

**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

Гузова Виктория Владимировна
ВЫПУСКНАЯ КВАЛИФИКАЦИОННАЯ РАБОТА

**Дидактическая игра как метод обучения иностранному языку в
общеобразовательной 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

Гузова В.В.

« ____ » _____ 2019 г. _____

Оценка _____

Оглавление

Введение	3
ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ИЗУЧЕНИЯ ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР В ОТЕЧЕСТВЕННОЙ И ЗАРУБЕЖНОЙ НАУЧНОЙ ЛИТЕРАТУРЕ .	9
1.1. Современное представление о существовании дидактических игр	9
1.2. Классификации и содержания дидактических игр в отечественных и зарубежных исследованиях	18
1.3. Особенности организации дидактических игр на уроках английского языка в общеобразовательной школе.....	26
ВЫВОД ПО ПЕРВОЙ ГЛАВЕ	35
ГЛАВА 2. ОПЫТНО-ЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНАЯ РАБОТА ПО РАЗРАБОТКЕ МЕТОДИЧЕСКОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ С ПРИМЕНЕНИЕМ ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР В СРЕДНЕЙ ШКОЛЕ	38
2.1. Влияние дидактических игр на развитие навыка говорения на уроках иностранного языка в средней школе	38
2.2. Анализ опыта учителя по использованию дидактических игр на уроках иностранного языка в средней школе.	45
2.3 Разработка и апробация авторского методического обеспечения с применением дидактических игр для обучения иностранному языку в средней школе	51
ВЫВОД ПО ВТОРОЙ ГЛАВЕ	64
Заключение	67
Список использованных источников:	70
Приложения	74

Введение

В связи с ростом значимости роли межнационального общения, в современном мире существенно возрастает потребность в изучении иностранных языков для коммуникации различных культур, стран, народов. Иностранный язык в нашей стране изучается не только в общеобразовательных школах, но и в высших учебных заведениях, также в нашей стране иностранный язык является предметной областью, изучение которой полностью соответствует требованиям Федерального государственного образовательного стандарта.

Федеральный государственный образовательный стандарт включает следующие компетенции, которыми должны овладеть обучающиеся в процессе изучения иностранного языка: обучающиеся должны уметь участвовать в беседе/дискуссии на знакомую тему, осуществлять запрос информации, обращаться за разъяснениями, выражать свое отношение к высказыванию партнера, высказывать свое мнение по обсуждаемой теме (диалогическая речь); делать сообщения, содержащие наиболее важную информацию по теме/проблеме, кратко передавать содержание полученной информации; рассказывать о себе, своем окружении, своих планах, обосновывая свои намерения/поступки; рассуждать о фактах/событиях, приводя примеры, аргументы, делая выводы; описывать особенности жизни и культуры своей страны и страны/стран изучаемого языка (монологическая речь) [ФГОС, 2011].

Все вышеперечисленные умения и навыки могут быть привиты школьникам в процессе обучения, однако, как показывает практика, с помощью традиционных методов обучения эти навыки прививаются обучающимся достаточно долго, поэтому для образования современных школьников требуются современные методы обучения.

При использовании на уроках игровых форм, в том числе и дидактических игр, прослеживается эффективное развитие различных умений у обучающихся: анализировать, сравнивать, обобщать изученные

ими явления, а также развивается умение работы с лингвистической справочной литературой и т.д.[Коньшева, 2008].

Одной из немаловажных целей обучения иностранному языку в средней школе является продолжение формирования коммуникативной компетенции [Бим, 2001]. После перехода в среднюю школу обучающиеся обладают элементарными коммуникативными навыками, которыми они овладели, будучи в начальной школе. Задача педагога помочь школьнику углубить его знания об иностранном языке: показать более сложные грамматические формы построения предложений, улучшить его навык говорения, обогатить его словарный запас. Немаловажно, что педагог должен объяснять материал на доступном для обучающихся средней школы уровне и языке [Ушницкая, 2016].

Предметными результатами изучения иностранного языка в средней школе являются: углубление и расширение представлений о нормах иностранного языка (фонетических, лексических, грамматических); умение грамотно строить предложения с использованием изученной ранее лексики и грамматики; умение структурировано строить тексты и грамотно составлять их пересказы [Сорокина, 1982], [Пассов, 2010].

Процесс овладения языком на данной ступени образования начинает приобретать интеллектуальный характер, поскольку после 10-11 лет мышление обучающегося переходит на стадию оперирования, т.е., подросток умеет осознанно пользоваться схемами (*оперировать ими*), анализировать и обобщать полученный им материал [Обухова, 1995]. Следует отметить, что школьники в этом возрасте более восприимчивы к принятию новой, более сложной для них информации о предмете, чем в начальной школе, и педагогам, владеющим предметом на высоком уровне, удастся добиться хороших результатов на данном этапе обучения.

Главным помощником в обучении иностранному языку может стать не просто игра, а дидактическая игра.

Актуальность данной работы заключается в следующем: основной

проблемой при изучении иностранного языка в общеобразовательных учреждениях России является недостаточность или нехватка языковой практики для школьников. Обучающимся общеобразовательных учреждений преподается иностранный язык, но языковая компетенция развивается не так стремительно, как этого требуют современные реалии. Школьники не мотивированы на изучение иностранного языка. Для них он является сложным и безынтересным, поэтому с целью повышения их мотивации к изучению иностранного языка в Министерстве образования и науки Российской Федерации было вынесено предложение о том, чтобы в 2020 году провести пилотный проект по внедрению иностранного языка в список основных обязательных для сдачи экзаменов в общеобразовательных учреждениях. Это означает, что иностранный язык будет являться одним из обязательных экзаменов как в Едином государственном экзамене (ЕГЭ) в 11 классах, так и в Основном государственном экзамене (ОГЭ) в 9 классах.

В связи с необходимостью изучения иностранного языка и дальнейшей его сдачи, в общеобразовательных учреждениях на уроках иностранного языка все чаще применяются учебные игры, в частности такая разновидность игр как дидактическая игра, чтобы сделать процесс изучения иностранного языка для школьников интереснее и познавательнее.

Вопрос о проблеме эффективного использования дидактических игр, как на уроках английского языка, так и в учебном процессе, разрабатывался и освещался отечественными учеными П.Я. Гальпериным, А.А. Леонтьевым, К.Д. Ушинским, а также разработкой данной проблемы занимались следующие зарубежные ученые: П. Хэгболдт, N. Chomsky, H. Klippert, и др.

В настоящее время вопрос об использовании дидактических игр при обучении иностранному языку рассматривается современными учеными Е.Ф. Володарской, D. Crystal, и др.

В данной выпускной квалификационной работе рассматривается дидактическая игра как метод обучения иностранному языку в

общеобразовательной школе на уроках английского языка.

Цель исследования— разработать и апробировать авторское методическое обеспечение с применением дидактических игр на уроках английского языка для обучающихся 5 класса общеобразовательного учреждения и опытно-экспериментальным путем доказать эффективность его использования.

Объектом исследования является процесс обучения английскому языку.

Предметом исследования является дидактическая игра как метод обучения иностранному языку в общеобразовательной школе.

Задачи исследования:

- уточнить понятие дидактическая игра;
- выявить классификацию и содержание дидактических игр;
- разработать и апробировать методическое обеспечение с применением дидактических игр.

Для решения поставленных задач использованы следующие **методы:**

1. Теоретические:

- исследование психолого-дидактической литературы;
- исследование методической литературы;
- исследование учебников и учебных пособий по обучению английскому языку.

2. Эмпирические:

- наблюдение;
- анкетирование обучающихся,
- обработка результатов анкетирования.

Базой исследования выступила МАОУ СШ №145, г. Красноярск.

Практическая значимость работы заключается в том, что разработанное методическое обеспечение с применением комплекса дидактических игр можно использовать на уроках английского языка в средней школе, на факультативных и дополнительных занятиях по

английскому языку.

Структура работы: Работа состоит из введения, двух глав, заключения и трех приложений. Список использованной литературы насчитывает 49 источников.

Во введении обосновывается актуальность выбранной работы, указываются цель, задачи и методы исследования, формулируется объект и предмет исследования, определяется структура работы.

В первой главе исследуются теоретические основы изучения дидактических игр. Анализируются основные научные труды отечественных и зарубежных методистов, педагогов, ученых, посвященные вопросам изучения роли дидактических игр в процессе изучения иностранного языка. Рассматриваются различные классификации отечественных и зарубежных авторов, их содержания; требования, предъявляемые к дидактическим играм при их организации на уроке, также описаны в данной главе.

Вторая глава связана с опытно-экспериментальной работой по разработке авторского методического обеспечения с использованием дидактических игр. В данной главе представлен анализ опыта учителя-предметника по использованию дидактических игр на уроках иностранного языка, авторское методическое обеспечение с использованием дидактических игр, направленное на развитие основных навыков при изучении иностранного языка.

В заключении приводятся выводы в соответствии с поставленными во введении целью и задачами.

Данная работа была апробирована на ряде конференций: в 2018 году на VII Международном научно-образовательном форуме «Человек, семья и общество: история и перспективы развития» со статьей по теме: Гузова В.В. «Дидактические игры на уроках иностранного языка в средней школе как средство познавательной активности обучающихся», в 2019 году на IX Международной научно-практической конференции КГПУ им. В.П. Астафьева «Социализация и межкультурная коммуникация в современном

мире» со статьей по теме: Гузова В.В. «Роль дидактических игр в процессе обучения иностранному языку младших школьников».

ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ИЗУЧЕНИЯ ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР В ОТЕЧЕСТВЕННОЙ И ЗАРУБЕЖНОЙ НАУЧНОЙ ЛИТЕРАТУРЕ

1.1. Современное представление о существовании дидактических игр

В основе изучения дидактических игр лежит понятие дидактики. В переводе с греческого «дидактикос» означает «поучающий». Дидактикой называется общая теория обучения. Это особая часть педагогики, изучающая закономерности общего процесса образования и воспитания в обучении [Хуторской, 2017].

Одним из самых основных понятий в дидактике является понятие системы. Дидактическая система — система взаимосвязанных признаков, к которым принято относить цели обучения, принципы его организации, содержание, организационные формы, а также методы обучения. Исторически в дидактике принято рассматривать три различные системы: дидактика И. Гербарта; дидактическая система Д. Дьюи; современная дидактическая система [Юкина, 2017].

Дидактика И. Гербарта появилась в XIX в. В науке ее иногда называют традиционной дидактикой. При создании «научной системы педагогики» Герbart ориентировался на основные теоретические положения психологии и этики. По его мнению, главное, на что должны ориентироваться педагоги, — воспитание в человеке высокой нравственности. Для достижения этого необходимо организовывать такое обучение, которое будет воспитывать человека. Школа должна развить в обучающихся интеллектуальные способности, а воспитание — это дело семьи. Для формирования морально сильной личности необходимы: правильное педагогическое руководство; дисциплина и обучение.

Благодаря дидактической системе И. Гербарта удалось наилучшим образом организовать учебный процесс в школе, а деятельность учителя была упорядочена и рационализирована.

Следующая дидактическая система — Д. Дьюи. Данная

система абсолютно противоположна созданной ранее дидактике Гербарта. Д. Дьюи критиковал современную ему систему обучения и говорил, что традиционная школа строит процесс обучения таким образом, чтобы школьники получали уже готовые знания. В то же время для нее не имеет значения, развито мышление школьника или нет. Современная дидактическая система, считал Д. Дьюи, не в состоянии учитывать потребности и интересы школьников, поэтому совершенно не подходит для использования в учебных целях.

Большое внимание в своей дидактической системе Д. Дьюи уделял развитию интеллекта, чувств, воли школьников. Они имели прекрасную возможность творчески самовыражаться. Исходя из этого, дидактическую систему Д. Дьюи называют прогрессистской, педоцентристской, или обучением через делание [Хуторской, 2017]. Д. Дьюи предлагал использовать практические и теоретические методы обучения. По его мнению, данные методы дают возможность отражать самостоятельную поисковую деятельность учеников. Дидактическая система Д. Дьюи построена на организации активной деятельности обучающегося. Учитель же должен наблюдать за процессом обучения и помогать преодолевать возникающие затруднения, а при необходимости проводить консультации для школьников.

В отличие от двух вышеописанных дидактических систем, современная дидактика отличается рядом особенностей [Хуторской, 2014]: цель обучения заключается как в приобретении знаний, так и в общем развитии школьников, формировании их интеллектуальных, художественных, трудовых умений и навыков; процесс обучения в такой дидактической системе рассматривается как двусторонний процесс, которым управляет сам учитель. Управляя учебным процессом, учитель должен сочетать его с активностью, инициативой и самостоятельностью обучающихся; содержание обучения должно находить свое отражение в учебных планах, программах и школьных предметах. Должны также учитываться интересы и потребности

самих школьников.

Развитие современной дидактической системы стремительно продвигается через преодоление негативных явлений, накопленных школой в эпоху коммунизма. Активно идет гуманизация учебно–воспитательного процесса *(в процессе обучения создаются условия для гармоничного развития личности, учитываются познавательные, духовные потребности и ее интересы)*.

Метод дидактических игр как метод изучения иностранного языка является широко используемым в общеобразовательных школах. Данный метод был исследован и описан известными отечественными учеными О.С. Анисимовым, Л.С. Выгодским, Г.А. Кулагиным, А.С. Макаренко, В.А. Сухомлинским, К.Д. Ушинским, Д.Б. Элькониным. Данный метод изучался зарубежными учеными К. Бюллером, Дж. Дьюи, Дж. Селли.

Исследуя различную научно-педагогическую литературу по методам обучения иностранному языку, крайне часто встречается следующее определение одного из методов обучения–дидактической игры: Дидактическая игра — это специфический вид деятельности, свойственный обучающимся в процессе изучения иностранного языка. Дидактические, или другими словами, познавательные игры — это намеренно созданные педагогом ситуации, которые моделируют реальные, и из которых обучающимся предлагается найти выход [Коджаспирова, 2005].

Из изложенного выше определения метода дидактических игр можно сделать вывод, что этот метод может быть апробирован в общеобразовательных учреждениях на разных ступенях школьного образования для обучающихся любого возраста, однако, педагог должен адаптировать данный метод с учётом специфики возраста класса, в котором данный метод планируется быть примененным [Пучкова, 2013].

Известный педагог А.С. Макаренко дал следующее определение дидактической игры: «Дидактическая игра имеет важное значение в жизни ребенка, имеет то же значение, какое у взрослого имеет деятельность, работа,

служба. Каков ребенок в игре, таков во многом он будет в работе, когда вырастет» [Макаренко, 2009].

Своим определением А.С. Макаренко подчеркнул важность дидактических игр в процессе становления личности ребенка. С самого раннего возраста родители уделяют огромное внимание именно игре, ведь играя, ребенок обучается новому. Приходя в школу, ребенок имеет представление об игре. Поэтому, применение дидактической игры делает процесс изучения иностранного языка легче, поскольку в ее процессе школьники приспосабливаются работать самостоятельно, что благоприятно влияет на их дальнейшую учебу.

Следующая трактовка «дидактической игры» была дана известным психологом Д.Б. Элькониным. В своей книге «Психология игры» автор пишет о том, что игра является социальным явлением по своей природе происхождения. Она непосредственно насыщена и направлена на отражение мира взрослых людей. Д.Б. Эльконин также называет игру «арифметикой социальных отношений», тем самым трактуя процесс игры как деятельность, которая возникает на определенном этапе при определённых обстоятельствах, и которая является одной из ведущих форм, способствующих гармоничному психическому развитию и познанию ребенком мира [Эльконин, 1999].

Важно подчеркнуть, что в работах К. Бюллера, J. Sully, К.Д. Ушинского, метод дидактической игры описывается как процесс проявления детьми своей фантазии и воображения [Buhler, 2013], [Sully, 1896], однако в противопоставление данной теории выступают А.И. Сикорский, и J. Dewey, которые в своих работах проводят параллель между процессом игры и развитием мыслительных процессов обучающихся [Сикорский, 2009], [Dewey, 1897].

К.Д. Ушинский дал определение процесса игры с точки зрения психологии: «Взрослые могут иметь только одно влияние на игру, не разрушая в ней характера игры, а именно — доставление материала для

построек, которыми уже самостоятельно займется ребенок. Но он не должен думать, что весь этот материал можно купить в игрушечной лавке. Вы купите для ребенка светлый и красивый дом, а он сделает из него тюрьму; вы купите для него куколки крестьян и крестьянок, а он выстроит их в ряд солдат; вы купите для него хорошенького мальчика, а он станет его сечь: он будет переделывать, и перестраивать купленные вами игрушки не по их назначению, а по тем элементам, которые будут вливаться в него из окружающей жизни...» [Ушинский, 2014].

В своей теории Дж. Дьюи делает акцент на развитие обучающихся, которое, по его мнению, в наибольшей степени проявляется в самостоятельной работе, в различных практических занятиях, в частности в дидактических играх [Dewey, 1897]. Занятия, построенные при помощи данного вида игр, лучше всего формируют личностные качества и способствуют процессу мышления. Работа может быть не только индивидуальной, но и коллективной, опирающейся на организованное сотрудничество. Главная цель занятий — создание условий, содействующих развитию врожденных способностей обучающихся, для которых обучение в школе должно являться средством приобретения богатого и разнообразного опыта. Кроме того, цель практических занятий, на которых используются игры, состоит в привлечении обучающихся к деятельности, в ходе которой могут сформироваться их подлинные интересы. Одновременно Дьюи подчеркивал, что основная функция практических занятий с использованием игровых методов сводится к обучению их самостоятельной работе, использованию собственного внешкольного опыта, обогащенного знаниями, полученными в школе, а также к приобретению знаний в ходе самостоятельной работы, а не на пути восприятия их исключительно в готовом виде от учителя или из книг.

Соединяя взгляды выше представленных ученых, становится очевидным, что дидактическая игра — это процесс комплексного получения новых знаний, синтез способностей, которые могут быть представлены в

следующей схеме: воображение → восприятие → мышление → память. Изначально школьник воображает ситуацию, которую ему нужно решить, затем воспринимает ее, обдумывает и дает верный вариант ответа. Все эти процессы способствуют активной работе на уроке.

