

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

Филологический факультет

Выпускающая кафедра: кафедра английской филологии

**Савина Дарья Валерьевна**

**ВЫПУСКНАЯ КВАЛИФИКАЦИОННАЯ РАБОТА**

**Эффективность игрового обучения на уроках английского языка в средней  
школе**

Направление подготовки **44.03.05** Педагогическое образование

Направленность (профиль) образовательной программы Русский язык и иностранный язык  
(английский язык)

ДОПУСКАЮ К ЗАЩИТЕ

Зав. кафедрой

к. филол. наук, доцент Бабак Т.П.

« \_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 2019 г. \_\_\_\_\_

Руководитель

д-р. пед. наук, профессор Петрищев В.И.

к. филол. наук, доцент Бабак Т.П..

Дата защиты « \_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 2019 г.

Обучающийся

Савина Д.В.

« \_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 2019 г. \_\_\_\_\_

Оценка \_\_\_\_\_

Введение.....	3
Глава 1. Теоретические основы исследования игрового обучения на уроках английского языка в средней школе	
1.1. Индивидуальные психолого-педагогические особенности обучающихся средней школы.....	8
1.2. Теория происхождения игры в трудах отечественных и зарубежных учёных.....	20
1.3. Игра как способ повышения эффективности уроков английского языка.....	32
Выводы по первой главе.....	41
Глава 2. Опытнo-экспериментальная работа с использованием разработанной игровой технологии QUIZ на уроках английского языка в средней школе	
2.1. Обобщение опыта зарубежных педагогов с целью доказательства эффективности использования игровых технологий на уроках английского языка.....	43
2.2. Реализация и выявление эффективности разработанной игровой технологии QUIZ, направленной на эффективное обучение английскому языку на уроках английского языка в средней школе.....	48
2.3. Методические рекомендации по эффективному применению игровой технологии QUIZ на уроках английского языка в средней школе.....	55
Выводы по второй главе.....	61
Заключение.....	63
Список использованных источников.....	66
Приложения	

## Введение

В России изучение английского языка как предметная область занимает важное место в общеобразовательной программе на всех ступенях обучения. Связывается это с требованиями федерального государственного стандарта, согласно которому основной целью изучения английского языка является формирование коммуникативной компетентности [ФГОС]. Однако формирование коммуникативной компетентности невозможно без изучения других разделов английского языка, а именно таких, как: грамматический строй языка, фонетические особенности, письменные нормы, навыки чтения, аудирование и др. Традиционные формы уроков не всегда позволяют педагогу достичь максимально эффективный уровень урока английского языка. В этом случае педагог вынужден обращаться к современным технологиям.

Педагогика как наука имеет достаточно актуальных направлений. В 21 веке на первое место выходят модернистские методы и приёмы обучения. Самой доступной формой преподавания для обучающихся средней школы, активным средством и методом является игра. В процессе игровой деятельности происходит формирование социально значимых сторон личности школьников. Находясь в обстановке игры, обучающиеся действуют самостоятельно, приспосабливаются к изменяющимся условиям, развиваются физически и морально. Другими словами участие в игровой деятельности приносит школьникам эстетическое наслаждение и даёт возможность примерить различные социальные роли. Преимущество игровых форм состоит в их многообразии и в возможности трансформации в зависимости от преподаваемого предмета и темы, изучаемой на уроке. Исследования показывают, что игровая деятельность имеет такое же значение в жизни обучающегося средней школы, как у взрослого рабочая деятельность. Действительно, игровые формы обучения позволяют использовать все уровни усвоения знаний: от воспроизводящей деятельности

через преобразующую, в ходе которых обучающиеся усваивают приемы учения, к главной цели – творческо-поисковой деятельности [Беспалько, 1989].

Согласно Федеральному закону «Об образовании в Российской Федерации» педагогические работники обязаны: развивать у обучающихся познавательную активность, самостоятельность, инициативу, творческие способности, формировать гражданскую позицию, способность к труду и жизни в условиях современного мира, формировать у обучающихся культуру здорового и безопасного образа жизни [ФГОС]. Соответственно при повышении уровня эффективности уроков английского языка педагог обязан развивать не только учебные, но также личностные навыки обучающихся.

Федеральный Государственный Образовательный Стандарт отражает основные требования к современной системе образования в Российской Федерации. В данном документе можно увидеть предполагаемые результаты освоения основной образовательной программы основного общего образования, а именно: личностные, включающие готовность и способность обучающихся к саморазвитию и личностному самоопределению, сформированность их мотивации к обучению и целенаправленной познавательной деятельности, системы значимых социальных и межличностных отношений, ценностно-смысловых установок, отражающих личностные и гражданские позиции в деятельности, социальные компетенции, правосознание, способность ставить цели и строить жизненные планы, способность к осознанию российской идентичности в поликультурном социуме; метапредметные, включающие освоенные обучающимися межпредметные понятия и универсальные учебные действия (регулятивные, познавательные, коммуникативные), способность их использования в учебной, познавательной и социальной практике, самостоятельность планирования и осуществления учебной деятельности и организации учебного сотрудничества с педагогами и сверстниками,

построение индивидуальной образовательной траектории; предметные, включающие освоенные обучающимися в ходе изучения учебного предмета умения, специфические для данной предметной области, виды деятельности по получению нового знания в рамках учебного предмета, его преобразованию и применению в учебных, учебно-проектных и социально-проектных ситуациях, формирование научного типа мышления, научных представлений о ключевых теориях, типах и видах отношений, владение научной терминологией, ключевыми понятиями, методами и приемами [ФГОС]. Следовательно, преподавание любого предмета, включая английский язык, затрагивает большое количество сфер.

Таким образом, чтобы сделать урок английского языка эффективным, педагогу необходимо использовать современные игровые технологии, направленные на развитие навыков владения изучаемым языком; на расширение кругозора обучающегося; на формирование важных личностных качеств.

Игровая деятельность на уроках английского языка в средней школе позволяет учителю активизировать процесс общения на изучаемом языке, при этом реалистично моделируя аутентичные языковые ситуации. Более того, при использовании нетрадиционных форм образовательной деятельности, в частности игровых технологий, становится заметным более эффективное развитие у обучающихся умения анализировать, сопоставлять полученную информацию, происходит становление различных учебных навыков, например, работа с лингвистической справочной литературой.

**Актуальность исследования** подтверждается необходимостью использования эффективных методов обучения английскому языку для всестороннего обучения, развития и воспитания современного школьника. Для удовлетворения такой необходимости можно использовать игровые технологии. В разное время вопрос о месте теории игры в педагогическом процессе изучался такими отечественными учёными, как И.Е. Берлянд, Л.С.

Выгодский, Н.Я. Михайленко, А.Н. Леонтьев, Д.Б. Эльконин и др. Зарубежные философы и педагоги: Э. Берн, Р. Винклер, Г-Х. Гадамер, Ж.-П. Сартр, З. Фрейд и др., – также внесли большой вклад в изучение данного вопроса. Технический прогресс позволяет педагогам XXI века анализировать труды вышеперечисленных учёных, изучать опыт иностранных коллег и создавать собственные игровые технологии.

**Цель исследования** – разработать и апробировать игровую технологию QUIZ, направленную на эффективное обучение английскому языку в средней школе.

**Объект исследования** – процесс обучения английскому языку в средней школе.

**Предмет исследования** – эффективность игрового обучения на уроках английского языка в средней школе.

**Задачи исследования**

- 1) Изучить отечественную и зарубежную научно-методическую литературу по данной теме.
- 2) Систематизировать психолого-педагогические особенности обучающихся как опору выбора игрового обучения на уроках английского языка в старшей школе.
- 3) Разработать методические рекомендации по применению игровой технологии QUIZ на уроках английского языка в средней школе.

**Методы исследования:** описательный, сопоставительный, анализ и синтез, наблюдение, эксперимент.

**Практическая значимость** данной работы состоит в возможности использования разработанной игровой технологии QUIZ, направленной на эффективное обучение английскому языку, на уроках английского языка в средней школе.

**Экспериментальная база исследования.** Опытнo-экспериментальная работа по созданию комплекса эффективных игровых технологий и его реализация осуществлялась в МБОУ СШ №16, г. Красноярск.

**Структура исследования:** Структура работы отражает логику, содержание и результаты исследования и состоит из введения, двух глав, заключения, списка использованных источников (44 наименования) и 2 приложений.

По теме выпускной квалификационной работы были написаны следующие научные статьи:

- 1) Савина Дарья Валерьевна «Методика применения игры на уроках английского языка в начальной школе», сборник «Адаптация мигрантов и социализация коренной молодёжи в поликультурном пространстве России и зарубежных стран», 2018.
- 2) Савина Дарья Валерьевна «Эффективное развитие фонетических навыков при помощи игровых приёмов на уроках английского языка в начальной школе», сборник «Адаптация мигрантов и социализация коренной молодежи в поликультурном пространстве России и зарубежных стран», 2018.
- 3) Савина Дарья Валерьевна «Эффективность игрового обучения на уроках английского языка в средней школе». Данная работа апробирована в рамках Международного научно-практического форума «Человек, семья и общество» на конференции по теме «Социализация и межкультурная коммуникация» в 2019 году.

## **Глава 1. Теоретические основы исследования игрового обучения на уроках английского языка в средней школе**

### **1.1. Индивидуальные психолого-педагогические особенности обучающихся средней школы**

Обучение в средней школе обуславливается рядом трудностей и проблем для учеников. В первую очередь, это связано с тем, что период обучения в средней школе приходится на один из самых трудных этапов становления личности – подростковый возраст. Более того, существуют разные характеристики младшего подросткового возраста и старшего подросткового возраста. В научной литературе этап подросткового возраста также известен под термином «отрочество»

Стоит отметить, что изучением возрастных особенностей обучающихся средней школы занимались многие отечественные и зарубежные учёные. При изучении данных исследований можно обнаружить большое количество совпадающих выводов об особенностях учеников, проходящих через «переходный» возраст.

Итак, отрочество (подростковый возраст) – этап онтогенеза, находящийся между детством и ранней юностью. Он охватывает период от 10-11 до 13-14 лет, совпадающий в современной российской школе со временем обучения детей в 5-8 классах, что соответствует периоду средних классов. Понятие отрочества объединяет предподростковый, младший подростковый и средний подростковый возраст.

Начало отрочества характеризуется появлением ряда специфических черт, важнейшими из которых являются *стремление к общению со сверстниками и появление в поведении признаков, свидетельствующих о стремлении утвердить свою самостоятельность, независимость, личностную автономию*. Все эти черты появляются в предподростковом периоде развития (приблизительно – 10-11 лет), но наиболее интенсивно развиваются в подростковом возрасте (примерно 11-14 лет).



Основная особенность подросткового периода – резкие, качественные изменения, затрагивающие все стороны развития. У разных подростков эти изменения происходят в разное время: некоторые подростки развиваются быстрее, некоторые в чём-то отстают от остальных, а в чём-то опережают их. Например, девочки во многих отношениях развиваются быстрее, чем мальчики. Кроме того, и психическое развитие каждого происходит неравномерно: одни стороны психики развиваются быстрее, другие медленнее. Нередки, например, случаи, когда интеллектуальное развитие школьника существенно опережает развитие личностных особенностей: по интеллекту он уже подросток, а по особенностям личности – ребёнок. Распространены и противоположные случаи, когда сильные потребности – в самоутверждении, общении – не обеспечены соответствующим уровнем развития рефлексии и подросток не может дать себе отчёт, что именно с ним происходит.

Традиционно подростковый возраст рассматривается как период отчуждения от взрослых, однако современные исследования показывают сложность и амбивалентность отношения подростка ко взрослым. Ярко выражены как стремление противопоставить себя взрослым, отстаивать собственную независимость и права, так и ожидание от взрослых помощи, защиты и поддержки, доверие к ним, важность их одобрения и оценок. Значимость взрослого отчётливо проявляется в том, что для подростка существенна не столько сама по себе возможность самостоятельно распоряжаться собой, сколько признание окружающими взрослыми этой возможности и принципиального равенства его прав с правами взрослого человека [Дубровина, 2007].

Во время «отрочества» у подростка происходит демонстративное отрицание детства, он пытается активно самоутвердиться на позиции «я-взрослый». Причём ребёнок хочет представлять себя именно взрослым-героем, взрослым-победителем. Следовательно, именно в активной

самостоятельной деятельности подростки видят путь достижения идеала взрослости. Б. Сарнов пишет: «В каждом нормальном подростке заключен огромный, поистине неисчерпаемый заряд энергии. Эта энергия, если не направить её умело в нужную сторону, может найти самый неожиданный выход. Слава богу, если она исчерпывает себя в сравнительно безобидной игре».

Подросток полон противоречий. Высокая конформность, слепое следование за мнением сверстников сопровождаются стремление выделиться среди них и завоевать право на автономию.

Это время бурного роста и одновременно обострённого внимания к внешности – своей и сверстников; время высокой энергичности и быстрой утомляемости; внешней бравады и глубокой ранимости, повышенной тревожности. Подростки осознают социальные ожидания взрослых, но не могут им следовать вследствие повышенной ориентации на сверстников. Но в это же время им важно, чтобы «взрослыми» их признавали не только сверстники, но прежде всего сами взрослые. В это время появляется потребность в информации о своей личности, о своём положении среди сверстников, острая тяга к групповому общению [Аникеева, 1987].

