1996.
11. Лейтес Н. С. Умственные способности и возраст. М., 1971- с. 44.
12. Маслыко Е.А., Бабинская П.К. и др. Настольная книга преподавателя иностранного языка. Минск, 1999.

13. Мустафина Ф.Ш. Опорные конспекты к спецкурсу “Коммуникативная направленность в обучении иностранным языкам в средней школе” //Издательство БИРО. – 1999.
14. Негневицкая Е.И. Иностранный язык для самых маленьких: вчера, сегодня, завтра. // Иностранные языки в школе. 1987, 6. с.27- 32
15. Негневицкая Е. И., Шахнарович А.М.. Язык и дети. М. Наука 1981. – с. 111.
16. Ноусийайнен М.С., Воскресенская Г.С. Игра – конкурс на английском языке. // Иностранные языки в школе, 1980. – № 6.
17. Пассов Е.И. Урок иностранного языка. Ростов н/Д: Феникс; М: Глосса Пресс, 2010.- 640 с.
18. Пассов Е.И. Коммуникативный метод обучения иноязычному говорению. М., Просвещение, 1991. 222 с.
19. Пассов Е.И. Урок иностранного языка в средней школе. М., 1989.
20. Пидкасистый П. И. Педагогика. М., 2002.
21. Полат Е.С. Новые педагогические и информационные технологии в системе образования //М.: Издательский центр “Академия”. – 2000.
22. Рогова Г.В., Верещагина И.Н. Обучение английскому языку на начальном этапе в средней школе. М., 1989.
23. Рогова Г.В., Никитенко З.Н. О некоторых причинах снижения интереса к предмету // Иностранные языки в школе, 1982. – № 2.
24. Саланович Н.А. Лингвострановедческий подход в игровых упражнениях на уроках французского языка в VII –VIII кл. // Иностранные языки в школе, 1994. – № 1.
25. Селевко Г.К. Энциклопедия образовательных технологий 2006: 816
26. Селевко Г.К. Современные образовательные технологии. М., 1998.
27. Ситаров В. А. Дидактика: Учебное пособие/ Под ред. В. А. Сластенина -М., 2002.
28. Скаткин М.Н. Школа и всестороннее развитие детей. М., 1980.

29. Степанова Е.А. Игра как средство развития интереса к изучаемому языку //ИЯШ.-2004 – №2. – с.66-68.

30.Торунова Н.И., Кокташева Г.И. Деловая игра // Иностранные языки в школе, 2000. – № 6.

31.Шляхтова Г.Г. Элементы здоровьесберегающих технологий на уроках английского языка //ИЯШ.-2007-№2. – с.44-47.

31. Чистякова Т.А., Чернушенко Е.М., Солина Г.И. Обучение иностранным языкам в детских садах. М.,1964.

32.Эльконин Д.Б. Психология игры. М., 1978.

33. <http://list-english.ru/games.html>