Исходя из вышеизложенного, можно сделать вывод, что отечественная педагогика, как и зарубежная, рассматривала дидактическую игру как одно из важнейших средств обучения, воспитания и всестороннего развития школьников. На сегодняшний день, если говорить о дидактической игре как методе обучения, важно отметить, что для разных классов в общеобразовательных учреждениях эта методика принимает различные интерпретации [Выготский, 2005].

Для обучающихся младших классов дидактическая игра имеет особенное значение, поскольку в процессе игры они получают для себя новые знания, умения, навыки. На начальном этапе изучения иностранного языка в младшей школе, когда детям неизвестно ничего о новом для них языке, педагог с помощью дидактических игр помогает им в изучении новых для них слов, правил, выражений. В дальнейшем, когда обучающиеся накопят знания, умения, навыки, они смогут применить и углубить их [Бим, 2001].

Совершенно иное значение дидактические игры приобретают для обучающихся средней школы. С помощью дидактических игр школьники повторяют изученные ранее правила, строят предложения, обогащают свои знания, изучают новые конструкции. На данной ступени образования игра применяется педагогом прежде всего для повторения пройденного материала.

Использование разнообразных компонентов дидактической игры в процессе занятий чередуется с вопросами, указаниями, объяснениями, показом. Основой дидактических игр служит игровой сюжет, разнообразные игровые действия. Дидактическая игра как форма обучения содержит два начала: учебное (*познавательное*) и игровое (*занимательное*). Процесс

обучения приобретает эмоционально-познавательный характер и происходит в процессе активной и интенсивной для детей игровой деятельности.

В дидактической игре выделяются следующие элементы: дидактическая задача, игровая задача, игровые действия, а также правила дидактической игры [Ливингстоун, 1988].

Дидактическая игра является первым и самым необходимым элементом учебной игры. Она направлена на сообщение, закрепление, систематизацию знаний, усвоение способов решения проблемы, формирование положительного отношения обучающихся к предмету иностранный язык, развитие познавательной активности. Следующий важный компонент дидактической игры — игровая задача. Учебная, познавательная задача должна быть поставлена перед школьниками через игровую задачу, которая близка к мотивам дидактической игры. Дидактическая задача при этом замаскирована от обучающихся. В условиях дидактической игры взаимоотношения между школьниками и учителем определяются не учебной ситуацией (учитель даёт знания, а обучающиеся их получают от него), а дидактической игрой (учитель и обучающиеся — участники одной игры). Как только данный принцип игры нарушается, иными словами исчезает игровой характер взаимоотношений между педагогом и обучающимися, дидактическая игра перестает быть игрой, и попадает в разряд школьных упражнений. Во избежание данной ситуации в каждой дидактической игре должно быть развёрнутое игровое действие и взаимодействие школьников. Правила дидактической игры также являются важной ее составляющей, поскольку для педагога они выступают инструментом для управления познавательной и игровой деятельностью обучающихся [Оганджян, 2005]. Особое значение приобретают правила дидактической игры, поскольку при помощи них учитель направляет игру по заданному пути, соединяя дидактическую и игровую задачи, а также организует взаимоотношение и комфортную для работы атмосферу в игре. Без заранее обдуманых и установленных правил, дидактическая игра может пройти стихийно, а

дидактические цели остаться невыполненными. Дидактическое назначение правил осуществляется благодаря тому, что они представляют собой точно фиксированный способ действия, развивают в школьниках способность самоорганизации.

Применение дидактической игры на уроке делает процесс изучения иностранного языка для обучающихся интересным, увлекательным и информативным. Одно из важнейших назначений данного метода — простимулировать познавательный интерес обучающихся. Школьники в процессе дидактической игры получают стимулы, поскольку в игре они выступают активными участниками и преобразовывают информацию, которую дает им педагог по данной дидактической игре, используя свои собственные навыки познавательной деятельности. Упражнения, которые базируются на данном методе, не только делают процесс изучения иностранного языка познавательным для обучающихся, но и помогают педагогу разнообразить уроки, сделать их активными, поскольку школьники работают самостоятельно. Задача педагога — дать верное направление для корректного решения поставленной дидактической задачи.

Одной из положительных черт данного метода обучения является включение в процесс игры всех обучающихся, вне зависимости от их успеваемости [Стронин, 2004]. Школьники, которые не проявляют себя в полной мере на занятиях, иными словами, пассивные, а также слабо подготовленные, принимают активное участие в данных играх. Они могут без стеснения работать вместе со всем классом, а значит, применение данной методики может положительно сказаться на их успеваемости.

Использование не только дидактических, но и других игр в процессе обучения иностранному языку меняет позицию учителя в классе. При использовании стандартных методов обучения, в которых педагог является центральной фигурой учебного процесса, то есть, педагог работает на класс, а задача класса внимательно слушать и запоминать все то, что говорит учитель, главная роль, несомненно, принадлежит учителю, но, когда педагог

начинает применять на своих уроках игровые методы, его позиция изменяется [Афанасьева, 2012].

В играх педагог, с целью раскрепощения класса, настраивания их на самостоятельную мыслительную деятельность, предоставления свободы выбора, включения в учебную игру элементов неожиданности и заинтересованности обучающихся, должен стать полноправным участником данных игр. Учитель должен продемонстрировать обучающимся, что он готов выслушать их, принять личные точки зрения и мнения каждого обучающегося. С данной концепцией свободного развития школьников как нельзя лучше согласуются дидактические игры.

Следует подчеркнуть, что на сегодня отмечается тенденция повышения использования дидактических игр в школах. Если раньше на уроке центральное место отводилось учителю, то сегодня первую позицию занимают обучающиеся.

Применение данного метода позволяет учителю не только построить урок интересно и познавательно для обучающихся, но и проверить их знания на практике в процессе игры. Дидактические игры входят в число популярных методов обучения, которые используются сегодня в школах, а также занимают одно из первых мест по использованию на уроках иностранного языка как общепризнанной формы устного развития школьников. Включение дидактических игр в учебный процесс значительно повышает эффективность обучения, позволяет обеспечить рациональное сочетание и смену деятельности, предупредить утомляемость и в течение всего учебного времени сохранить высокую работоспособность.

Дидактические игры — эффективное средство закрепления грамматических, лексических навыков, так как благодаря диалектичности, эмоциональности проведения и заинтересованности школьников, они дают возможность многократного повторения и закрепления, изученных ранее правил.

1.2. Классификации и содержания дидактических игр в отечественных и зарубежных исследованиях

В современной научной и педагогической литературе описаны различные классификации дидактических игр как отечественными, так и зарубежными авторами. В различных сборниках дидактических упражнений указано более 500 дидактических игр, однако общепринятая классификация данных игр отсутствует. Зачастую дидактические игры соотносят с содержанием обучения и воспитания.

Общепринято различать два основных типа игр: игры с открытыми (*фиксированными*) правилами, и игры со скрытыми правилами.

К первому типу игр относятся дидактические, познавательные и подвижные, а также развивающие и интеллектуальные игры. Ко второму типу относятся игры сюжетно-ролевые.

Одним из первых, кто дал характеристику понятия *дидактическая игра* был О.С. Газман [Газман, 1991].

По его мнению, дидактические игры следует различать по обучающему содержанию; по количественному составу участников (*индивидуальные, парные, групповые, фронтальные, широкомасштабные, узкомасштабные*); по типу задач (*оперативные, практические, стратегические*); по цели и содержанию игры (*языковые (аспектные), речевые (видоречевые), для обучения общению*); по способу, характеру и форме проведения (*письменные, устные, подвижные, предметные, функциональные, взаимодействия, ролевые, имитационно-моделирующие, соревнования*); по степени сложности выполняемых действий (*простые, сложные*).

Следующая классификация была предложена А.И. Сорокиной [Сорокина, 1982]. В своей классификации А.И. Сорокина выделяет следующие типы игр:

- игры – путешествия;
- игры – поручения;

- игры – предположения;
- игры – загадки;
- игры – беседы (игры – диалоги).

Данные игры были разработаны в основном для детей младшего школьного возраста, но сегодня данные разновидности игр адаптированы и могут применяться при работе с обучающимися в средней школе. Например, *игры-поручения*. Основной идеей данных игр, как и любых других дидактических игр, является самостоятельная работа обучающихся. В основе данной игры лежат действия с предметами, словесными поручениями, карточками и т. д. Например, одно из заданий — вставить пропущенные слова в предложения. Обучающиеся видят на доске задание (*предложения с пропущенными словами*). Задача педагога обыграть это задание, например, *Help Alex to insert the words in sentences*. Обучающиеся почувствуют себя участниками игры, помощниками, и будут с удовольствием выполнять данное задание.

Следующая разновидность игр, которая применяется на уроках иностранного языка — это *игры-предположения* «Что случилось бы...?» или «Что бы я сделал...», «Кем бы хотел быть и почему?», и др.

Очень часто перед началом данной игры обучающимся предлагаются картинки. Дидактическая составляющая данной игры заключается в следующем: перед обучающимися появляется задача и создается воображаемая ситуация, которая требует тщательного обдумывания последующих действий. Дидактическая задача подразумевается в самом названии. Обучающиеся должны высказывать свои идеи, предположения, доказывать и аргументировать свою точку зрения. Эти игры требуют от школьников умения соотносить задания с предложенными им обстоятельствами и устанавливать между ними причинно-следственные связи.