Основное противоречие данного возраста – это желание подростка быть взрослым, чтобы окружающие считали его таковым и относились к нему соответственно. Однако у него самого отсутствует ощущение подлинной взрослости. Отсюда в поведении подростка наблюдается две противоположные тенденции: к независимости (дайте мне взрослые права и позвольте жить своим умом) и к зависимости от взрослых (взрослые обязанности мне пока что ни к чему, я не в состоянии их исполнять, и вообще я рассчитываю на то, что вы не позволите мне совершать никаких ошибок, вся ответственность за моё поведение лежит на вас).

Таким образом, подростковый возраст считается самым сложным этапом в развитии ребёнка. Его традиционно называют опасным, переходным, трудным [Фоменко].

Как было сказано выше, подростковый возраст – период поиска информации о своей личности. В большинстве определений «личности» подчеркивается значение индивидуальности, или индивидуальных различий. В личности представлены такие особые качества, благодаря которым данный человек отличается от всех остальных людей.

Переходя на этап отрочества, подросток сталкивается с различными социальными требованиями и новыми ролями, что и составляет существо задачи, которая предъявляется человеку в этом возрастном периоде. Задача, с которой встречается подросток, состоит в том, чтобы собрать воедино все имеющиеся к этому времени знания о самом себе и интегрировать эти многочисленные образы себя в личную идентичность, которая представляет осознание как прошлого, так и будущего, которое логически следует из него. В социальном и эмоциональном отношении созревание подростков включает в себе новые пути оценки мира и своего отношения к нему. Они могут придумывать идеальные семьи, религии, философские системы, общественные устройства, а потом сравнивать и сопоставлять задуманное с весьма несовершенными личностями и организациями, знания о которых они почерпнули из собственного ограниченного опыта [Зиглер, 2016].

Важность поиска собственной личности именно в подростковом возрасте отмечают и отечественные исследователи. После второго детства с его преимущественным вниманием к внешнему миру, с его напряжённым стремлением к познанию мира, отрочество даёт резкий поворот внимания подростка к внутреннему миру. Впервые в подростке появляется настоящий интерес к своей собственной личности, он чрезвычайно занят самим собой, своими замыслами, своей внешностью, своими переживаниями, погружается в свои мечты. Именно к этому времени наблюдается чрезвычайное развитие

фантастики, сознательного ухода из реальности. Крайний и ясно сознаваемый субъективизм кладёт печать на всю активность подростка, которая нередко бывает отмечена некоторым вкусом к авантюре. Несбыточность мечтаний, нереальность планов, неблагоприятие избираемого пути вовсе не смущают подростка, а часто даже психически поднимают в нём вкус к движению в данном направлении. Подросток как бы обретает в самом себе, в своих порывах и устремлениях, единственное руководящее начало, всякие авторитеты теряют в это время своё влияние, подросток начинает верить только самому себе, своему личному опыту. Игра не выпадает из активности подростка, но принимает уже новый оборот. Игры в техническом смысле слова мало уже привлекают подростка, быть может, в силу ясного сознания отличия сферы игры и сферы реальности – но тем сильнее развивается игра в более скрытой и утончённой форме [Зеньковский, 1995].

В связи со спецификой изучаемого возраста при общении взрослого с подростком может возникать ряд трудностей. В процессе развития подростка возникает момент, когда он должен обнаружить для самого себя новые способности, которыми латентно уже обладает. Новая способность – это всегда новые возможности, которых можно достичь только в новых ситуациях. Ребенок примеривает свою новую способность к анализу реальных жизненных ситуаций: начинает критиковать и анализировать реальную жизнь, прежде всего, жизнь семьи, близких, родителей, учителей. Ребенок учится быть аналитиком, а реально ломаются, деформируются живые связи с миром, в частности, с миром близких, с семьей. Таким образом, причинами возникновения трудностей являются изменение действий ребенка в связи с необходимостью опробования новых способностей в новых ситуациях действия; ригидность (непластичность) действий взрослого (и других участников взаимодействия) [Поливанова, 2000].

В социальную ситуацию развития современного подростка исследователи включают новый вид активности – в Интернете, а следовательно, возникают новые проблемы. Локализация активности подростков в Интернете может быть определена с двух точек зрения: конструируемое обществом пространство для подростков в Интернете. Это сайты, посвященные игровой активности, и сайты, созданные для обучения (общее и профессиональное развитие, освоение необходимых для успешной социализации навыков заботы о себе и выстраивания отношений); общее пространство в Интернете, в которое подростки приходят сами, зачастую вопреки возрастным ограничениям. Подростки создают сообщества, находят новую информацию, обмениваются видео и ищут возможности для заработка в Интернете.

В отношении выстраивания социального и психологического сопровождения подростков в Интернете можно сказать, что существует как возможность, так и необходимость в такой работе. Ключевыми точками при этом, на наш взгляд, являются поддержка ценностей живого общения, проектной деятельности при включении в жизнь общества: важно помогать подросткам замечать, насколько важное значение для развития и изменения всего общества имеет их собственная проектная деятельность. В таком сопровождении происходит и сглаживание возникающих при чрезмерном использовании Интернета подростками социальных рисков – снижения коммуникативной компетентности, отдаления от живого общения и обесценивания социальной продуктивности [Кондрашкин, 2013].

Зарубежные и отечественные исследователи сходятся в своих трудах в том, что в подростковом возрасте происходит активное развитие многих психологических процессов, таких как:

1. Воображение. Люди, будучи существами действенными, не только созерцают и познают, но и изменяют мир, преобразуют его. Для того чтобы преобразовывать действительность на практике, нужно уметь

преобразовывать её и мысленно. Этой потребности и удовлетворяет воображение. Детское воображение сначала проявляется и формируется в игре, а также в изобразительной деятельности. Фантазирование подростка отличается от детской игры тем, что оно обходится для своих построений без опорных точек в непосредственно данных, осязаемых объектах действительности.

2. Мышление. Реальный процесс мышления включает единство и взаимосвязь абстракции и обобщения, представлений и понятий, суждений и умозаключений и т.д. Построение системы знаний любого научного «предмета» предполагает расчленение того, что в восприятии сплошь и рядом слито, сращено, но существенно между собой связанных. Поэтому, когда ребёнок начинает обучаться системе знаний различных «предметов», эта система, проникая в сознание ребёнка, по самому принципу своего построения, столько отличного от строения воспринимаемой ситуации, неизбежно прорывает, сбрасывает, преобразует формы «ситуативного» мышления и служит основой для развития у ребёнка новых форм рассудочной мыслительной деятельности.
3. Речь. Речь – это деятельность общения – выражения, воздействия, сообщения – посредством языка; речь – это язык в действии. Речь, и единая с языком и отличная от него, является единством определённой деятельности – общения – и определённого содержания, которое обозначает и, обозначая, отражает бытие. Точнее, речь – это форма существования сознания (мыслей, чувств, переживаний) для другого, служащая средством общения с ним, и форма обобщённого отражения действительности, или форма существования мышления.
4. Внимание. Внимание обычно феноменологически характеризуют избирательной направленностью сознания на определённый предмет, который при этом осознаётся с особенной ясностью и отчётливостью.

В развитии внимания у ребёнка существенным является его интеллектуализация, которая совершается в процессе умственного развития ребёнка, внимание, опирающееся сначала на чувственное содержание, начинает переключаться на мыслительные связи. В результате расширяется объём внимания ребёнка.

5. Эмоции. Эмоции можно охарактеризовать несколькими особенно показательными отличительными признаками. Во-первых, эмоции выражают состояние субъекта и его отношение к объекту. Эмоции, во-вторых, обычно отличаются полярностью, то есть обладают положительным или отрицательным знаком: удовольствие – неудовольствие, веселье – грусть, радость – печаль и т.п. Происходящий у подростка процесс включения его в культуру той общественной среды, к которой он принадлежит, влечёт за собой расширение и перестройку его эмоциональной сферы. Новые области предметного мира приобретают для него жизненный смысл. Подросток включается в коллектив, объединённый идейными интересами и установками; сами чувства его перестраиваются; для него становятся доступными чувства к другим людям на основе идейной общности.
6. Воля. Волевое действие сформировалось у человека в процессе труда, направленного на производство определённого продукта. В подростковом возрасте для волевого регулирования поведения нарастают некоторые трудности. Появление новых влечений в период полового созревания предъявляют новые повышенные требования к воле. Для того чтобы подвергнуть сознательному контролю импульсы, идущие от вновь пробудившихся влечений, должна соответственно окрепнуть сознательная основа воли. Подростку становится доступен новый уровень идейности; это придаёт его воле иной характер. Развитие сознательной дисциплины является одновременно и результатом и средством её преобразования. Участие в жизни

коллектива, объединённого общностью идеологии, оказывается действенным средством её укрепления [Рубинштейн, 2002].

Грэй Крайг выделяет следующие изменения, которые происходят в период отрочества:

### 1. Когнитивные изменения в подростковом возрасте.

В подростковом возрасте происходит развитие способностей, процессов мышления, приводящее к росту сознания, воображения, суждений и интуиции. Происходит активное накопление знаний, открывающих ряд вопросов и проблем, которые как обогащают, так и усложняют жизнь подростков. Когнитивное развитие в подростковом возрасте характеризуется абстрактным мышлением и растущим использованием метапознания. Эти процессы оказывают влияние на границы и содержание памяти подростка, способы решения проблем, особенности мышления в социальном контексте и вынесение моральных суждений.

### 2. Абстрактное мышление

Пиаже охарактеризовал абстрактное мышление у подростков как отличительный признак заключительной стадии когнитивного развития. Теоретики до сих пор ведут дискуссии о том, возникает ли абстрактное мышление скачкообразно либо является частью постепенного и поэтапного процесса.

### 3. Формальное операциональное мышление

В теории развития Пиаже завершающей стадией является формальное операциональное мышление. Эта новая форма интеллектуальных процессов является абстрактной, умозрительной и независимой от непосредственного окружения и обстоятельств. Оно включает в себя размышления о потенциальных возможностях, а также соотнесение их с реальностью. Формальное операциональное мышление подразумевает способность к формулированию, проверке и оценке гипотез. Формальное операциональное мышление также включает в себя обращение не только с известными,



доступными для проверки событиями, но и с противоречивыми фактами. Подростки также демонстрируют растущую способность к предварительному планированию и обдумыванию [Бокум, 2005].

Смена деятельности, развитие общения перестраивают и познавательную, интеллектуальную сферу подростка. В первую очередь исследователи отмечают уменьшение поглощённости учением, свойственное младшему школьнику. К моменту перехода в среднюю школу дети заметно различаются по многим параметрам, в частности, отношение к учению переходит от ответственного к равнодушному, безразличному; общее развитие переходит от высокого уровня до весьма ограниченного кругозора и плохого развития речи; усвоение материала доходит до полного отсутствия и заучивания материала дословно на память; появляется склонность к хроническому списыванию; различается также объём и прочность знаний; широта и глубина познавательных интересов.

Появляется дифференцированное отношение к учителям, и одновременно развиваются средства познания другого человека. Одна группа критериев касается качества преподавания, другая – особенностей отношений учителя к подросткам. В 7-8 классах дети очень ценят эрудицию учителя, свободное владение предметом, и не любят тех, кто отрицательно относится к самостоятельным суждениям обучающихся.

В подростковом возрасте расширяется и содержание понятия «учение». В него вносится элемент самостоятельного интеллектуального труда, направленного на удовлетворение индивидуальных интеллектуальных потребностей, выходящих за рамки учебной программы. Приобретение знаний для части подростков становится субъективно необходимым и важным для настоящего и подготовки к будущему. Именно в этом возрасте появляются новые мотивы учения, связанные с формированием жизненной перспективы и профессиональных намерений, идеалов и самосознания.

Учение для многих приобретает личностный смысл и превращается в самообразование [Носко, 2003].

У. Л. Штерн считает, что мы можем правильно понять все важнейшие проявления переходного возраста, если будем рассматривать их в свете биологической теории игры, которую в своё время развил К. Гросс. Как известно, К. Гросс рассматривает детскую игру в её отношении к будущему. Биологическое назначение игры – служить естественной школой самовоспитания, саморазвития и упражнения природных задатков ребёнка. Игра – лучшая подготовка к будущей жизни, в игре ребёнок упражняет и развивает те способности, которые понадобятся ему впоследствии, игра является, таким образом, как бы биологическим дополнением к пластическим задаткам и способностям ребёнка, как бы специально организованным длящимся внеутробным процессом функционального развития и совершенствования основных задатков и способностей, по мысли Гросса [Выготский, 1984].

В подростковый период детей так тянет друг к другу, их общение настолько интенсивно, что говорят о типично подростковой «реакции группирования». Несмотря на эту общую тенденцию, психологическое состояние подростка в разных группах может быть различным. Ещё одна значимая сфера отношений подростков — отношения со взрослыми, прежде всего, с родителями. Влияние родителей уже ограничено — им не охватываются все сферы жизни ребенка, как это было в младшем школьном возрасте, но его значение трудно переоценить. Мнение сверстников обычно наиболее важно в вопросах дружеских отношений с мальчиками и девочками, в вопросах, связанных с развлечениями, молодежной модой, современной музыкой и т.п. Но ценностные ориентации подростка, понимание им социальных проблем, нравственные оценки событий и поступков зависят в первую очередь от позиции родителей [Кулагина, 1996].

Таким образом, некоторые исследователи называют ведущим видом деятельности в данный возрастной период общение со сверстниками, на что необходимо обращать внимание при выборе вида деятельности на уроках. Стоит также отметить активное использование подростками Интернета, что требует контроля со стороны взрослых. Важно помнить о кризисах, которые могут возникать в период «отрочество» и быть способным их решать.

## 1.2. Теория происхождения игры в трудах отечественных и зарубежных учёных

Педагогическая наука содержит большое количество аспектов. Одной из важных сторон, которая всегда интересовала отечественных и зарубежных исследователей, является игра. Каждый из этих исследователей создал свою концепцию игры и определил место теории игры во всей педагогической науке.

Игра – одно из замечательнейших явлений жизни, деятельность, как будто бесполезная и вместе с тем необходимая. Невольно чаруя и привлекая к себе как жизненное явление, игра оказалась весьма серьёзной и трудной проблемой для научной мысли [Рубинштейн, 2002].

Игра старше культуры, потому что культура предполагает человеческое сообщество, в то время как животные не дожидались появления человека, чтобы он научил их играть. Можно сказать, что человеческая цивилизация не добавила никакого существенного признака в понятие игры вообще. Все основные черты игры уже воплощены в играх животных. Однако игра есть нечто большее, чем чисто физиологическое явление либо физиологически обусловленная психическая реакция. Игра переходит границы биологической и физической деятельности. Целенаправленность игры имеет нематериальную стихию, включённую в сущность игры. Реальность, именуемая Игрой, осязаемая каждым, простирается нераздельно и на животный мир, и на мир человеческий [Хейзинга, 2011].

Начало разработки теории игры обычно связывается с именами таких мыслителей 19 века, как В. Вундт, Г. Спенсер, Ф. Шиллер. Согласно взглядам этих авторов происхождение игры тесно связано с происхождением искусства.

Ф. Шиллер рассматривал игру как эстетическую деятельность. Эстетика для него занимала особое место в понимании сущности человека. Побуждение к игре – это эстетическое побуждение. Человек только в

эстетическом состоянии свободен, поскольку не испытывает ни физического, ни морального принуждения. Игру и эстетику связывает сознание видимости, условности. Если нет видимости, нет игры; если видимость осознаётся как реальность, игры тоже нет. Такое понимание позволило Шиллеру вывести эстетическую деятельность из игры.

Проблему избытка сил в более широкой эволюционно-биологический контекст ставит Г. Спенсер. Чем выше на эволюционной лестнице находится животное, тем больше у него остаётся свободной энергии, которая расходуется не на посредственные нужды организма, а на воображаемые деятельности, к которым относятся игры и искусство. Игра и эстетическая деятельность объединяются тем, что ни то ни другое не обеспечивает непосредственное выживание организма. Различие между ними, по Спенсеру, заключается лишь в том, что в игре находят выражение низшие потребности, в то время как в эстетической деятельности – высшие.

Более прагматично к пониманию сути игры подошёл В. Вундт. Именно ему принадлежит известное высказывание: «Игра – дитя труда». Он обратил внимание на то, что у всякой игры есть прототип в одной из форм серьёзного труда. Но если к труду человека побуждает необходимость существования, то игра вызывает наслаждение от самого процесса действия. Игра устраняет полезный результат труда и делает целью сам процесс, сопровождающий труд.

Все перечисленные авторы не создали систематической теории детской игры, а ограничились лишь отдельными замечаниями относительно её общей природы.

Автором первой психологической теории детской игры стал немецкий учёный конца 19 века Карл Гросс. В общих чертах эту теорию можно определить как «теорию упражнения». Каждое живое существо обладает унаследованными инстинктами, которые придают целесообразность его поведению.

Теория К. Гросса стала предметом критики со стороны другого немецкого ученого, Ф. Бойтендайка, создавшего свою общую теорию игры. Главные его возражения заключаются в следующем:

- 1) Инстинктивная деятельность не нуждается в управлении, инстинкты и обслуживающие их соответствующие механизмы созревают независимо от упражнений;
- 2) Подготовительные упражнения – не игра; когда ребёнок учится ходить, его ходьба является хоть и несовершенной, но реальной, а не игровой, совсем другое дело, когда умеющий ходить ребёнок играет в ходьбу;

Ф. Бойтендаик выводит специфику игры из условий жизни конкретного вида животных и созревания нервной системы. Игра с этой точки зрения есть проявления общих влечений: влечения к освобождению, к слиянию, к повторению. Теория Бойтендайка в определённых отношениях противоположна теории Гросса. Если для Гросса игра объясняет значение детства, то для Бойтендайка, наоборот, детство объясняет: существо играет потому, что оно ещё молодо.

Другой немецкий учёный К. Бюллер, принимая в целом теорию Гросса, считал, что основной механизм игры – это стремление к удовольствию. Бюллер определял игру как деятельность, сопровождаемую функциональным удовлетворением глубинных влечений, присущих человеку, которые не могут найти удовлетворения в реальных условиях жизни ребёнка.

Развитие игры Жан Пиаже связывал с интеллектуальной сферой. Его интересовала, прежде всего, игра с правилом. Специфика игры с правилом с его точки зрения заключается в том, что это норма, закон, обязательный для всех членов детского сообщества. Соответственно такая игра есть микромодель нормативного мира взрослых. Развитие отношения ребёнка к правилу Пиаже рассматривает в широком контексте отношений с другими людьми. При этом он подчёркивает, что рациональное внутренне правило не

вытекает из принудительного, внешнего правила, а вытесняет его. Смена принудительного внешнего правила внутренним, рациональным зависит во многом от отношений ребёнка со взрослым. Чем меньше в этих отношениях доминирует принуждение, тем раньше появится внутреннее рациональное правило.

Как можно видеть, большинство зарубежных психологов рассматривают детскую игру как выстраивание собственного, отдельного от взрослых детского мира. Но мир маленького ребёнка – это, прежде всего, близкие взрослые: мама, папа, бабушка, которые удовлетворяют все его биологические и психологические потребности. Специфика этого детского мира заключается не во враждебности миру взрослых, а в особых способах существования в нём и формах его освоения. С этой точки зрения, детская игра – это не уход от мира взрослых, а способ вхождения в него [Рябкова, 2019].

В отечественной педагогике также обращалось большое внимание на феномен игры, давались различные трактовки этого понятия, выдвигались теории и концепции.

На значение игры в воспитательном процессе обращали специальное внимание классики советской педагогики Н. К. Крупская и А. С. Макаренко. Н. К. Крупская писала: «Увязка воспитательного процесса с жизнью останется чисто формальной и не даст воспитательной эффекта. Чтобы получился этот воспитательный эффект, надо знать, как эмоционально готовить ребят к восприятию тех или других явлений, как организовать их эмоциональную жизнь. К этому же вопросу тесно примыкает вопрос о воспитательном значении игры...». А. С. Макаренко писал: «Есть ещё один важный метод – игра. Я думаю, что несколько ошибочно считать игру одним из занятий ребёнка. В детском возрасте игра – это норма, и ребёнок должен всегда играть, даже когда делает серьёзное дело... У ребёнка страсть к игре, и надо её удовлетворять...» [Аникеева, 2009].

Ещё одна особенность игры: подчиняя всё поведение известным условным правилам, она первая учит разумному и сознательному поведению. Она является первой школой мысли для ребёнка. Всякое мышление возникает как ответ на известное затруднение вследствие нового или трудного столкновения элементов среды. Иными словами, игра есть разумная и целесообразная, планомерная, социально-координированная, подчинённая известным правилам система поведения или затрата энергии. Этим она обнаруживает свою полную аналогию с трудовой затратой энергии взрослым человеком, признаки которой всецело совпадают с признаками игры, за исключением только результатов. Таким образом, при всей объективной разнице, существующей между игрой и трудом, которая позволяла даже считать их полярно противоположными друг другу, психологическая природа их совершенно совпадает. Это указывает на то, что игра является естественной формой труда ребёнка, присущей ему формой деятельности, подготовлением к будущей жизни [Выготский, 2001].

Д. Б. Эльконин в своём труде приводит некоторые теории отечественных исследователей. Например, А. В. Запорожца. А. В. Запорожец первым обратил внимание на то, что характер движений, выполняемых ребёнком в условиях игры и в условиях прямого задания, существенно различен. Запорожец установил, что в ходе развития меняется структура и организация движений. В них явно вычлняются фаза подготовки и фаза выполнения [Эльконин, 1999].

Игра способна выступать средством получения чего-то, хотя источником её активности являются задачи, добровольно взятые на себя личностью, игровое творчество и дух соревнования. В играх ребёнком осуществляются цели нескольких уровней, взаимосвязанных между собой. Первая цель – удовольствие от самого процесса игры. В данной цели отражена установка, определяющая готовность к любой активности, если она приносит радость. Цель второго уровня – функциональная, она связана с



выполнением правил игры, разыгрыванием сюжетов, ролей. Цель третьего уровня отражает творческие задачи игры — разгадать, угадать, распутать, добиться результатов и т.п. В этой цели заключены способы игрового поведения, их выбор, механизм влияния игры на личность ребенка. Выбирающий детские игры учитывает эти внутренние цели, уточняя свои, воспитательные. Воспитатель, какие бы цели и задачи он ни преследовал в детских играх, обязан помнить, что игра будет игрой до тех пор, пока дает действующим в ней лицам широкий выбор способов поведения, пока их действия нельзя абсолютно предусмотреть в творческом плане, но можно в нравственном. Именно в творческой сути игрового действия кроется главная интрига игры. При выборе игры прежде всего учитывается ее творческий потенциал как основной секрет усвоения ребенком воспитывающего ее содержания и условия самовоспитания. К выборам игр, естественно, привлекаются и сами дети, чтобы они почувствовали себя соавторами игр, прониклись чувством ответственности за них. В свободном самопроявлении дети всегда выбирают игры сами.

Разбивка на команды, группы, распределение ролей в игре. Игровым обычно называют коллектив детей, созданный для проведения игр. Как известно, существуют игры, не требующие деления на группы, и игры командные. Разбивка на команды требует соблюдения этики, учета привязанностей, симпатий, антипатий. Игровая практика детей накопила немало демократических игротехнических приемов деления на микроколлективы играющих, в частности и такие: жеребьевка, считалки и т.д.

Важной частью использования игровых технологий является распределение ролей. Они могут быть активными и пассивными, главными и второстепенными. Распределение детей на роли в игре — дело трудное и щепетильное. Распределение не должно зависеть от пола ребенка, возраста, физических особенностей. Многие игры построены на равноправии ролей.

Для некоторых игр требуются капитаны, водящие, т.е. командные роли по сюжету игры. Учитывая, какая роль особенно полезна ребенку, воспитатель использует следующие приемы:

- 1) назначение на роль непосредственно взрослым; назначение на роль через старшего (капитана, водящего);
- 2) выбор на роль по итогам игровых конкурсов (лучший проект, костюм, сценарий и т.п.);
- 3) добровольное принятие роли ребенком по его желанию; очередность выполнения роли в игре и т.д.

При распределении командных ролей следует делать так, чтобы роль помогала неавторитетным укрепить авторитет; неактивным — проявить активность; недисциплинированным — стать организованными; детям, чем-то себя скомпрометировавшим, — вернуть потерянный авторитет; новичкам, ребятам, сторонящимся детского коллектива, — проявить себя, сдружиться со всеми.

По содержанию игровые ситуации, составляющие основу игры, могут быть различными: спортивно-конкурсными, проблемно-познавательными, ценностно-ориентационными, конструкторско-трудовыми и т.д. По тональности, настроению — торжественными, лирическими, комическими, сатирическими и др. Участники игры социально активны постольку, поскольку никто из них не знает до конца всех способов и действий выполнения своих функциональных задач в игре. В этом заключен механизм обеспечения интереса и удовольствия от игры. Внесение в ее контекст усложняющихся заданий создает ситуации выбора новых творческих способов игровых действий, а значит, появление новых ролей, новых творческих задач, новых элементов состязательности, новых условий эмоционально-интеллектуальных переживаний.

Именно в игре дети приобретают возможность по-человечески воспринимать мир, думать, общаться с другими людьми, управлять своим

поведением. Однако способы поведения ребенка в игре различны. Их можно свести к следующим:

1. Обособление. Играющий ребенок уходит от связей с партнерами по игре. Он осознанно уклоняется от соприкосновения со всеми остальными, ибо чувствует удовлетворенность от самостоятельного положения в игре. Такой "обособленный" существует как бы сам по себе, вне общения с партнерами. Здесь возможны сильные самоуглубления в игру или ярко выраженный индивидуализм.

2. Компромисс. Ребенок, чтобы укрепить свои позиции и авторитет в игре, прибегает к компромиссу путем уступок. Такая "дипломатия" необходима детям ради сохранения процесса игры, ради сохранения условий для того, чтобы испытать удовольствие в той или иной игре.