Следующий вид дидактических игр — это *игры беседы (диалоги)*. В основе данных игр лежит беседа педагога с обучающимися, диалог

обучающихся между собой. Основное значение данных игр заключено в содержании темы данных игр. Сюжет подобных игр повышает интерес к различным аспектам изучения иностранного языка. Познавательный интерес игры должен быть найден обучающимися в процессе игры. Ценность данных игр-бесед проявляется в том, что они активизируют эмоционально-мыслительный процесс: обучающиеся мыслят, воображают, воспринимают новые слова и выражения, которые в дальнейшем откладываются у них на подсознательном уровне. Игра-беседа воспитывает в обучающихся умения: слушать и слышать не только педагога, но и одноклассников, концентрировать свое внимание на теме урока, обсуждать ее и понимать содержание разговора, дополнять своих одноклассников, высказывать свое мнение. Все эти действия помогают создать в классе активную и благоприятную для работы атмосферу.

В.М. Флатов предложил свою классификацию дидактических игр [Флатов, 2004]. В своей работе автор предлагает разделить дидактические игры на 2 вида.

В состав первой группы входят лексические, грамматические, фонетические и орфографические игры, которые способствуют формированию речевых навыков. Игры подразделены по разделам языка, на усовершенствование которых они направлены. Именно поэтому автор называет раздел, в котором описаны данные игры *«Подготовительные игры»*, поскольку именно благодаря данным играм происходит развитие различных способностей обучающихся.

Первое место среди данных дидактических игр занимают грамматические игры. Небезызвестный факт, что грамматика английского языка, в отличие от русского, более обширна, и, следовательно, на ее изучение может понадобиться больше времени, соответственно, данным играм уделено особое внимание.

Овладение грамматикой иностранного языка создает для обучающихся возможность для перехода к активной разговорной речи, поскольку без

знания грамматического строя предложений достаточно трудно вести диалоги. Немаловажным является то, что постоянное повторение грамматических структур может сильно утомить обучающихся однообразием, и силы, которые обучающиеся тратят на их изучение и повторение, не удовлетворяют их. Дидактические игры были разработаны для того, чтобы разнообразить работу обучающихся. Сделать ее интереснее, динамичнее, увлекательнее.

Далее после грамматических игр следуют лексические игры, которые логически продолжают «создавать» фундамент для изучения иностранного языка. Лексике также отводится немаловажная роль в процессе изучения иностранного языка. Обучающиеся должны различать части речи, слова, корректно употреблять их в своей разговорной и письменной речи.

Следующая разновидность игр — фонетические игры. Данные игры предназначены для обучения школьников корректному произношению на этапе формирования их речи.

Завершают данный раздел дидактических игр орфографические игры, которые также способствуют развитию и формированию навыков речи и произношения. Основной целью данных игр является правильное написание ранее изученного лексического материала. Большинство игр данной группы используются в школах в качестве упражнений для тренировки первичного материала, и последующего закрепления.

Вторую группу игр автор назвал *«Творческие игры»*. Целью данных игр является создание благоприятной атмосферы для дальнейшего развития речевых навыков и умений. В процессе данных игр обучающиеся смогут проявить самостоятельность в решении задач, показать навыки коммуникации в работе. Игры данной группы помогают обучающимся творчески использовать ранее развитые речевые навыки. Примером таких игр могут служить игры-загадки, игры-путешествия и т. д.

М.Ф. Стронин в своей работе выделил и описал две разновидности дидактических игр [Стронин, 2004]:

— игра-упражнение. Данная разновидность игры помогает скорректировать, закрепить, активизировать знания, умения, навыки, а также помогает создать учителю педагогическую наглядность в изучении материалов уроков. Игра создает комфортные условия для активизации мыслительной деятельности обучающихся;

— игра-задание. Дидактическая игра содержит в себе учебную задачу, помогающую простимулировать процесс интеллектуальной деятельности обучающихся. Игра-задание представляется в данном случае показателем успешности обучающихся в овладении той или иной учебной дисциплиной. Помимо всего вышеуказанного игра-задание представляет собой одну из форм отчета, контроля, и самоконтроля обучающихся. Дидактическая игра воспитывает не только культуру общения школьников, но и помогает формировать умение работать в разных формах работы (самостоятельно, в парах, в группах, и т.д.). Все эти характеристики определяют функции дидактических игр как средств социально-психологического и педагогического воздействия на личность.

В одном из отечественных исследований А.В. Коньшева [Коньшева, 2008] предложила классификацию дидактических игр, которая основана на этапах педагогического процесса

- информационные;
- тренинговые;
- обобщающие;
- контрольные;
- диагностические.

Информационные, тренинговые, обобщающие игры могут быть объединены в одну группу, поскольку используются педагогом на уроках иностранного языка в соответствии с этапами прохождения изучаемой темы. Игры информационные направлены на представление новой для обучающихся информации. Они дают им возможность структурировать эту информацию, которая связана с темой урока. Чаще всего дидактические

игры подобного типа используются для первичного изучения предполагаемой темы урока. Тренинговые (*от англ. train «обучать, воспитывать»*) дидактические игры используются педагогом для тренировки и повторения ранее изученной информации по теме урока. Данная разновидность игр является формой активного обучения, целью которой в первую очередь является развитие знаний, умений, навыков, а также предоставление возможности обучающимся лучше запомнить и отработать информацию, связанную с изучаемой темой. Обобщающие игры в своем наименовании содержат ответ на вопрос, с какой целью педагог использует их на своих занятиях. Обобщающие игры завершают изучение новой темы, с их помощью педагог подводит обучающихся к выводам, делает обобщения изученной темы для более осмысленного и яркого представления изученного материала.

Контрольные и диагностические игры направлены на проверку знаний обучающихся, которые были получены ими в процессе изучения новой темы. С помощью данных игр педагог может установить, какой аспект в изучении иностранного языка не до конца проработан у обучающихся (*сделать акцент на проблеме, в дальнейшем уделить особое внимание данному аспекту*), как обучающиеся усвоили пройденную тему, и провести диагностику класса, какими навыками они овладели, как коммуницируют на иностранном языке между собой.

Дидактические игры, которые используются для расширения кругозора и познавательной деятельности формируют определенные умения и навыки, необходимые для практической деятельности. В ходе их выполнения развиваются общеучебные умения и навыки, а также трудовые навыки [Асмолов, 2010].

В современных зарубежных источниках, выделяются следующие свойства дидактических (обучающих) игр [Любченко, 2007]:

а) открытость. Исход дидактической игры невозможно предугадать. Нельзя сказать точно, как пройдет игра, как будут обучающиеся участвовать

в процессе игры, получится ли достичь поставленных целей или нет;

б) повторяемость. Дидактическая игра может быть прервана учителем в любой момент и начата с самого начала;

в) определенные правила построения, которые могут быть изменены участниками игры;

г) дидактические игры должны приносить удовлетворение и радость.

Классификация, которую дал известный американский ученый К. Buhler включает в себя 3 вида дидактических игр, которые, по мнению автора, могут быть использованы на уроке иностранного языка: "игры с языком", "игры на языке" и "игры по плану".

1) Игры с языком. В данной группе игр используют в качестве материала язык. Чаще всего эти игры вводятся для тренировки правописания, лексики или синтаксиса. Закрытость игры и выделение роли учителя делают эти игры неподходящими для коммуникации на уроке иностранного языка.

2) В «играх по плану» определяются функции фрагмента действительности, которые представлены в модели действительности. В игре дается задание, которое участники должны выполнить на основании определенных условий. Обучающиеся используют эти данные. При этом школьники оказывают влияние на ход игры и приобретают опыт использованных в игре функций.

3) К «играм на языке», прежде всего, относится дидактическая игра. Во время игры происходит взаимовлияние, взаимосвязь партнеров. Дидактическая игра привносит в учебный процесс элемент легкости прохождения урока [Buhler, 2013].

Исходя из вышеизложенной информации относительно дидактических игр, их классификаций и содержаний, важно упомянуть, что дидактическая игра — один из разносторонних методов обучения иностранному языку, и в связи с этим была разработана система учебных игр по иностранному (английскому) языку известным академиком, профессором А.А. Деркачом.

В одной из своих работ он говорит о том, что система дидактических

игр предполагает под собой введение их в традиционную систему обучения, т. е., внедрение в традиционную систему обучения активных форм и методов, в кое число входят дидактические игры [Деркач, 2003].

После введения в систему традиционного обучения, дидактические игры, по мнению А.А. Деркача, осуществляют некоторые функции:

— мотивационно-побудительная: в процессе дидактической игры обучающиеся мотивируются игрой, а это значит, что их учебная и познавательная деятельности стимулируются в том числе;

— обучающая: дидактическая игра как один из методов обучения помогает приобретать обучающимся новые знания, а также способствует активному формированию и развитию навыков говорения, письма, чтения, слушания на иностранном (английском) языке;

— воспитательная: дидактическая игра оказывает активное воздействие на личности обучающихся, помогая им обогащать их кругозор, развивать их мышление, а также способствует возрастанию творческой активности на уроке;

— ориентирующая: дидактическая игра помогает обучающимся ориентироваться в конкретной ситуации, выбирать наилучшие варианты ее решения, пользоваться необходимыми вербальными и невербальными средствами общения как в целом, так и при определенных обстоятельствах;

— компенсаторная: дидактическая игра восполняет обучающимся отсутствие или недостаток языковой практики, поскольку в общеобразовательных школах на неё отведено недостаточное количество часов, то дидактическая игра помогает приблизить школьников к условиям владения английским языком в реальной жизни.