3. Уступки. Дети отказываются от противодействия в игре, сознательно уклоняются от конфликтов, принимают компромиссные решения в играх ради права участия в них, общения со сверстниками. Они уступают лидерам, более сильным и активным партнерам, не испытывая дискомфорта. Игровые переживания выше компромисса уступок.

4. Отключение. Ребенок, прерывая игровое действие, отключается от игры. Временно или надолго. Отключением дети регулируют свое состояние и поведение в игре: эмоциональную или физическую перегрузку, усталость, напряжение или перенапряжение, конфликтность. Такой способ поведения закономерен и естествен.

5. Изоляция. Есть дети, которых в силу различных, "странных" или негативных черт их характера товарищи и сверстники воспринимают плохо, конфликтно. Их с трудом берут или вообще не принимают в игру. Их положение в компании сотоварищей сложное, часто изоляционное или даже бойкотное. Изоляция может спонтанно возникнуть в процессе игры, так как игра всегда обнажает сущность каждого игрока. В игре могут сложиться такие условия и ситуации, когда не вписавшиеся в игру дети, обладающие

субъективными качествами деструктора, отрицательного лидера, яркого индивидуалиста-эгоиста, отвлекают ресурсы игры на себя, на свое самовыражение и консервацию своих взглядов, вкусов, интересов вопреки остальным участникам игры. Эти и иные способы поведения, естественно, требуют коррекции.

6. Завершение игры. Впечатление у детей от игры зависит от ее окончания. Администрирование, пресечение, окрик в играх недопустимы. Что надо предусмотреть в концовке любой игры? Конец игры должен быть результативным — чей-то выигрыш, проигрыш, победа, ничья, т.е. должна быть подведена логическая черта. В ролевой игре конец ее не должен выходить из сюжета игры. Важно, чтобы он был четким, кратким по времени, ярким, эмоциональным, подводил итоги практической деятельности игры. Квинтэссенция игры должна быть сведена к концу. Концовка многих игр требует подведения итогов, обсуждения, поощрения и т.п. Каждая игра имеет свою композицию и свои методические начала, они заложены в правилах, в самом ее замысле [Шмаков, 1990].

Очень важно учитывать функции игры как вида деятельности. Функции игры по В. В. Петрусинскому:

- 1) обучающая – закрепление знаний, формирование умений и навыков, в том числе общеучебных, развитие памяти, внимания, мышления;
- 2) развлекательная – создание благоприятной атмосферы на занятии;
- 3) коммуникативная – объединение коллектива обучающихся, установление эмоциональных контактов;
- 4) релаксационная – снятие напряжения, вызванного нагрузкой на нервную систему при обучении;
- 5) психотехническая – формирование навыков подготовки своего физиологического состояния для более эффективной деятельности [Петрусинский, 2010].

Большое внимание уделяется также классификации игр. Например, группы игр, используемых в учебно-воспитательном процессе:

- сюжетно-ролевые,
- подвижные,
- дидактические.

Дидактическая игра – разновидность игры с правилами, специально созданными в целях обучения и воспитания детей. Дидактическая игра имеет педагогическую и игровую задачи, правил действия, результат. Дидактическая задача не выступает открыто, реализуется косвенным образом через игровую задачу, игровые действия и правила.

Дидактические игры в свою очередь по характеру используемого материала делятся на:

- предметные (с дидактическими игрушками и материалами),
- настольно-печатные, основанные на подборе картинок по принципу сходства (лото, домино) или по принципу сложения целого из частей (типа разрезных картинок),
- словесные.

В.В.Петрусинский предложил классификацию игр, используемых в учебно-воспитательном процессе:

- 1) обучающие игры – это игры, способствующие усвоению текстовой информации, развитию умений и навыков, обходимых для оптимального обучения, развивающие восприятие, внимание, память;
- 2) игры подвижные в помещении и на воздухе – это игры для психофизиологической разгрузки, стимулирующие творческую активность, коллективную деятельность;
- 3) социально-психологический ролевой тренинг – игры, направленные на отработку навыков выполнения тех или иных социальных функций, социокультурных норм;

4) психотехнические игры – процедуры группового разучивания упражнений на развитие разнообразных психических функций: внимания, памяти, воображения, эмпатии.

Имитационная игра – это активная самостоятельная деятельность по имитационному моделированию конкретных систем и игровому моделированию профессиональной деятельности человека в этих системах.

Деловая игра – форма воссоздания предметного и социального содержания профессиональной деятельности, моделирования систем отношений, характерных для данного вида практики [Муравьёва, 2005].

О.С. Газман, занимавшийся в последние десятилетия XX века игровой деятельностью детей говорил, что игра всегда выступает одновременно как бы в двух временных измерениях: в настоящем и будущем. С одной стороны, она дарит сиюминутную радость, служит удовлетворением назревших актуальных потребностей. С другой - игра всегда направлена в будущее, так как в ней моделируются какие-то жизненные ситуации либо закрепляются свойства, качества, состояния, умения, способности, необходимые личности для выполнения социальных, профессиональных, творческих функций, а также для физической закалки развивающегося организма [Газман, 2002].

Культура игры и игровая культура в современном мире теряют свои позиции. В основе этого процесса лежат многие причины. Очевидная тенденция индивидуализации нашей культуры находит прекрасное подспорье в разобщённости детей, отсутствии «дворовых ватаг» и шумных компаний. Современный ребёнок всё реже включён в отношения сотрудничества, взаимовыручки, партнёрства. Передача традиций от старших детей – младшим, от взрослых – детям утрачивается. В однополой семье не посещающий детский сад ребёнок не имеет возможности приобщиться к игровым ценностям, правилам и традициям. Современная система воспитания и обучения не только выделила детей из мира взрослых, но и

отделила их друг от друга. Ребёнок не включен ни в трудовые отношения, ни в бытовые, и, наконец, он лишается возможности игровой деятельности. Лучшим другом ребёнка уже сейчас является телевизор, или компьютер, которые формируют совершенно определённый тип взрослого [Авдулова, 2009].

Итак, знание различных теорий и концепций игры необходимо для грамотного использования такой педагогической технологии.

### **1.3. Игра как способ повышения эффективности уроков английского языка**

Процессы обновления в сфере обучения иностранным языкам в отечественной школе создают условия, в которых педагогам предоставлены право и возможность самостоятельного выбора методов и приёмов обучения. В этой ситуации необходимо подходить к решению ряда методических проблем с точки зрения активизации деятельности всех участников педагогического процесса, и прежде всего – учителя. Именно учитель должен выбрать из множества современных методов обучения иностранному языку те, которые наилучшим образом соответствуют его темпераменту, внутренним потребностям, интеллекту и желаниям. При этом он должен учитывать индивидуальные особенности каждого обучающегося, его интересы, способности, увлечения в каждом конкретном классе.

Постановка задачи обучения иноязычному общению в условиях массовой средней школы нередко встречают скептическое отношение в связи с очень ограниченной сеткой часов, запланированной на изучение языка. Каждый учитель согласится, что недостаток часов остро ощущается в процессе работы над иностранным языком в школе, тем не менее, задача обучения языку может и должна решаться, хотя и на очень ограниченном материале. Поэтому одной из ведущих тенденций современной методики обучения иностранным языкам является поиск таких методов обучения, которые наиболее полно соответствовали бы поставленным целям [Коньшева, 2007].

На среднем этапе изучения английского языка в школе предусматривается дальнейшее развитие и совершенствование речевых умений аудирования и говорения за счёт накопления активной лексики и средств грамматического оформления высказываний в связи с усложнением тематики и речевых ситуаций, расширения сфер общения. Например, обучающийся может научиться говорить о погоде, о разных временах года, о



предстоящих (прошедших) праздниках, каникулах и о том, как он собирается их проводить: сообщать о достопримечательностях города, села, где он живёт или который посетил; говорить о досуге, культурных развлечениях, спорте; рассказывать о школьных делах. Повышаются также требования к чтению вслух и про себя [Рабинович, 1991].

Игровые технологии, которые можно использовать на уроках английского языка, делятся на группы в зависимости от аспекта языка, на который они направлены:

- 1) Грамматические игры. Такие игры преследуют цели научить обучающихся употреблению речевых образцов, содержащих определённые грамматические трудности; создать естественную ситуацию для употребления данного речевого образца; развить речевую активность и самостоятельность обучающихся.
- 2) Лексические игры. Данные игры преследуют цели познакомить обучающихся с новыми словами, с их сочетаниями; тренировать обучающихся в употреблении лексики в ситуациях, приближенных к естественной обстановке; активизировать речемыслительную деятельность обучающихся; развивать речевую реакцию.
- 3) Фонетические игры. Такие игры преследуют цели тренировать обучающихся в произнесении иноязычных звуков; научить обучающихся громко и чётко читать стихи; разучивания стихотворений с целью их воспроизведения по ролям. Подобные игры основаны на театрализации специально подобранных стихотворений на английском языке. Работа делится на два этапа: разучивание стихотворений, их театрализация. В этих играх велика роль учителя: его фантазия, увлечённость. Он должен первым сыграть ту или иную сценку. Фонетические игры можно проводить по командам или в индивидуальном порядке.

- 4) Орфографические игры. Цель данной игры – упражнение в написании иноязычных слов. Часть игр рассчитана на тренировку памяти обучающихся, другие основаны на некоторых закономерностях в правописании слов. Большинство таких игр можно использовать при проверке домашнего задания.
- 5) Аудитивные игры. Данные игры могут помочь достижению некоторых целей аудирования: научить обучающихся понимать смысл однократного высказывания; научить обучающихся выделять главное в потоке информации; развить слуховую память; развить слуховую реакцию. Аудитивные игры в основном проводятся с помощью магнитофона. При этом желательно иметь профессиональную запись (носителем языка), что повышает эффективность прослушивания. Важно только, чтобы запись предъявлялась однократно, в противном случае игра потеряет смысл.
- 6) Речевые игры. Данные игры способствуют осуществлению нескольких задач: научить обучающихся умению выражать мысли в их логической последовательности; научить обучающихся практически и творчески применять полученные речевые навыки; обучить обучающихся речевой реакции в процессе коммуникации.

В современной школе, делающей ставку на активизацию и интенсификацию учебного процесса, игровая деятельность используется в следующих случаях:

- в качестве самостоятельных технологий для освоения темы и даже раздела учебного предмета;
- как элементы (иногда весьма существенные) более обширной технологии;
- в качестве урока (занятия) или его части (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля);
- как технологии внеклассной работы [Коньшева, 2007].

Понятие «игровые педагогические технологии» включает достаточно обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр.

Игровая технология представляет собой определённую последовательность действий педагога по отбору, разработке, подготовке игр, включению детей в игровую деятельность, осуществлению самой игры, подведению итогов, результатов игровой деятельности.

Учителя и методисты постоянно ищут резервы повышения качества и эффективности обучения иностранному языку.

При использовании игровых технологий реализуются следующие задачи:

1. повышение интереса к учебным занятиям в целом и к тем проблемам, которые моделируются с помощью игровой технологии;
2. рост познавательной активности в процессе обучения, что позволяет обучающимся получать и усваивать большее количество информации, основанной на примерах конкретной действительности, моделируемой в игре;
3. приобретение участниками игры навыков принятых решений в различных сложных ситуациях;
4. улучшение отношений между участниками игры и их педагогами;
5. улучшение отношения к другим формам занятий;
6. изменение самооценки обучающихся, повышение ее объективности;
7. изменение отношения к окружающей действительности, снятие страха перед неизвестностью [Самоукина, 1996].

Игровая технология строится как целостное образование, охватывающее определённую часть учебного процесса и объединённое общим содержанием, сюжетом, персонажем. В нее включаются последовательно игры и упражнения, формирующие умение выделять основные, характерные признаки предметов, сравнивать, сопоставлять их; группы игр на обобщение предметов по определенным признакам; группы

игр, в процессе которых у школьников развивается умение отличать реальные явления от нереальных; группы игр, воспитывающих умение владеть собой, быстроту реакции на слово, фонематический слух, смекалку и др. При этом игровой сюжет развивается параллельно основному содержанию обучения, помогает активизировать учебный процесс, осваивать ряд учебных элементов.

Важным аспектом методики преподавания английского языка является применение игровых технологий в учебном процессе.

Применение игровых технологий позволяет успешно решать следующие задачи:

1. Образовательные:

- способствовать прочному усвоению обучающимися учебного материала;
- способствовать расширению кругозора обучающихся через использование дополнительных исторических источников.

2. Развивающие:

- развивать у обучающихся творческое мышление;
- способствовать практическому применению умений и навыков, полученных на уроке.

3. Воспитательные:

- воспитывать нравственные взгляды и убеждения;
- вырабатывать историческое самосознание;
- способствовать воспитанию саморазвивающейся, самореализующейся личности [Устенкова, 1996].

Место игры на уроке и отводимое игре время зависят от ряда факторов: подготовки обучающихся, изучаемого материала, конкретных целей и условий урока и т.д.

Например, если игра используется в качестве тренировочного упражнения при первичном закреплении материала, то ей можно отвести 15 - 20 минут

урока. В дальнейшем та же игра может проводиться в течение 3 - 5 минут и служить своеобразным повторением уже пройденного материала, а также разрядкой на уроке. Ряд грамматических игр, например, могут быть эффективны при введении нового материала [Коньшева, 2007].

Творческий характер заданий, предлагаемых в ходе различных конкурсов, игр и соревнований на уроке английского языка, способствует лучшему запоминанию и усвоению различных грамматических явлений, расширению лексического запаса, развитию монологической и диалогической речи [Дзюина, 2007].

Игра является самым сильным мотивирующим фактором, который удовлетворяет потребность школьников в новизне изучаемого материала и разнообразии выполняемых упражнений [Гаврилова, 2008].

В. М. Блинов исследовал теорию эффективности обучения как категорию дидактики, основанную на положениях системы деятельности. При рассмотрении этого вопроса Блинов выявил, в чём заключается дидактический смысл такого качества обучения, которое называют эффективностью и насколько адекватны этой цели применяемые средства. Слову «эффективность» необходимо придать педагогическое значение с одной стороны, а с другой – требуется очертить с возможной строгостью его объём как научного понятия. Эффективность с точки зрения качества получаемых в обучении результатов, тесно связана с понятием «оптимальность», которое указывает на способ получения этих результатов. То есть наиболее эффективными результаты будут в том случае, когда путь обучения и другие условия их достижения будут оптимальными. Таким образом, эффективность обучения есть производное качество, одно из основных следствий оптимизации обучения.

Механизмом определения эффективности обучения автор считал определённую совокупность стадий, характеризующих процесс преобразования исходного всеобщего понятия эффективности и понятие

«эффективность обучения». При исследовании результатов учебной деятельности на научно-теоретическом уровне В. М. Блинов обращался к конкретным результатам, получаемым в деятельности преподавания и учения. Обычно этот результат не включался непосредственно в теоретическую систему рассмотрения, а оценивался сквозь призму учебной деятельности. Он пришёл к заключению, что в общем виде эффективность с дидактической точки зрения – это показатель того, как в процессе учебной деятельности конкретные результаты преобразуются в результаты, имеющие социальную значимость [Иохвидов].

Вопрос о критериях определения уровня эффективности обучения всегда волновал исследователей. Подробную и разноплановую классификацию критериев успешности обучения приводит О. А. Яшнова. Критерий здоровья, по мнению автора, включает высокие показатели физического, психического и нравственного развития и бережное отношение к своему организму. К критерию психологического комфорта автор относит «чувство защищённости, уверенности, устойчивости, оптимистический взгляд на будущее, высокий уровень познавательной активности и социальной инициативы, желание посещать учебные и внеклассные занятия, стремление к общению с одноклассниками, высокая степень удовлетворённости статусом в классном коллективе, позитивное отношение ребёнка к будущему, мотивация на успех и адекватная самооценка». Критерий результативности обучения подразумевает «высокую школьную мотивацию, положительное отношение к школе, высокий уровень общего умственного развития, высокий уровень овладения учебной деятельностью, прочное усвоение программного материала, понятность ребёнком программного материала, наличие специальных способностей, интересов и склонностей, прилежание, осознанность ценности результатов обучения и затраченных сил для их достижения.

По мнению Л. Е. Шубиной критерии успешности обучения можно разделить на пять блоков: «1) критерий знания материала; 2) критерий использования знаний при решении разнообразных задач; 3) критерий познавательной самостоятельности; 4) критерий сформированности интереса к предмету изучения, ценностного отношения к нему, мотивированности обучающегося в дальнейшем изучении материала; уровня притязаний обучающегося применительно к изучаемому предмету; 5) степень личной удовлетворённости ходом и результатами учебно-познавательной деятельности».

Классификация М. Я. Адамского. Первый критерий – полное освоение образовательного стандарта: «знает, понимает, может анализировать, синтезировать, может применить. Индикаторы данного критерия – ученик может дать определения понятия, явлению, вычленить его в ряду других по существенным признакам, выявить, установить причинно-следственные связи, владеет способами решения. Вторым критерий – личное продвижение. К индикаторам личного продвижения автор относит преодоление учебного затруднения, осознанное исправление ошибки, решение сложной задачи, освоение сложного способа, вида деятельности, преодоление психологического барьера, наращивание темпа освоения учебного материала. Индикаторы третьего критерия – позитивных личностных проявлений социального и творческого характера являются положительный эмоциональный настрой коллектива в учебной деятельности, взаимопомощь и взаимовыручка, нестандартные решения, находки.

Три группы критериев успешности выделяет С. В. Фомина: когнитивный, показателем которого выступают «усвоение учеником понятий, целеполагание, самоактуализация, умение учеником делать выводы, предоставлять темы в конспекте, задавать вопросы на расширение знаний, чтение дополнительной литературы, академическая учебная успеваемость, критичность мышления». Деятельностный критерий подразумевает «умение

ученика вступать в учебный диалог, дискуссию, решать проблемные задачи, выдвигать гипотезы и прокладывать путь их достижения, проявлять самостоятельность в деятельности, ответственность за свою учёбу». Мотивационно-ценностный включает в себя «желание быть успешным в учёбе, успешность как личностное достижение, заинтересованность в учебной деятельности познавательный интерес».

Наиболее успешной гам показала классификация Н. В. Шереметовой:

- критерий обучения: владение всеми элементами знания изучаемого предмета, способность выделять цель деятельности; высокий уровень овладения учебной деятельностью, прочного усвоения программного материала;

- мотивационный критерий: готовность обучающегося к учебной деятельности; положительное отношение к урокам и к школе; мотивированность деятельности, высокий уровень познавательной активности; желание посещать учебные занятия; адекватная самооценка; позитивное эмоциональное отношение к учению, мотивация на успех;

- содержательно-операционный критерий: самостоятельность деятельности, самоорганизация деятельности – умение следовать организационным и управленческим воздействиям учителя, а также осуществление самоорганизации;

- рефлексивно-оценочный критерий: осознанность и готовность к открытию нового знания, удовлетворенность школьника результатами своей деятельности, осознанность ценности результатов обучения и затраченных сил для их достижения [Ширяев].

Таким образом, игровые технологии являются средством повышения уровня эффективности уроков английского языка, однако педагогу следует помнить о различных критериях успешности обучения, чтобы понимать, какая игровая технология эффективна, а какая – нет.



### **Вывод по первой главе**

Использование игровых технологий на уроках английского языка в средней школе оправдано сразу по нескольким причинам.

Во-первых, большое влияние имеют психолого-педагогические особенности обучающихся средней школы, а именно их «сложный» возраст, называемый подростковым или отрочеством. К детям-подросткам нужно быть внимательней вдвойне, потому что именно в этом возрасте они начинают обособлять себя от любых взрослых, включая родителей и учителей, которые зачастую отказываются принимать их появившуюся «взрослость» и самостоятельность. Грамотно выбранные игровые технологии позволяют подросткам почувствовать себя взрослыми, так как участие в игре даёт им обязанности, которые они обязаны выполнять. Более того, ситуация, которая возникает во время игры, очень напоминает реальный взрослый мир, следовательно, воспринимается подростками с воодушевлением. Также некоторые исследователи называют общение со сверстниками ведущим типом деятельности в данный период. Логично предположить, что на уроке нужно создать такую атмосферу, при которой, взаимодействуя со сверстниками, обучающийся поглощает учебный материал. Игровые технологии очень помогают в подобных ситуациях.

Во-вторых, уместность применения игровых технологий обуславливается особенностями теории игры как таковой. Многие учёные называют игровую деятельность детей абсолютно аналогичной трудовой деятельности взрослых. Игровые технологии, которые очень разнообразны в формах и видах, дают обучающемуся возможность социализации, понимания себя как личности, что необходимо ему в подростковом возрасте. Также в процессе участия в игре развивается эмоциональная сфера, подросток вырабатывает своё отношение к явлениям действительности.

Итак, для того чтобы сделать применение игровых технологий эффективным нужно помнить о ряде правил: игра обязательно должна

подходить возрастной группе, отвечать интересам большинства учеников класса. Игра не должна заменять урок как таковой, а лишь дополнять его. Педагог всегда должен контролировать игровой процесс, потому что, если хотя бы один ученик не задействован в деятельности, эффективность игрового урока в сравнении с традиционным падает. Учителю важно выдерживать баланс между консервативными формами обучения, игровыми технологиями и другими модернистскими методами обучения английскому языку.

## **Глава 2. Опыт-экспериментальная работа с использованием разработанной игровой технологии QUIZ на уроках английского языка в средней школе**

### **2.1. Обобщение опыта зарубежных педагогов с целью доказательства эффективности использования игровых технологий на уроках английского языка**

Игры в образовательной системе – распространённый феномен. Многие зарубежные педагоги занимаются разработкой образовательных игр. Как мы знаем, существует также большое количество развлекательных игр, которые использовались в образовательных целях. Развивающие же игры – это серьёзные игры, специально предназначенные для обучения. Таким образом, понятие «образовательные игры» представляет собой концепцию с многочисленными определениями. В широком смысле образовательная игра – игровой приём или технология, развлекательная или развивающая, который выходит за рамки чистого развлечения, приобретая образовательную ценность. Другими словами игровая технология в образовании – баланс между развлечением и обучением, который способствует трансформации развлечения в эффективное усвоение образовательного материала. Рассмотрим исследования зарубежных учёных в области эффективности игрового обучения.

В процессе исследований, направленных на выявление уровня эффективности игровых технологий, можно столкнуться с рядом трудностей. Одной из основных задач таких исследований является доказательство их эффективности и действенности в качестве образовательных инструментов. Вопрос эффективности сводится к тому, насколько хорошо мы можем выделить и измерить фактический эффект обучения с помощью игр. Однако даже если исследователю удастся выделить показатели эффективности, остаются другие проблемы, которые должны

быть решены, включая вопросы технического оснащения и учебных программ.

Цель любой игровой технологии может быть сформулирована её пользователем или разработчиком. Таким образом, образовательной игрой может считаться любая игра, цель которой не развлечение, а обучение. Стоит отметить, что использование визуализационных технологий, симуляций и виртуальных миров для целей, выходящих за рамки развлечений, также может быть включено в это определение. В связи с этим можно сделать вывод, что даже компьютерная игра, использованная в образовательных целях, может считаться образовательной игровой технологией [Bacland].

Возможно, популярность использования игровых технологий для изучения языка можно объяснить тем фактом, что изучение языка требует умения читать и писать, а также умения слушать и разговаривать. Обучение аудированию и разговору через письменные тексты представляется затруднительным, поэтому использование аудио и видео очень популярно. Если интегрировать видео и аудио в игровые приёмы, можно создать условия как для пассивного, так и для активного использования языка, что делает их хорошо подходящими для изучения языка.

А. Пиирайнен-Марш и Л. Тайньо в своём исследовании предлагают интересный пример. Они анализировали двух тринадцатилетних финских мальчиков, играющих в фэнтезийную ролевою игру. Данные были получены за тринадцать часов общения с подростками, играющими в компьютерные игры. Исследование не пытается измерить уровень эффективности, а скорее предоставляет глубокий анализ того, как участники взаимодействуют, играя в игру. Эти взаимодействия создают много возможностей для чтения и использования английского языка, и именно эти ситуации анализируются на предмет образовательной ценности. Стенограммы диалогов между игроками были проанализированы, чтобы изучить их использование английского языка. Результаты показывают, что игроки часто повторяли закадровые и

текстовые сообщения вслух, а также заимствовали термины и понятия из игры, обсуждая игровые события друг с другом. Ещё одно интересное наблюдение заключается в том, как игроки превосхищали диалоги игры, создавая собственные их версии. Подводя итог, А. Пиирайнен-Марш и Л. Таиньо пришли к выводу, что данный пример демонстрирует, как широкий спектр интерактивных возможностей использования английского доступен в игре. Анализ показывает, как игроки обращают пристальное внимание на текстовые и аудиальные ресурсы в игре и как они используют игровой словарь, когда запоминают фрагменты игрового диалога и воспроизводят или адаптируют их в соответствующих контекстах [Piiirainen-Marsh, Tainio, 2009].

Данный пример был изучен нами для доказательства того, что игровой процесс должен быть интересен обучающимся, и только в этом случае игровая технология будет эффективна. Это исследование доказывает также, что развлекательные игры могут быть успешно применены в образовательных целях, возможно, даже более успешно, чем игры, разработанные специально для уроков английского языка. Важную роль здесь также играют психологические особенности обучающихся подросткового возраста, доказывающие их потребность в первую очередь во взаимодействии со сверстниками, а не в учебной или игровой деятельности.

Ц. Янг изучал разницу в эффективности между игровым подходом к обучению и традиционным обучением в эксперименте, проводимом в течение полного семестра (23 недели) в двух классах английского языка в девятом классе (44 ученика в возрасте от 15 до 16 лет). Целью исследования было сравнение навыков решения проблем, мотивации и успеваемости между экспериментальной группой (с использованием обучения на основе игровых технологий) и контрольной группой (с использованием традиционного обучения). Контрольная и экспериментальная группы действовали одинаково в течение первых недель, но стали проявлять себя по-разному на последних неделях семестра. Экспериментальная группа активно

участвовала в обсуждении проблемных вопросов, демонстрировала воодушевлённость при выполнении дискуссионных упражнений. Контрольная же группа демонстрировала пассивность при обсуждении проблемных ситуаций, предпочитали выполнять письменные упражнения. Уровень успеваемости также был более высоким у экспериментальной группы [Yang, 2012].