Педагог также может использовать дидактическую игру как одно из средств мотивации определённой учебной деятельности обучающихся. Это может быть как изучение английского языка в целом, так и обучение определенным навыкам и умениям (*их формированию и развитию*). Игра может использоваться педагогом как средство для закрепления и контроля

определенных знаний, умений, навыков, для их корректировки в процессе обучения.

Описывая различные классификации дидактических игр и их содержания, стоит упомянуть, что не существует одной общепринятой классификации, в которой все известные дидактические игры могли быть отнесены к определённым группам. Каждый автор вкладывал в свою классификацию различные принципы, по которым были выделены дидактические игры. Одна и та же дидактическая игра может иметь в разных классификациях свое собственное «авторское» название. Педагог в школе может изучить различные классификации дидактических игр и выбрать для себя те игры, которые на его взгляд будут наиболее эффективны в процессе изучения английского языка школьниками.

При применении любой дидактической игры важно помнить, что она не должна быть навязчивой для обучающихся, не стоит применять игру лишь для поддержания интереса к изучаемому предмету. Применение игры — это не развлекательное мероприятие, это обычный учебный процесс, в котором обучающиеся должны использовать свои знания, умения, навыки, а также усовершенствовать их в процессе обучения. Немаловажным является тот факт, что любая игра может быть эффективной лишь в сочетании с другими (неигровыми) методами и средствами обучения, например, использование такого сочетания как игра + презентация по теме, игра + словарь иностранного языка, игра + учебник по иностранному языку.

1.3. Особенности организации дидактических игр на уроках английского языка в общеобразовательной школе

Прежде чем говорить о правилах организации дидактических игр на уроках иностранного языка в средней школе следует сказать о том, какими психологическими и возрастными особенностями характеризуется средний школьный возраст (5-7 класс).

Данный возраст 11–12 лет принято считать ранним подростковым,

поскольку после этого периода следует подростковый возраст. Данный ранний подростковый возраст характеризуется бурной физической активностью и перестройкой социальной активности. Относительно психологии данного возраста стоит отметить, что данный период характеризуется рядом развитий, физическим созреванием, процессом социализации. Основными аспектами физического созревания, как известно из курса анатомии, являются скелетная зрелость, появление вторичных половых признаков и период скачка в росте — тесно связаны друг с другом, как у парней, так и у девушек [Зимняя, 2005].

Ответ на вопрос о том, как физическое развитие, включая конституциональные особенности организма и темп его созревания, влияет на психологические процессы и свойства личности, ответить непросто, поскольку влияние природных свойств невозможно убрать из множества социальных условий, в которых эти свойства проявляются и оцениваются. Проблема не в том, что генетические факторы не обладают самостоятельным значением, а что вероятным является то, что определённые гены содержат в себе как программу некоторых физических свойств, так и некоторых особенностей темперамента, характера, умственных способностей личности.

Имея дело с поведением школьника и сложными психологическими процессами в его организме, наука не может разделить генетические и социальные составляющие школьника [Соловьева, 2004].

Изменениям подвергаются все области жизнедеятельности школьника, не просто так этот возраст называют «переходным» от детства к зрелости, но все же путь к зрелости для раннего подростка только начинается. Этот путь богат огромным числом переживаний, трудностей и кризиса. В этот период времени складываются и оформляются уже устойчивые для подростка формы поведения, проявляются его личные черты характера и способы реагирования на ситуации, все это в дальнейшем определяет жизнь уже взрослого сформировавшегося человека, его как физическое так и психологическое здоровье, личностную и общественную зрелость. Именно

поэтому для подростка очень важна роль семейного окружения, школьного, которые не препятствуют, а наоборот, помогают гармоничному развитию личности подростка.

Ранний подростковый возраст — это время достижений, стремительного роста объема поступающей информации, расширение кругозора, и как следствие, получение новых знаний, приобретение умений, личностного роста и демонстрацию своего собственного мнения, а также приобретение новой социальной позиции. Социальный статус остается неизменным, но социальное самоопределение и поиск своего собственного «Я» тесно связаны с формированием личного мировоззрения школьника.

Под таким понятием как мировоззрение подразумевается взгляд индивида на мир, его личная система представлений об общепринятых принципах и законах жизни, личная жизненная философия, которая будет сопутствовать на протяжении всей жизни, а также обобщение всех знаний [Цукерман, 2001].

К когнитивным (познавательным) предпосылками мировоззрения можно отнести поступление новой информации в большом объеме, и как следствие из этого, приобретение новых знаний, усвоение информации и ее дальнейшее воспроизведение в случае соответствующей ситуации. К когнитивным предпосылкам относится способность индивида к образному (*абстрактному*) теоретическому мышлению, без которого невозможно объединить всю поступающую информацию в одну единую систему.

Важно отметить, что мировоззрение — это не столько логическая система знаний, сколько система личных убеждений, которые выражают личное отношение человека к окружающему его миру, его главные личностные ориентиры.

Процесс становления личности — достаточно долгий по своей продолжительности. Он включает в себя становление не совсем устойчивого, но относительно существующего образа «Я», то есть целостного представления о самом себе. Данный образ зачастую в психологии также

описывают понятием «*Я-концепция*» — достаточно сложное явление в психологии, которое нельзя свести к обычному осознанию самого себя, своих качеств, самооценки или сумме самооценок самого себя. У школьника возникает вопрос «кто я такой?», в котором подразумевается не столько описание самого себя, своего характера, сколько самоопределение: «кем я могу стать» или «кем я должен стать», «каковы мои возможности и перспективы», «что я сделал за свою жизнь, и что я еще могу сделать в жизни?». На данные вопросы не существует однозначного ответа, нельзя ответить на них с объективной точки зрения, поскольку каждый человек, в зависимости от ситуации, может дать свои ответы на поставленные вопросы. Каждый человек «создает» себя по-разному [Безруких, 2006].

Образ «Я» — это не простое представление или отражение объективных данных и не зависящих от степени своей осознанности свойств, а некая социальная установка, личностное отношение человека к самому себе отношение, которое состоит из трех взаимосвязанных компонентов: познавательный компонент — знание себя, представление о своих качествах и свойствах; эмоциональный — оценка своих личных качеств и связанное с ней самоуважение, самостоятельность, и этому подобные чувства; поведенческий — то есть практическое отношение к себе, производное от первых двух компонентов.

С целью помощи школьникам в самоопределении, и в процессе становления личностями, педагог должен давать им новые знания, которые впоследствии сыграют немаловажную роль в процессе получения образования [Обухова, 1995]. Уроки, посещаемые обучающимися, должны давать им возможность проявить свою самостоятельность, активность.

Процесс обучения на данной ступени (5-7 класс) является базовым, поскольку потом, после прохождения данной ступени образования, обучающиеся перейдут в старшую школу или отправятся в техникумы и колледжи, где им придется применять свои навыки и знания на практике.

Особое место в школьной программе занимают особые формы занятий,

которые помогают учителю обеспечить активное участие в уроке каждого обучающегося, помогают данные формы работы повысить авторитет знаний, приобретаемых в процессе игры, а также индивидуальную ответственность каждого обучающегося (*участника игры*) за удовлетворительный результат учебной работы [Бочарова, 1996]. Поставленные задачи успешно решаются через применение технологии игровых форм обучения. Как уже отмечалось ранее, игра имеет большое значение в жизни ребенка, наравне с работой, службой, деятельностью взрослых людей. Внешне игра может показаться легким и простым занятием, не требующим особых усилий, но на самом деле игра требует от участника полной отдачи. Участник игры отдает всю свою энергию, силы, демонстрирует свои способности (*знания и умения*), а также применяет свою выдержку, самостоятельность и внимательность в игре.

Игра как форма обучения является одним из самых часто используемых способов изучения английского языка, поскольку игра посильна как преуспевающим, так и отстающим обучающимся. В классе присутствует чувство равенства, атмосфера дружелюбия, увлечённости и ощущение посильности заданий — все эти составляющие дают уникальную возможность обучающимся преодолеть свою стеснительность, которая мешала им работать на занятиях до этого. Обучающиеся могут свободно употреблять в речи слова и выражения на английском языке, а также конструировать предложения и составлять диалоги с использованием иностранного языка, что благоприятно сказывается на их результатах изучения английского языка. Языковой материал усваивается школьниками лучше и незаметнее для них, поскольку в процессе игры они увлечены ею, и вместе с этим у них возникает чувство удовлетворения — «оказывается, я могу изучать английский язык и общаться со сверстниками на нем» [Carlson, 1983].

Таким образом, игру можно рассматривать как ситуативно-вариативное упражнение, в котором обучающимся предоставляется возможность для многократного повторения речевого образца в условиях, которые

максимально приближены к реальному общению со свойственными ему признаками — эмоциональностью, экспрессивностью, спонтанностью, целенаправленностью речевого акта. Поскольку игровая форма обучения используется в рамках учебной программы, педагог обязан уметь корректно включать игры в учебный процесс, и в частности в конкретные уроки.