Данное исследование демонстрирует, что игровые технологии помимо образовательной ценности развивают также навыки мышления и логики.

Однако использование развлекательных игр в образовании имеет ряд трудностей. По словам С. Эгенфельдта-Нильсена, проблемой может стать то, что в образовательной среде используются короткие уроки в ограниченном физическом пространстве [Egenfeldt-Nielsen, 2009]. Ж. Кирримюир и А. Макфарлейн считают, что главной проблемой является то, что учителю сложно определить, насколько конкретная игра может быть актуальной в отношении учебной программы. Свою роль также играет нехватка времени для учителей, чтобы научиться использовать игры в качестве учебного пособия; технологические барьеры в ИТ-оборудовании во многих школах [Kirriemuir, McFarlane, 2004].

Проводя наше исследование и создавая собственную игровую технологию, мы пришли к выводу, что все озвученные затруднения при использовании игрового обучения могут быть преодолены при ответственном подходе учителя к разработке и проведению игры.

Обобщая опыт и выводы зарубежных учёных, мы решили взять за основу исследования такую современную игровую технологию, как QUIZ. Слово квиз происходит от английского quiz, что в переводе означает «предварительный экзамен, проверочный опрос», «радио- или телевизионная игра в вопросы-ответы на разные темы с призами для победителей», «литературная, музыкальная или какая-либо другая викторина». Итак, мы взяли за основу следующее определение: QUIZ – это интеллектуально-

развлекательная игра. На наш взгляд данная игровая технология представляет максимально эффективное соотношение развлекательной и образовательной составляющих.

Главным преимуществом данной игровой технологии является то, что она может объединить в себе разные игровые приёмы. Более того, после изучения психологических особенностей подростков нами был сделан вывод, что такой формат игрового обучения более привлекателен для обучающихся средней школы, потому что представляет собой целостное соревнование, состоящее из нескольких раундов и включающее большое количество разнообразных видов деятельности. Важно также отметить, что данный приём является командным, следовательно, позволяет взаимодействовать со сверстниками в процессе выполнения заданий.

Выбор данной игровой технологии был обусловлен также требованиями Федерального Государственного Образовательного Стандарта, согласно которому максимально эффективным можно назвать тот урок, в процессе которого были получены учебные, метапредметные и личностные результаты, а также сформированы универсальные учебные действия. Важно, что командная работа, которую и предполагает QUIZ, помогает развивать следующие личностные качества: умение организовывать учебное сотрудничество и совместную деятельность с учителем и сверстниками; работать индивидуально и в группе: находить общее решение и разрешать конфликты на основе согласования позиций и учёта интересов; формулировать, аргументировать и отстаивать своё мнение [ФГОС].

## **2.2. Реализация и выявление эффективности разработанной игровой технологии QUIZ, направленной на эффективное обучение английскому языку на уроках английского языка в средней школе**

Реализация разработанной нами игровой технологии QUIZ проходила в в СШ №16 в первой группе 8 «Б» класса. Группа состоит из 13 обучающихся. Урок английского языка проходит в данном классе 3 раза в неделю. Игровая технология была применена в конце четверти на сдвоенном уроке английского языка с целью усвоения знаний, полученных в течение всей учебной четверти. В связи с этим из разработанного шаблона нами были выбраны все 6 раундов. Была подготовлена компьютерная презентация с заданиями для каждого раунда, бланки ответов, памятные дипломы и призы для команд. Каждый раунд включал изученный лексический и грамматический материал, также были включены задания на развитие аудирования. Помимо языкового материала данная игровая технология была направлена на развитие навыков логического мышления. Стоит отметить, что основным учебником в данном классе является УМК Forward 8. Темы, изученные восьмиклассниками в течение первой учебной четверти, следующие: Present Simple, Present Continuous, Past Simple, конструкция to be going to, черты характера, достопримечательности Великобритании и России, путешествия, транспорт, рассказ о популярном человеке.

Рассмотрим все этапы подготовки и проведения QUIZa. На первоначальном этапе были выбраны 6 раундов, отобран материал для заданий, сделана компьютерная презентация и бланки ответов (примеры бланков в Приложении 1). Обучающиеся не знали об особенностях предстоящего урока, после звонка им было сказано об игровой основе. Случайным образом класс был разделён на три группы, в двух группах было 4 человека, в одной – 5. В начале урока каждой команде были выданы бланки, в которых им нужно было указать состав и название команды. Заранее было оговорено, что в данном состязании не будет проигравших, так



как все три команды займут призовые места. После того как бланки с названиями и составами команд были сданы обучающимся было объяснено, что такое QUIZ и его правила. Слова учителя (далее СУ): «Ребята, сегодня мы с Вами сыграем в QUIZ. QUIZ – это интеллектуально-развлекательная игра, но сегодня она будет особенная, так как вся будет на английском языке. Цель сегодняшней игры проверить ваши знания, полученные за всю первую четверть. Впереди вас ждёт 6 разнообразных раундов, перед каждым из них я буду объяснять правила. Самое главное правило – вы не должны использовать мобильные телефоны, тетради и учебники. Если я замечу, что вы ими пользуетесь, ваша команда потеряет пять баллов. Вопросы каждого раунда будут показаны экране.»

#### Раунд 1. Warming-up

Каждой команде были розданы бланки ответов с шестью полями. Каждый из шести вопросов раунда содержал в себе 4 варианта ответов. За каждый правильный ответ команде давался 1 балл. СУ: «Ребята, первый раунд называется warming-up. Кто знает, как это переводится? Верно, разминка. Вас ждут 6 вопросов с 4 вариантами ответа, на обсуждение каждого вопроса Вам даётся 30 секунд. Все вопросы связаны с темами, которые Вы проходили.»

Question 1. What is the capital of the USA?

- A) New-York
- B) Miami
- C) Washington
- D) London

Question 2. What tense should we use to describe an action that is going on during this period of time?

- A) Present Simple
- B) Present Continuous
- C) Past Simple

D) Future Simple

Question 3. What was the quality of the Hatters from Alice in Wonderland?

- A) Crazy
- B) Mad
- C) Deranged
- D) Cheshire

Question 4. One of the biggest observation wheel in the world is called...

- A) London Ear
- B) London Kneck
- C) London Eye
- D) London Mouth

Question 5. Every day I help my Mom about the house, but last week I was very busy with my exam. So I (not/help) her much.

- A) Not help
- B) Didn't helped
- C) Not helped
- D) Didn't help

Question 6. Who was the first President of the Russian Federation?

- A) Boris Nikolaevich Yeltsin
- B) Mikhail Sergeyevich Gorbachev
- C) Vladimir Vladimirovich Putin
- D) Nikita Sergeevich Khrushchev

Раунд 2. Crossword.

Каждой команде был роздан кроссворд по лексической теме «Путешествия». Образец кроссворда находится в Приложении 2. Данное задание не предусматривало выполнения его на скорость. Всем командам давалось 7 минут для решения кроссворда, за каждый правильный ответ начислялся 1 балл. СУ: «Сейчас каждый из Вас получил кроссворд, для его

заполнения у Вас есть 7 минут.» Пока обучающиеся заполняли кроссворд, было проверено предыдущее задание.

### Раунд 3. Board race.

Данный раунд представлял собой эстафету. Доска была разделена на три колонны, в каждой из них в столбик были написаны глаголы, задачей участников команд было на скорость подбегать к доске и записывать представленные глаголы в Present Continuous, при этом не забывая, что некоторые глаголы не употребляются в этом времени, также глаголы должны были быть написаны орфографически правильно. Победившая в эстафете команда получила 6 баллов, занявшая 2 место – 4 балла, 3 место – 2 балла.

### Раунд 4. Guess What.

Этот раунд показался обучающимся наиболее сложным. Задача этого раунда – как можно раньше угадать, о каком слове идёт речь. Для этого раунда каждой команде выдалось по 6 клочков бумаги для ответа. СУ: «Сейчас будьте внимательны, потому что правила этого тура сложные. Ваша главная цель – угадать, какое слово загадано. Загвоздка в том, что первая подсказка – самая сложная, если Вы угадаете слово после неё, то получите 2 балла; следующая подсказка легче, если вы угадаете слово после неё, то получите 1 балл; третья подсказка самая лёгкая, за неё вы получите 0,5 балла. После каждой подсказки у Вас будет 15 секунд, чтобы её обсудить, написать ответ и сдать, если вы в нём уверены.»

#### Question 1.

- 1) We use it with finished actions, states or habits in the past that we have introduced with the present perfect or another tense.
- 2) We use it with finished actions, states or habits in the past when we know from general knowledge that the time period has finished. This includes when the person we are talking about is dead.
- 3) We use it with finished actions, states or habits in the past when we have a finished time word (yesterday, last week, at 2 o'clock, in 2003).

## Question 2

- 1) This place has been used for community gatherings and political demonstrations, including Bloody Sunday in 1887, the culmination of the first Aldermaston March.
- 2) It is a public square in the City of Westminster, Central London.
- 3) Its name commemorates the Battle of Trafalgar, a British naval victory in the Napoleonic Wars with France and Spain that took place on 21 October 1805 off the coast of Cape Trafalgar.

## Question 3

- 1) This person studied chemistry at Somerville College, Oxford, and worked briefly as a research chemist, before becoming a barrister.
- 2) This person was the longest-serving British prime minister of the 20th century and the first woman to hold that office.
- 3) This person was a British stateswoman who served as Prime Minister of the United Kingdom from 1979 to 1990 and Leader of the Conservative Party from 1975 to 1990.

## Question 4

- 1) We use this grammatical construction when something is about to happen.
- 2) We use this grammatical construction when there are definite signs that something is going to happen.
- 3) We use this grammatical construction when we have already decided or we intend to do something in the future.

## Question 5

- 1) This place celebrates the anniversary of its founding each year on 7 December, Saint Catherine's Day.
- 2) It was founded in 1764 when Empress Catherine the Great acquired an impressive collection of paintings from the Berlin merchant Johann Ernst Gotzkowsky.
- 3) It is a museum of art and culture in Saint Petersburg, Russia.

## Question 6

- 1) This country is the largest country in Southern Europe, the second largest country in Western Europe and the European Union, and the fourth largest country in the European continent.
- 2) Its continental European territory is situated on the Iberian Peninsula. Its territory also includes two archipelagoes: the Canary Islands off the coast of Africa, and the Balearic Islands in the Mediterranean Sea.
- 3) The official and national language is Spanish.

Раунд 5. Gather me.

Каждой команде были выданы 6 наборов слов. Из каждого из них нужно было составить предложение. Командам также были выданы бланки с шестью полями. СУ: «Сейчас Вы получили 6 наборов слов, из каждого из этих наборов Вы должны составить предложение, вспоминая грамматические конструкции, которые Вы изучили ранее.» Время, которое давалось на этот раунд, – 10 минут.

Список предложений, использованных в раунде:

- 1) Where were you yesterday?
- 2) He is not sleeping now.
- 3) I am going to go to Moscow next Wednesday.
- 4) Does she get up at 6 o'clock every day?
- 5) Is she reading this book or just sitting here?
- 6) He didn't go to this match yesterday.

Раунд 6. Listen to me.

Командам были розданы бланки с шестью полями. Задача обучающихся – послушать отрывок из фильма или мультфильма на английском языке и угадать, что это за фильм или мультфильм. СУ: «Ребята, сейчас вы услышите 6 отрывков из фильмов и мультфильмов, Вам нужно вписать их названия в соответствующее поле в бланке.

Список мультфильмов и фильмов, использованных в раунде:

- 1) Harry Potter and the Half Blood Prince (Гарри Поттер и Принц-Полукровка).
- 2) Madagascar (Мадагаскар).
- 3) Home Alone (Один дома).
- 4) Ozzy (Большой собачий побег).
- 5) Iron Man (Железный человек).
- 6) Inside Out Головоломка).

После последнего раунда был объявлен перерыв для подведения итогов. В это время обучающиеся обсуждали вопросы, делились своими впечатлениями друг с другом. После подсчета голосов были объявлены призовые места, розданы подарки (шоколадки).

Апробация разработанной игровой технологии показала, что она действительно является эффективной, так как ученики с энтузиазмом решали задания, не обращаясь к помощи телефона, тетрадок и учебников. QUIZ позволил обучающимся актуализировать знания, полученные в течение учебной четверти. Были затронуты лексические, грамматические темы, развивались навыки аудирования. Для объяснения заданий использовался русский язык, так как языковой уровень группы средний, а в подобном формате игры они участвовали впервые. Поэтому русский язык при объяснении правил способствовал повышению уровня эффективности данной игровой технологии, так как одним из главных методических правил проведения игры является понимание всеми обучающимися правил и целей игры. Атмосфера во время проведения QUIZa была доброжелательной, условия соревнования не привели к конфликтам. После окончания урока обучающиеся просили проводить подобные мероприятия чаще, из чего был сделан вывод об успешности применения игровой технологии.

### **2.3. Методические рекомендации по эффективному применению игровой технологии QUIZ на уроках английского языка в средней школе**

Игровая технология QUIZ является универсальной для использования на уроках английского языка в средней школе. В процессе исследования было выявлено, что использовать эту технологию рекомендуется на первом уроке четверти для активизации изученного в предыдущей четверти или году языкового материала; на последнем уроке четверти для усвоения всего изученного в учебной четверти; на последнем уроке после изучения конкретной темы. В первых двух случаях рекомендовано использовать все 6 раундов и проводить их на сдвоенном уроке английского языка или в послеурочное время, если такое возможно; в случае усвоения определённой темы педагог может выбрать только некоторые раунды и проводить QUIZ на одном уроке английского языка.

Для эффективного использования этой игровой технологии нами рекомендовано делить группу изучения английского языка на несколько команд по 4-5 человек. Большее количество может привести к снижению уровня эффективности. Педагогу необходимо продумать форму и цели применения игровой технологии QUIZ. Если это «большой» квиз в начале или конце четверти, то стоит приготовить грамоты и призы. Также необходимо создать компьютерную презентацию, в случае отсутствия в кабинете компьютера следует принести свой, так как для полного погружения в игру обучающимся необходимо читать на экране вопросы одновременно с их произнесением учителем. Конкретные задания учитель должен придумывать самостоятельно, учитывая уровень обучающихся группы, их хобби, состояние коллектива. Важно также выбрать язык, на котором будет проводиться QUIZ. Все задания целесообразнее писать на английском языке, адаптируя его под конкретную группу. Однако от объяснения правил зависит процесс проведения игры, поэтому в классе с

низким и средним уровнем владения языком лучше проводить инструктаж на русском, а с обучающимися с высоким уровнем владения языком следует использовать английский язык для полного погружения в языковую среду.

Максимальное число раундов – 6, большее количество станет перегрузкой для обучающихся средней школы. Минимальное число зависит от педагога и ситуации, при которой применяется игровая технология QUIZ.

1 раунд называется Warming-up. Данный раунд действительно сделан с целью разминки. Он состоит из 6 вопросов с 4 вариантами ответов. На обсуждение каждого вопроса даётся 30 секунд. Вопросы данного раунда могут включать как грамматический и лексический материал, так и общие вопросы, связанные, например, с географией или историей. Главное, чтобы вопросы были составлены и написаны на английском языке. Сложность вопросов зависит от уровня знаний обучающихся. Важно помнить, что раунд, придуманный для одного класса, может не подойти даже параллельному классу, который занимается с тем же учителем по одинаковым учебникам. За каждый правильный ответ в раунде даётся 1 балл, следовательно, можно заработать 6 баллов. Вопрос с вариантами ответов следует выводить на экран, чтобы обучающиеся не тратили времени на запись. После шестого вопроса, по порядку повторяются все вопросы для того чтобы ученики смогли проверить свои ответы.

Важнейшей особенностью этого раунда является привлечение знаний, полученных обучающимися на других предметах, то есть метапредметность.

2 раунд – кроссворд. Кроссворды направлены на закрепление в первую очередь лексического материала, однако в нём могут также присутствовать вопросы на грамматику. В процессе решения кроссворда развивается также логическое мышление. Суть данного раунда состоит в том, что педагог раздаёт каждой команде кроссворд. Время на выполнение кроссворда зависит от его уровня сложности и уровня владения языком обучающихся. За каждый правильный ответ команды получают по 0,5 балла. Задача учителя – найти



или самостоятельно составить кроссворд, который соответствует изучаемой лексической теме и отвечает интересам конкретного класса [Fremont, 1995].

Другим форматом для данного раунда является The wordsearch box. The wordsearch box представляет собой квадрат, состоящий из букв. Задача учеников – находить по вертикали и горизонтали слова, связанные с изученной лексической темой. Педагог может сам составлять подобные головоломки. Суть раунда с использованием The word search box та же. Каждой команде выдается карточка и определённое время на поиск слов. Вокруг квадрата с буквами лучше всего картинками изобразить слова, которые зашифрованы внутри, чтобы дать ученикам возможность вспомнить необходимое слово, а затем его искать. Данный раунд вызывает интерес обучающихся средней школы [Carter, 2003].

Раунд 3 – Board race. Данный раунд представляет собой эстафету для закрепления любой грамматической темы. Закономерно, что эстафета – середина QUIZA, так как обучающимся к этому времени может наскучить сидеть и записывать ответы. Таким образом, эстафета является своеобразной физкульт минуткой. Наполнить эстафету материалом педагог может самостоятельно, она подходит практически для любой грамматической темы. Суть в том, что доска разделена на колонны, их количество зависит от количества участвующих команд. В каждой колонке записаны слова, ученики по очереди подбегают к доске и пишут ответы. Например, написаны прилагательные, а ученики должны трансформировать их в сравнительную степень. Команда, которая занимает первое место (оцениваются скорость и правильность выполнения задания), получает 6 баллов, за второе место даётся 4 балла, за третье место – 2 балла. Целесообразно давать баллы именно таким образом, так как максимальное количество баллов в каждом раунде должно быть одинаково. В данном случае, составляя задание, учитель также должен помнить об уровне обучающихся [Ludewig, 2007].

Также нами была найдена эффективная эстафета, которая подойдёт для групп с высоким уровнем английского языка, возможно, с углублённым изучением языка. Она называется Verb Triplets. Данную эстафету можно использовать только если в QUIZ участвует три команды. Одна группа – actions (doing, being or having), вторая группа – tenses (present, future, past), третья группа – styles (simple, continuous, perfect). Ученики встают в три колонны, на другой стороне класса напротив каждой команды лежит разлинованный лист бумаги с пятнадцатью полями и ручкой. Учитель читает вслух предложение, участники каждой команды определяют свой аспект, бегут к листу бумаги и пишут одно слово. Например, учитель читает предложение She is beautiful. Первая команда пишет being, вторая – present, третья – simple. Данная эстафета помогает довести грамматические навыки до автоматизма. Обучающиеся на слух воспринимают предложения, быстро находят правильный ответ [Wyldeck, 2007].

Раунд 4 – Guess what. Данный раунд является наиболее сложным для объяснения, однако, на наш взгляд, одним из самых эффективных для изучения языка. В раунде 6 вопросов. Педагог объявляет первый вопрос, объясняя, что задача учеников – внимательно слушать подсказки. На каждый вопрос даётся три подсказки: первая – самая сложная. После её чтения учитель даёт командам 15 секунд на обсуждение, если они поняли ответ, то пишут его на клочке бумаги. За правильный ответ команда получит 2 балла. Затем учитель читает вторую подсказку, после неё также даётся 15 секунд, за ответ после этой подсказки команда получает 1 балл. Ситуация повторяется с третьей подсказкой (она является самой легкой), за ответ после неё команда получит 0,5 балла. Раунд может содержать как лексические, так и грамматические темы. Например, ответ на вопрос – Present Continuous. Первой подсказкой будет наиболее редкий случай употребления данного времени, второй подсказкой – более частый, третьей подсказкой – самая очевидная ситуация употребления времени. Мы считаем, что данный раунд

максимально эффективен, так как требует полной концентрации на задании. Ситуация с разным количеством баллов за разные подсказки усиливает в обучающихся азарт, активизирует мыслительные процессы. Можно сказать, что после участия в данном раунде даже та информация, которая была неизвестной, максимально усваивается.

Предполагаемые результаты: умение определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, классифицировать, самостоятельно выбирать основания и критерии для классификации, устанавливать причинно-следственные связи, строить логическое рассуждение, умозаключение (индуктивное, дедуктивное и по аналогии) и делать выводы [ФГОС].

Раунд 5 – Gather me. Цель этого раунда – актуализировать знания о порядке слов в английском языке, развить навык составления предложений, так как зачастую обучающиеся, которые понимают грамматическую тему, путаются в порядке слов в вопросительных и отрицательных предложениях. Каждая команда получает 6 наборов слов, которые нужно поставить правильно, чтобы получить предложение. Затем полученное предложение нужно записать в розданный бланк. За каждый правильный ответ команда получает 1 балл [Granger, 1998].

6 раунд – Listen to me. Данный раунд нами рекомендуется проводить последним, так как он является больше развлекательным, чем образовательным. Однако выполняет важнейшую функцию развития навыков аудирования. Этот раунд представляется наиболее свободным для разработки учителем. Его наполнение зависит от хобби учеников класса. Можно использовать отрывки фильмов и мультфильмов, чтобы обучающиеся отгадывали их названия; музыкальные произведения, чтобы обучающиеся угадывали исполнителя; отрывки из видеоигр; возможно, найти выступления известных людей для угадывания человека по голосу. Можно сделать раунд сборным и включить все вышеперечисленные

варианты. Во время данного раунда команды получают возможность немного отдохнуть, также поднимается эмоциональный уровень, особенно в тех случаях, когда педагог выбрал задания, близкие интересам учеников группы. За каждый правильный ответ команда получает 1 балл.

Предполагаемые результаты: развитие эстетического сознания через освоение художественного наследия народов России и мира, творческой деятельности эстетического характера [ФГОС].

После окончания 6 раунда следует объявить перерыв для проверки бланков и подсчета результатов. Учителю также можно проверять бланки в процессе раундов, которые не требуют его активного участия, чтобы не затягивать перерыв. Особенно это важно в случаях, когда у учеников есть следующий урок. При объявлении результатов нужно поблагодарить всех учеников за участие. Обучающиеся остаются более довольными, если педагог приготовил грамоты и подарки.

Если проведённый QUIZ понравился обучающимся и, что важнее, повысил их уровень владения языком, стоит сделать регулярный чемпионат. В каждой четверти проводить, например, по два квиза с участием сформированных команд и в конце года подвести итоговый рейтинг. Это может воодушевить обучающихся на изучение английского языка, а также помочь им разобраться в грамматических темах, в которых они не разобрались ранее; запомнить лексические понятия, а также научиться объяснять слова несколькими способами. Очень важным итогом применения данной игровой технологии является развития аудирования, так как зачастую обучающиеся не имеют времени или желания смотреть фильмы или слушать интервью на английском языке.

### **Вывод по второй главе**

Разработка, создание и апробация игровой технологии QUIZ, направленной на эффективное обучение английскому языку в средней школе, проводилось на базе СШ №16 города Красноярск.

Первым этапом практической работы стал анализ опыта зарубежных педагогов и учёных по исследованию эффективности игрового обучения. Главным выводом этого анализа стала идея о том, что наиболее эффективным образовательным игровым приёмом является тот, который идеально сочетает в себе развивающую и развлекательную составляющие. Таким образом, основой эксперимента стала игровая технология QUIZ, которая включает в себе разнообразие активностей, направленных на развитие лексики, грамматики и навыков аудирования. QUIZ является популярной на Западе игровой технологией и активно используется в образовательных, однако в России такой приём ещё не получил достаточной популярности.

В процессе апробации было доказано, что предложенная игровая технология является эффективной, повышает уровень владения английским языком учениками. QUIZ помогает также разбираться в темах, которые вызывали затруднения ранее. Разнообразие типов активности обучающихся позволяет им оставаться вовлечёнными в процесс игры на протяжении всех 6 раундов. За время исследования был проведен лишь один QUIZ, однако его успех позволяет нам сделать вывод, что его уровень эффективности действительно высок. Более того, после окончания игры обучающиеся активно просили проводить подобные мероприятия в будущем.

Главным преимуществом нашей разработки является то, что QUIZ может быть использован при обучении любого класса средней и даже старшей школы. Каждый раунд может быть адаптирован под определённый класс в соответствии с языковым уровнем. Могут быть придуманы другие

раунды и другая система оценивания. Раунды могут включать большее количество вопросов.

Таким образом, можно сделать вывод, что использование игр на уроках английского языка в средней школе мотивировано в первую очередь потребностями обучающихся, их интересами и способностями. Успешность и эффективность применения игровых приёмов зависит в первую очередь от педагога и его ответственном подходе к подготовительным этапам разработки. В ходе работы доказано, что игровая технология QUIZ и игры в целом поднимают эффективность обучения английскому языку в средней школе.

## Заключение

Проблема игрового обучения на уроках английского языка в средней школе является актуальной в современной педагогической науке. Модернизация способствует появлению огромного количества форм, методов и технологий обучения английскому языку и всем школьным предметам в целом. Одной из проблем такого разнообразия является выявление максимально эффективных методов, форм и приёмов. Таким образом, предметом нашего исследования стала эффективность игрового обучения на уроках английского языка в старшей школе.

В ходе работы нами были реализованы поставленные задачи. Была изучена отечественная и зарубежная литература, касающаяся вопросов методики применения игры на уроках, классификации игровых приёмов, истории происхождения игры как педагогического приёма в целом. Анализ литературы позволил сделать выводы о том, что использование игровых технологий на уроках английского языка в средней школе оправдано, однако требует от учителя определённых этапов подготовки. Необходимо учитывать психологические особенности конкретного класса, уровень знаний английского языка и готовность обучающихся к участию в играх. Перед началом игры необходимо убедиться в том, что каждый ученик группы понял задание и готов к работе. В процессе игры педагог обязан следить за работой учеников, чтобы каждый был вовлечён в игровой процесс, иначе уровень эффективности игрового приёма стремится к нулю. Изучение Федерального Государственного Образовательного Стандарта позволило сделать вывод, что эффективная игровая технология должна преследовать не только образовательные цели, но также способствовать достижению личностных и метапредметных результатов и формированию у обучающихся универсальных учебных действий. Изучение английского языка должно способствовать формированию мотивации, дружелюбному и толерантному отношению к другим культурам, расширению лингвистического кругозора.