Место игры на уроке и отводимое для нее время зависят от ряда факторов: одним из основных факторов является подготовка обучающихся, далее следует подготовка изучаемого материала, прописывание педагогом конкретных целей и задач урока, а также условий его проведения и т. д. К примеру, если дидактическая игра используется на уроке в качестве тренировочного упражнения при первичном закреплении материала, то ей отводится от 15 до 20 минут урока. В дальнейшем этой же игре может быть отведено на уроке 3–5 минут, также она может служить своеобразным повторением пройденного материала, а также использоваться в качестве разрядки на уроке [Соловьева, 2004].

Если педагог использует игровой метод обучения, его задача состоит, прежде всего, в том, чтобы организовать познавательную деятельность обучающихся таким образом, чтобы в процессе дидактической игры развивались их способности, в том числе творческие. Как упоминалось ранее, дидактические игры могут быть грамматическими, лексическими, фонетическими, орфографическими.

Одна и та же игра может быть использована на различных этапах урока, но все зависит от конкретных условий работы учителя, его темперамента и творческих способностей. Следует отметить, что при всей привлекательности и эффективности игрового метода, необходимо чувство меры, иначе игры утомят обучающихся и потеряют свое эмоциональное воздействие на них.

Успех использования дидактических игр зависит от атмосферы обязательного речевого общения, которую педагог создает в классе. Важным является то, чтобы у обучающихся развилось привыкание к общению на

английском языке, присутствовало увлечение, и они стали полноправными участниками коммуникации вместе с педагогом. Атмосфера доверия и непринужденности, возникающая в процессе игровой деятельности, благотворно влияет на общение педагога с обучающимися, располагает их к серьёзным разговорам, дискуссиям о любых реальных событиях, поскольку урок английского языка — это не только дидактическая игра. Использование такого метода обучения как дидактическая игра способствует активному развитию познавательной деятельности обучающихся в изучении английского языка. Под процессом игры скрывается весомое нравственное начало, поскольку игра превращает труд (*изучение и овладение английским языком*) в радостное, коллективно-творческое занятие [Сорокина, 1982]. Одной из целей данного метода обучения является способствование развитию речевых навыков и умений, ведь возможность проявлять самостоятельность в решении речемыслительных задач, быстрая реакция в коммуникации, максимальная активизация речевых навыков — характерные качества речевого умения, которые могут быть проявлены во время проведения дидактических игр.

В дидактических играх школьники овладевают элементами общения: умением начать диалог или беседу, поддержание её, прерывание собеседника, в нужный момент согласие с мнением своего оппонента или опровержение его, умение внимательно слушать собеседника, задавать уточняющие вопросы по теме беседы и т.д.

Перед тем как использовать данную форму работы в учебном процессе, необходимо провести подготовительную работу [Примерные программы по учебным предметам, 2012]. Следует помнить, что школьники среднего звена общеобразовательного учреждения имеют элементарный уровень владения языком. Они не имеют отчетливо сформированного навыка коммуникации, но они умеет работать в форме игры. Возможно, в начальной школе игры не подразделялись на деловые, дидактические, и т. д., поэтому обучающимся следует напомнить, как правильно работать в форме дидактической игры.

Для этого можно использовать следующие тренировочные упражнения, которые помогут обучающимся вспомнить, как взаимодействовать друг с другом:

1. упражнения на тренировку обучающихся в умении реагировать на предложенные утверждения. Подобные упражнения призваны развивать умения употреблять клишированные фразы, эквивалентные русским «Да», «Нет», «Разве?», «Как интересно!» и т.д.;

2. нельзя переоценивать значение традиционного диалога. Правильно построенный диалог с учетом всех его особенностей, а также хорошо отработанное его начало, которое переходит из одной реплики в другую, повышает уверенность собеседников в своих силах и с самого начала настраивает их на эмоционально окрашенную, «гибкую», беглую речь. Правильно построенный диалог способствует эффективному «добавлению» последующей темы к уже освоенным школьниками правилам;

3. учитель должен использовать в такой форме работы как игра упражнения, при помощи которых школьники обучатся и смогут тренироваться в парах в составлении микродиалогов, в рамках предложенной им ситуации или темы.

Из понимания значения дидактических игр вытекают следующие установки для их проведения [Миролюбов, 2012], [Хэгболдт, 1963]:

— каждая дидактическая игра должна включать в себя упражнения, с помощью которых обучающиеся средней школы актуализируют свои знания по пройденным материалам, а также из которых они смогут извлечь максимум новой и полезной для их умственного развития информации;

— в дидактической игре, как и в любом виде учебной игры, обязательно наличие увлекательной задачи, решение которой будет требовать умственной работы, преодоления трудностей на пути решения поставленной задачи (дидактизм в игре обязан сочетаться с занимательностью, шуткой, юмором, поскольку активная вовлеченность в процесс игры помогает мобилизовать умственную деятельность

обучающихся);

— важнейшим при проведении различного рода игр является использование всевозможной наглядности, кроме того, педагог должен всегда помнить, что дидактическая игра должна соответствовать возрасту школьника среднего звена и изучаемой теме;

— учитель обязан помнить, что нельзя допускать такого момента, когда в игре задействованы не все обучающиеся, помимо этого он должен убедиться, что инструкция и правила игры понятны и усвоены всеми участниками данной игры, и они готовы к осуществлению игровой деятельности;

— подводя итоги проведенной игры педагог не должен забывать о том, что при обсуждении пройденной игры, оценивая участие обучающихся, ему следует проявить тактичность, особенно при оценке результатов игры, потому что неудовлетворительная оценка деятельности участников игры может привести к снижению их активности и к нежеланию участвовать в подобного рода играх, поскольку, как известно, данный школьный возраст 5–7 класс характеризуется импульсивностью в принятии решений, также в данном школьном возрасте формируется собственная жизненная позиция и мнение. Оценивание проведенной игры желательно начать с обсуждения удачных моментов, положительных отзывов, и лишь потом переходить к тому, что не удалось, что следует исправить.

Как итог следует отметить, что воспитательная и развивающая ценность обучения в игровой форме заключается в содержании и направленности его на решение задач, поставленных педагогом. Игра — правильный способ привлечь обучающихся к работе, заставить их активно участвовать в уроке. После трудного устного упражнения или другого утомительного занятия увлекательная и познавательная игра — это наилучшая возможность расслабиться. Игра помогает снять скованность, особенно если исключить из нее элемент соревнования или свести его к минимуму. Застенчивый и слабый школьник почувствует себя более

уверенно и будет участвовать в игре активнее, если цель игры — использовать полученные ранее знания для решения поставленных задач в игре, а не считать очки и выигрывать. При всем при этом, элемент соревнования часто добавляет оживление и повышает активность обучающихся, именно он создает большое психологическое давление на обучающихся, они боятся не справиться с заданием, что выводит из игры застенчивых и отстающих [Хуторской, 2017].

Независимо от того, насколько динамичен учитель, всегда есть моменты, когда внимание школьников рассеивается. Быстрая, спонтанная игра повышает внимание, оживляет, улучшает восприятие. Игра позволяет учителю исправлять ошибки обучающихся быстро, по ходу урока, не дав им глубоко закрепиться в памяти. Школьники обычно лучше запоминают то, что им было приятно делать. Поэтому игры позволяют закреплять получаемую информацию глубоко и надолго в памяти.

Вывод по первой главе

1. Игра — это естественный по своей природе процесс, который сопровождает школьников на протяжении всей их жизни. Во младенчестве они учатся играть, в школе с помощью игр они получают новые знания и умения. Игра как метод обучения изучалась в течение долгого времени как отечественными, так и зарубежными учеными, и до сих пор продолжает изучаться различными специалистами в области науки и образования.

2. Дидактические игры помогают не только активизировать речемыслительную деятельность обучающихся, с их помощью педагог воссоздает атмосферу коммуникации, приближенную к реальной ситуации общения, поскольку в общеобразовательных учреждениях на языковую практику отводится небольшое количество часов, то с помощью игр педагог погружает школьников в данную атмосферу, делая учебный процесс привлекательным и интересным, оказывая эмоциональное воздействие на

обучающих.

3. Применение дидактической игры на уроке английского языка сможет помочь педагогу разнообразить деятельность обучающихся. Дидактическая игра позволяет успешно реализовывать как методические так и психологические задачи, такие как:

— помощь обучающимся в психологической подготовке к речевой деятельности, коммуникации;

— предоставление обучающимся возможности многократного повторения ими языкового материала в естественной среде;

— тренировка обучающихся в выборе уместного речевого варианта, которая является естественной подготовкой к реальной и спонтанной ситуации общения;

— создание «разряженной» атмосферы, в которой отсутствуют усталость и напряженность.

Игровые действия должны опираться на знания, умения и навыки, которые были приобретены на занятиях, они помогут обеспечить обучающимся возможность принимать рациональные, эффективные решения, при этом оценивая себя и окружающих с критической точки зрения.

4. При использовании педагогом дидактической игры для активизации познавательной активности, должен соблюдаться ряд условий, которые позволяют вызвать у обучающихся интерес к знаниям:

— наличие у обучающихся уже приобретенного объема знаний по иностранному языку;

— наличие навыков учебно-игровой деятельности;

— понимание целей и задач дидактической игры;

— соответствие компонентов и параметров игры возрастным психологическим особенностям обучающихся;

— осознание обучающимися учебной значимости данной дидактической игры;

- наличие рефлексии;
- школьник по завершении игры должен осознавать новые знания, которые он получил в ходе игры, т. е., «что нового узнал?».