Были также систематизированы психолого-педагогические особенности обучающихся как опора выбора игрового обучения на уроках английского языка в средней школе. Изучение психологических особенностей подростков позволило сделать вывод, что ученики средней школы нуждаются в игровом обучении, хотя игровая деятельность перестала в их возрасте быть основной. Участие в игре позволяет обучающемуся «примерить» роль взрослого, проявить самостоятельность. В процессе игры может быть симитирована реальная коммуникативная ситуация, что способствует процессу социализации. Некоторые учёные считают, что основной деятельностью подростка является общение со сверстниками. Традиционный урок не создаёт такую атмосферу, при которой данная деятельность может быть выполнена, в то время как игровые технологии используют общение учеников друг с другом для того чтобы максимизировать эффективность урока английского языка.

После обобщения теоретических положений нами была разработана и апробирована игровая технология QUIZ, направленная на повышение эффективности уроков английского языка в средней школе. Нами был изучен опыт зарубежных педагогов и учёных, который доказал, что на Западе использование развлекательных игр в образовательных целях очень распространено. В процессе реализации игровой технологии на уроках в 8 «Б» классе был доказан высокий уровень её эффективности. Обучающиеся с интересом приняли участие в игровом процессе, после окончания игры отмечали, что некоторые вопросы, связанные с изученным материалом, стали более понятны. Игра сопровождалась также высоким уровнем положительных эмоций обучающихся, что позволяет сделать вывод о соответствии разработанной технологии уровню и особенностям обучающихся средней школы. Главным результатом работы являются методические рекомендации по эффективному применению игровой технологии QUIZ на уроках английского языка в средней школе. Каждый



раунд QUIZ позволяет достигать определённых личностных, метапредметных и предметных результатов. Важно также отметить, что данная игровая технология, являясь интеллектуально-развлекательной, способствует развитию интеллекта школьников, расширяет их кругозор.

Игровая технология QUIZ способствует также формированию профессиональных навыков педагога. В первую очередь, развивается уровень ИКТ-компетентности, так как данная игровая технология предполагает создание компьютерной презентации, разработка кроссворда и т.д. Педагог также должен контролировать процесс разделения класса на мини-группы, следить за тем, что каждый обучающийся участвовал в процессе игры, разрешать возникающие конфликты, отвечать на любые возникающие вопросы. Таким образом, роль педагога в эффективном использовании разработанной игровой технологии QUIZ очень высока.

Практическая значимость проведённой работы заключается в том, что данная игровая технология является универсальной и может быть использована педагогами английского языка в средней школе для любых классов и любых языковых тем. Более того, раунды QUIZ могут быть изменены и дополнены в соответствии с особенностями отдельно взятого класса. Это связано с тем, что QUIZ ещё не распространены на территории Российской Федерации как образовательный приём, однако мы считаем, что в скором времени ситуация изменится, так как уровень эффективности применения разработанной нами игровой технологии неоспоримо высок.

**Список использованных источников**

1. Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования / Мин-во образования и науки Рос. Федерации. М.: Просвещение, 2010. 41 с.
2. Федеральный закон от 29.12.2012 N 273-ФЗ (ред. от 06.03.2019) "Об образовании в Российской Федерации"
3. Авдулова Т. П. Психология игры. Современный подход: учебное пособие для студентов высших учебных заведений / Т. П. Авдулова. М.: издательский центр «Академия», 2009. 208 с.
4. Аникеева Н.П. Воспитание игрой / Н.П. Аникеева. М.: Просвещение, 1987. 144 с.
5. Беспалько В.П. Слагаемые педагогической технологии. М.: Педагогика, 1989. 191 с.
6. Бокум Дон Психология развития / Дон Бокум, Грэйс Крайг. 9-е изд. СПб.: Питер, 2005. 940 с.
7. Вербицкая М. Forward English Student's book 8 / М. Вербицкая, S. McKinley, В. Hastings, О. Миндруль. М.: Вентана Граф, 2015. 115 с.
8. Выготский Л. С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка // Психология развития / Л. С. Выготский. СПб: Питер, 2001. 512 с.
9. Выготский Л.С. Собрание сочинений: в 6 т. Т 4 / Л.С. Выготский. М.: Педагогика, 1984. 432 с.
10. Гаврилова О.В. Ролевая игра в обучении иностранному языку // Первое сентября. 2008. N 1. – С.7-8.
11. Газман О.С. Неклассическое воспитание: от авторитарной педагогике к педагогике свободы / О.С. Газман. М: МИРОС, 2002. 296 с.
12. Дзюина Е.В. Игровые уроки и внеклассные мероприятия на английском языке: 5-9 классы. М.: ВАКО, 2007. 144 с.

13. Дубровина И.В. Практическая психология образования: учебник для студентов высших и средних специальных учебных заведений / И.В. Дубровина [и др]; под ред. И.В. Дубровиной. Смоленск: ТЦ Сфера, 1997. 528 с.
14. Зеньковский В.В. Психология детства / В. В. Зеньковский. М.: Academia, 1995. 352 с.
15. Зиглер Дэниел Теории личности / Дэниел Зиглер, Ларри Хьелл. СПб.: Питер, 2016. 608 с.
16. Кондрашкин А. В. Интернет в развитии современных подростков // Психологическая наука и образование. 2013. N 2.
17. Конышева А.В. Английский язык. Современные методы обучения/А.В. Конышева. Минск: ТетраСистемс, 2007. 352 с.
18. Кулагина И.Ю. Возрастная психология (Развитие ребёнка от рождения до 17 лет): Учебное пособие / И.Ю. Кулагина. 4-е изд. М.:Ун-та, 1996. 120 с.
19. Муравьёва Г.В. Проектирование технологий обучения: Учебное пособие для студентов и преподавателей педагогических вузов, слушателей и преподавателей курсов повышения квалификации учителей / Г.В. Муравьёва. 2-е изд; испр. Шуя: Весть ГОУ ВПО «ШГПУ», 2005. 132 с.
20. Носко И.В. Психология развития и возрастная психология / И.В. Носко. Владивосток: ТИДОТ ДВГУ, 2003. 127 с.
21. Петрусинский В.В. Развитие и воспитание в играх / В. В. Петрусинский, Е. Розанова. М.: ВЛАДОС, 2010. 112 с.
22. Поливанова К. Н. Психология возрастных кризисов: учеб. пособие / К. Н. Поливанова. М.: Изд. Центр, 2000. 81 с.
23. Рабинович Ф.М. Методика обучения иностранным языкам в школе / Ф.М. Рабинович, Г.В. Рогова, Т.Е. Сахарова. М.: Просвещение, 1991. 289 с.

24. Рубинштейн С.Л. Основы общей психологии / С.Л. Рубинштейн. СПб.: Питер, 2002. 720 с.
25. Рябкова И.А. Психология и педагогика в игре: учебник и практикум для академического бакалавриата / И.А. Рябкова, Е.О. Смирнова. М.: Юрайт, 2019. 223 с.
26. Самоукина Н.В. Организационно-обучающие игры в образовании. М.: Народное образование, 1996.
27. Устенкова Т.П. Языковые и речевые игры на уроке иностранного языка // Иностранные языки в школе. 1996. N 3. С. 30-34.
28. Хейзинга Й. Человек играющий. Опыт определения игрового элемента культуры / Йохан Хейзинга. СПб.: Изд-во Ивана Лимбаха, 2011. 202 с.
29. Шмаков С.А. Игра и дети / С.А. Шмаков. М.: Эксмо-Пресс, 1990. 267 с.
30. Эльконин Д. Б. Психология игры / Д. Б. Эльконин. М.: ВЛАДОС, 1999. 360 с.
31. Carter Paul English with... Games and Activities. ELi, 2003. 97 p.
32. Egenfeldt-Nielsen S. 'Overview of research on the educational use of video games', Digital competence. 2006. Vol. 1. N 3. P 184–213.
33. English with crosswords. European Language Institute. 92 p.
34. Fremont Viktoria Games and Puzzles for English as a second language. Dover Publications, Ink, 1995. 70 p.
35. Granger Colin Play games with English 1. Oxford: Macmillan Heineman English Language teaching, 1998. 96 p.
36. Kirriemuir J., McFarlane A. 'Literature review in games and learning', 2004.
37. Ludewig Alexis 101 Great Classroom games. Mc Grow Hill, 2007. 268 p.
38. Piirainen–Marsh A. and Tainio L. 'Collaborative Game-play as a Site for Participation and Situated Learning of a Second Language',

- Scandinavian Journal of Educational Research. 2009. Vol. 53. N 2. P 167–183.
39. Wyldeck Kathi Grammar and Vocabulary games for children, 2007. 80 p.
40. Yang C. 'Building virtual cities, inspiring intelligent citizens: Digital games for developing students' problem solving and learning motivation', Computers & Education. 2012. Vol. 59. N 2. P 365–377.
41. Иохвидов В.В., Веселова В. Г. Общепедагогический подход к решению проблемы эффективности обучения В.М. Блинова. [Электронный ресурс]. URL: <https://cyberleninka.ru/article/v/obschepedagogicheskiy-podhod-k-resheniyu-problemy-effektivnosti-obucheniya-v-m-blinova> (дата обращения: 17.04.2019)
42. Фоменко Н. В. Подростковый возраст как наиболее сложный этап развития ребёнка. [Электронный ресурс]. URL: <https://cyberleninka.ru/article/v/podrostkovyy-vozrast-kak-naibolee-slozhnyy-etap-razvitiya-rebenka> (дата обращения: 17.04. 2019)
43. Ширяев Е. А. К вопросу и критериях и показателях успешности обучения учащихся. [Электронный ресурс]. URL: <https://cyberleninka.ru/article/v/k-voprosu-o-kriteriyah-i-pokazatelyah-usheshnosti-obucheniya-uchaschihsya> (дата обращения: 17.04.2019)
44. Bacland P., Hendrix M. Educational Games. Are They Worth The Effort. [Электронный ресурс]. URL: [https://www.researchgate.net/publication/261076302\\_Educational\\_Games\\_Are\\_They\\_Worth\\_the\\_Effort\\_a\\_Literatur\\_Survey\\_of\\_the\\_Effectiveness\\_of\\_Serious\\_Games](https://www.researchgate.net/publication/261076302_Educational_Games_Are_They_Worth_the_Effort_a_Literatur_Survey_of_the_Effectiveness_of_Serious_Games) (дата обращения: 16.03.2019)

## Warming-up

The name of your team \_\_\_\_\_

1.	
2.	
3.	
4.	
5.	
6.	

## Guess What

The name of your team \_\_\_\_\_

1	
---	--

2	
---	--

3	
---	--

4	
---	--

5	
---	--

6	
---	--

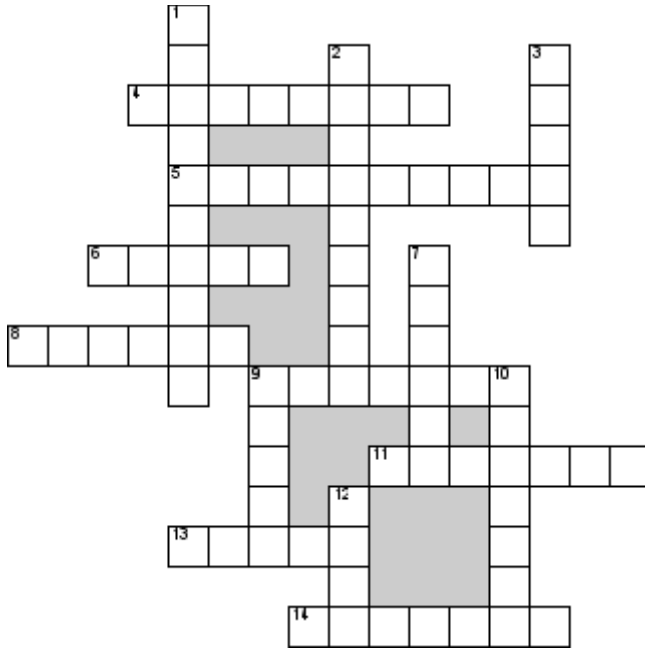
## Listen to me

The name of your team \_\_\_\_\_

1.	
2.	
3.	
4.	
5.	
6.	



## Кроссворд на тему "Путешествия"

**По горизонтали**

4. Place for trains
5. Science...
6. The room on the ship
8. On another tour
9. Riding on the wave
11. When people travel or foot
13. An animal that eats bamboo shoots
14. It is constantly changing

**По вертикали**

1. Beach sport
2. There is a plane and a train
3. Fast transport
7. A country where people speak Spanish
9. Country where talking in Spanish
10. Highest animal
12. Maritime