5. Принимая во внимание характерные особенности дидактической игры и потенциал ее использования на уроках, стоит сказать, что дидактическая игра является огромным стимулом к изучению иностранного языка, и эффективным методическим приемом. Использование данного вида игр на уроках иностранного языка повышает готовность обучающихся играть и коммуницировать, дает возможность обучающимся выразить свою собственную точку зрения. Кроме того, использование дидактических игр в процессе обучения иностранному языку развивает культуру общения и навыки работы в коллективе. Все это позволяет охарактеризовать игру как психологическое, социально-психологическое и педагогическое явление.

ГЛАВА 2. ОПЫТНО-ЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНАЯ РАБОТА ПО РАЗРАБОТКЕ МЕТОДИЧЕСКОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ С ПРИМЕНЕНИЕМ ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР В СРЕДНЕЙ ШКОЛЕ

2.1. Влияние дидактических игр на развитие навыка говорения на уроках иностранного языка в средней школе

В учебном процессе, главной целью которого является развитие у обучающихся различных навыков (*говорение, слушание, письмо, чтение*), все должно развиваться взаимосвязано, дифференцированно и личностно-ориентировано. Все вышеупомянутые умения должны быть развиты у обучающихся на одинаковом уровне. Однако развитию навыка *говорения* на уроке должна отводиться большая часть времени, поскольку именно этот навык является важнейшим при изучении иностранного языка и практическом его применении [Шарафутдинова, 2005].

Школьники, которые изучают иностранный язык, должны отчетливо понимать устную речь, произносимую на иностранном языке учителем. Обучающимся следует знать: по каким правилам строится диалог, с чего нужно начинать акт коммуникации, каким образом выстраивать свою речь, чтобы собеседник понял твое коммуникативное намерение.

В современном мире известно много приемов и методов для повышения творческой активности обучающихся.

Игровые приемы являются важной составляющей процесса обучения школьников иностранному языку, необходимыми элементами в решении познавательных, воспитательных задач при обучении в средней школе. Во многие современные учебники как отечественные (*New Millennium English, Spotlight*), так и зарубежные (*English File Third Edition, Speakout*), включены задания, которые базируются на игровой методике [Апальков, 2015]. Задания подобного рода широко используются при обучении иностранным языкам в школе.

Игра — хороший инструмент для достижения успеха в изучении иностранного языка в том случае, когда традиционные упражнения

перестают быть эффективными. Урок может стать для обучающихся невероятно интересным занятием, на котором они смогут погрузиться в мир английского языка, причем эта возможность может быть доступна абсолютно всем обучающимся в классе вне зависимости от того, сильный или слабый школьник находится в коллективе класса. Каждый обучающийся может проявить свой творческий потенциал, показать свои умения и навыки, поскольку даже самый незначительный успех в погружении в иностранный язык — это огромный шаг и хорошая возможность для дальнейшего его изучения.

Говорение всегда являлось самым востребованным видом речевой деятельности. Задача обучения навыку говорения, которая стоит перед учителем, может быть облегчена, если на уроке присутствует дружелюбная и комфортная для общения атмосфера, хорошие межличностные отношения.

Говорение как вид речевой деятельности в первую очередь опирается на язык как средство общения, поскольку именно язык обеспечивает коммуникацию между собеседниками, т.к. его понимает тот, кто говорит, и тот, кто поддерживает акт коммуникации, получая информацию и декодируя ее под себя.

Устно-речевое общение имеет разновидности: монологическая речь, диалогическая, полилогическая. Самой распространенной формой общения является диалог, т.е., разговор, поддерживаемый собеседниками. Для диалогической речи характерны реплики, которыми обмениваются говорящие, вопросы, дополнения, пояснения.

Поскольку целью преподавания иностранного языка в школе является формирование у обучающихся способности использовать изучаемый иностранный язык как инструмент для реального общения в различных ситуациях, возникает вопрос, как с помощью применения дидактических игр создать ситуации, в которых обучающиеся будут общаться на иностранном языке?

По мнению школьников, изучение иностранного языка должно

включать в себя больше языковой практики, поскольку у обучающихся будет возможность развивать свои речевые навыки и навыки общения не только в теории, но и на практике. Именно поэтому все чаще на занятиях предпочтение отдается так называемым активным методам обучения — дискуссиям, дидактическим, имитационным играм. Они позволяют «погрузить обучающихся в активное контролируемое общение, где они могут проявить свои личностные качества и повзаимодействовать между собой» [Klippert, 2005].

В настоящее время стала очевидной идея необходимости обучения иностранному языку как коммуникации непременно в коллективной деятельности с учетом личностных и межличностных связей: учитель—класс; преподаватель—обучающийся; обучающийся—класс; обучающийся—обучающийся и т.д. Совместная деятельность оказывает положительное влияние на личность обучающегося. Урок иностранного языка рассматривается в данном случае как социальное явление, где классная аудитория — это некая социальная среда, в которой преподаватель и обучающиеся вступают в определенные социальные отношения друг с другом, где образовательный процесс — это взаимодействие всех его участников. При этом успех в обучении — это результат коллективного использования всех возможностей. Обучающиеся должны вносить значительный вклад в этот процесс.

Широкие возможности для активизации учебного процесса по иностранному языку дает использование дидактических игр. Как показывает опыт, дидактические игры помогают создать атмосферу речевого общения, стимулируют активную речемыслительную деятельность школьников.

В отличие от игр в общем, дидактическая игра обладает существенным признаком — четко поставленной целью обучения и соответствующим ей результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью [Павлова, 2007].

В дидактической игре и посредством ее игроки должны чему-то

научиться. Для дидактической игры характерно следующее: связь с определенной учебной целью; возможность повторить, в любое время прервать или начать заново; открытость, т.е., конец игры не определен точно; следование эксплицитным правилам, которые могут быть изменены игроками; удовлетворение от участия, отсутствие «последствий» для играющих (не следует каким-либо образом оценивать эту деятельность).

В чем принципиальное отличие дидактических игр от упражнений и заданий?

Во-первых, в игре нет заданной схемы поведения, и участник сам выбирает возможный вариант речевого взаимодействия и оценивает результат его реализации. Единственный ограничитель содержания и формы игры — учебный материал (*тема урока, цель, планируемые результаты*).

Во-вторых, дидактическая игра, как правило, носит состязательный, соревновательный характер. Обучающийся, вступая во взаимоотношения с партнерами по игре, оценивает свои силы не только сравнительно с другими игроками. Игра позволяет ему объективно оценить свои возможности.

В-третьих, в игре школьники учатся межличностному и групповому общению, учатся выбирать оптимальные средства решения (*языковые и неязыковые*) конфликтных ситуаций. В игре формируются способности соотносить свои действия с действиями других игроков, т.е., сотрудничать.

Применяемые на занятиях по иностранному языку дидактические игры можно разделить на две большие группы: 1) «игры с языковым материалом» 2) «игры на языке» [Совин, 2018].

Первая разновидность дидактических игр соответствует занятиям, направленным на систематизацию языкового материала. При этом большое внимание уделяется знанию грамматических правил. Поэтому такие игры хорошо подходят для занятий на начальном этапе, и для тренировки отдельных структур на продвинутом этапе.

Дидактические игры «на языке» применяются, прежде всего, для закрепления навыков аудирования, чтения, говорения и письма.

Дидактическая коммуникативная игра предполагает такую организацию совместной коммуникативной деятельности преподавателя и обучающихся, в ходе которой одновременно проявляются особенности речевого поведения школьников и формируются иноязычные коммуникативные умения. Специальные исследования и опыт работы позволяют выделить следующие разновидности дидактических игр.

По характеру речевой деятельности дидактические игры, применяемые на уроке с целью обучения школьников навыку говорения на иностранном языке, могут быть коммуникативно активными (*высказывания создаются обучающимися*) и коммуникативно пассивными (*высказывания воспринимаются: читаются или слушаются*). Создание высказываний обучающихся зависит от формы работы, которую применяет учитель на своем уроке. Например, если учитель использует индивидуальную форму работы, то школьники будут создавать свои высказывания индивидуально, если учитель использует другие формы работы, то высказывания могут создаваться в парах, группах, и т.д.

Дидактические игры имеют определенную открытость, поскольку школьники имеют возможность самостоятельно влиять на ход игры. Например, в дидактической игре «Обмен ролями», каждый участник получает лист бумаги и пишет на нем свое имя. Учитель собирает листы и заново раздает их так, чтобы игроки не смогли получить лист со своим именем. Так каждый игрок получает новую роль, которую держит втайне от соседей. Затем в форме 1 л. ед. ч. каждый игрок описывает «себя», сравнивая с другими: Я выше Егора, но ниже Кати. Мои волосы светлее, чем у Сережи. Я старше Вовы, но младше Саши. Затем все описания по очереди зачитываются вслух, и группа отгадывает, о каком игроке идет речь.

К дидактическим играм, применяемым для обучения иностранному общению относятся также игры, в ходе которых должны быть составлены истории на основе предложенных картинок или ситуаций. Например, игра «История в картинках». Каждый обучающийся вырезает из старых журналов

несколько картинок, которые больше всего ему понравились, затем все картинки собираются в стопку и кладутся «изображением» вниз. Каждый игрок тянет три любые картинки и через 5 минут рассказывает историю о себе на основе этих картинок.

Помимо приведённых выше примеров дидактических игр для обучения иностранному общению на уроке, обучающиеся могут подготавливать диалоги на определенную тему, которая может быть разыграна на уроке, например, учитель может предложить обучающимся место действий: «в ресторане», «на вокзале», «у врача», и т.д. Задача обучающихся состоит в следующем, придумать и рассказать историю, которая могла произойти в данном месте. Например, как одной из форм представления может быть диалог между людьми или полилог между несколькими собеседниками. В процессе подготовки и представления своего диалога обучающиеся смогут поспособствовать развитию своих навыков говорения, поскольку их главная задача в данной игре — общение между собой (*коммуникация*) на иностранном языке [Chomsky, 1972].

При применении дидактической игры учителем описывается определенная задача и даются формальные опоры, без указания на определенный тип поведения обучающихся. Эффективность обучения обусловлена подъемом мотивации, повышением интереса к предмету. Дидактическая игра мотивирует речевую деятельность, т.к. школьники оказываются в ситуации, когда актуализируется потребность что-либо сказать, спросить, выяснить, доказать, чем-то поделиться с собеседником. В отличие от диалога, который обучает тому, как сказать, дидактическая игра отвечает на вопросы: почему (*мотив*) и зачем (*цель*) нужно что-то сказать [Maley, 1978].

Таким образом, центром внимания партнеров становится содержание беседы. Школьники наглядно убеждаются в том, что иностранный язык можно использовать как средство общения.

В коммуникативных дидактических играх школьники овладевают

элементами общения: умение начать беседу, поддержать ее, прервать собеседника, в нужный момент согласиться с его мнением или опровергнуть его, умение целенаправленно слушать собеседника, задавать уточняющие вопросы и т.д. Дидактическая игра учит быть чувствительным к социальному употреблению иностранного языка.

Хорошим собеседником является часто не тот, кто лучше пользуется лексико-грамматическими структурами, а тот, кто может наиболее четко распознать (интерпретировать) ситуацию, в которой находятся партнеры, учесть ту информацию, которая уже известна (из ситуации, опыта), и выбрать те лингвистические средства, которые будут наиболее эффективны для общения.

Дидактическая игра — вид учебного общения, который организуется в соответствии с разработанным сюжетом, распределенными ролями и межролевыми отношениями. Процесс обучения в игре становится моделью процесса общения. Однако, это вовсе не означает, что игровая ситуация равна ситуации реальной. При всем приближении обучающихся к реальному речевому опыту, в игровой деятельности сохраняется некоторая условность, «воображаемая ситуация».

Игру следует рассматривать в качестве инициатора общения в коммуникативном иноязычном занятии. Она дает возможность применять язык в коммуникативном контексте, и в тоже время ограничивать влияние учителя, не лишая его прав планировать и вносить изменения. Более сложной является умеренно контролируемая дидактическая игра, в которой участники получают общее описание сюжета и своих ролей [Юрасова, 2015]. Проблема заключается в том, что особенности поведения известны только самому исполнителю. Остальным участникам важно догадаться, какой линии поведения следует их партнер, и принять соответствующее решение о собственной реакции. Наиболее сложной является свободная дидактическая игра, когда школьники получают обстоятельства общения, и длительная игра, которая продолжается в течение длительного периода и представляет

собой серию эпизодов из жизни класса, деятельности предприятия или др. Игры подобного рода открывают простор для инициативы и творчества. Практически все учебное время в игре отведено на речевую практику, при этом не только говорящий, но и слушающий максимально активен, т.к. он должен понять и запомнить реплику партнера, соотнести ее с ситуацией, определить, насколько она релевантна ситуации и задаче общения, и правильно отреагировать на нее.

Подводя итог относительно дидактических игр и уместности их применения на уроках иностранного языка для обучения иностранному общению можно сделать вывод, что применение дидактических игр на уроках иностранного языка для обучения иностранному общению может быть уместным, поскольку дидактические игры положительно влияют на формирование познавательных интересов школьников, способствуют осознанному освоению иностранного языка.

Они содействуют развитию иностранного языка у школьников, поскольку в процессе проведения дидактических игр они имеют возможность, выполняя задания и коммуницируя между собой, развивать навык говорения на иностранном языке, при этом обогащая как свой словарный запас, так и изучая грамматические правила для построения своей речи.

2.2. Анализ опыта учителя по использованию дидактических игр на уроках иностранного языка в средней школе.

Основной формой учебно–воспитательной работы в общеобразовательном учреждении, в частности в средней школе, как известно, является урок. Именно в течение урока обучающиеся получают знания и приобретают новые навыки, которые тесно связаны с использованием полученных знаний в дальнейшей практической учебной работе. Одна из главных задач учителя состоит в том, чтобы достичь высокого результата в овладении обучающимися знаниями при возможно

меньшей затрате сил и времени в процессе урока.

Помимо этого перед учителем встает следующая, не менее важная задача: создать урок, который способствовал бы воспитанию обучающихся, поднятию их на очередную ступень в их умственном росте, привитию им интереса к обучению и формированию у них готовности к творческой деятельности.

При переходе школьника из младшей школы в среднюю характер его деятельности резко меняется. Если в начальной школе обучающимся были даны домашние задания в меньшем количестве, поскольку нагрузка в начальной школе меньше, чем в средней и старшей, уроки всегда проходили в игровой форме, формально, учитель объяснял все «на пальцах», то при переходе в среднюю школу обучающиеся, хоть и имеют сформированные на начальном уровне знания и умения, но желание учиться резко пропадает. Одной из основных причин, по которой обучающиеся наотрез могут отказываться от учебы — это несформированность интеллектуальных навыков, отсутствие психологической готовности к процессу обучения в средней школе. В связи с этим вовлекать школьников в учебный процесс надо с помощью знакомой и интересной для них деятельности, т.е. с помощью игры. Необходимо поддерживать интерес обучающихся к учёбе и к школе в целом. Одним из способов, с помощью которого педагог может вовлечь обучающихся в учебный процесс, является демонстрация положительных и увлекательных моментов и постепенное убеждение в необходимости обучения, и как следствие, мотивация к изучению конкретного предмета.

Обучающиеся, приходящие из младшей школы в среднюю, нуждаются в организации их умственной деятельности, потому что пока они не обладают произвольностью в принятии каких-либо решений касательно учебной деятельности. На начальном этапе они затрудняются сосредоточенно заниматься одной и той же деятельностью в течение долгого времени, поскольку процесс изучения нового материала теряет для них

непосредственный интерес. Учитель может сделать для обучающихся процесс изучения иностранного языка интереснее, если будет использовать на своих уроках дидактические игры. Поскольку школьники с лёгкостью запоминают интересный и значимый для них материал, то если он будет преподнесён в игровой форме, это положительно скажется на процессе изучения ими, например, иностранного языка.

Дидактическая игра, как и другие виды учебных игр требует от школьников сообразительности, внимания, выдержки, вырабатывает умение быстро ориентироваться и находить правильное решение, иными словами говоря, школьники должны быть активно включены в учебный процесс в целом, почувствовать себя его неотъемлемой частью [Стайнберг, 2013]. Принуждение к учебной деятельности со стороны учителя может повлечь за собой отрицательные итоги: обучающиеся невзлюбят школу, обучение, книги, самого педагога, а ведь задача каждого педагога сводится к тому, чтобы пробудить в каждом тягу к познанию, сформировать нравственно-волевую готовность к учебной деятельности, которая предполагает усвоение правил общения в коллективе, умение подчиняться требованиям взрослого, сознательно принимать нормы поведения.

Все поставленные учителем задачи могут быть достигнуты, если учитель будет вовлекать обучающихся в учебный процесс: разрабатывать для них познавательные и интересные занятия, которые как один из вариантов могут включать в свою структуру работу с использованием дидактических игр.

Дидактическая игра приобрела статус метода обучения сравнительно недавно. Как было упомянуто ранее, дидактическая игра являлась и до сих пор является широко распространённым и известным методом обучения иностранному языку в общеобразовательной школе. Многие отечественные и зарубежные педагоги прибегали к использованию данного метода обучения и описывали его в своих работах.

Современная тенденция говорит о следующем: дидактическая игра

стала использоваться на уроках иностранного языка в несколько раз больше, по сравнению с предыдущими десятилетиями.

В течение педагогической практики, которая проходила в МАОУ СШ № 145, нами были посещены уроки иностранного языка, и в дальнейшем проанализирован опыт учителя по использованию дидактических игр в процессе обучения иностранному языку в средней школе.

Учителей-предметников по иностранному (*английскому*) языку в данном учебном заведении 6. Перед первым посещением школьных учебных занятий по иностранному языку учителям английского языка было предложено ответить на несколько вопросов с выбором варианта ответа.

Каждый вопрос включал в себя 3 варианта ответа: а) да, б) нет, в) частично. Первый вопрос был следующий: «Знаете ли вы, что такое дидактическая игра?», ответ на данный вопрос был единогласным — все 6 учителей знают о методе обучения — дидактическая игра, поскольку несколько учителей являются учителями высшей и первой категории и имеют достаточно большой опыт в преподавании иностранного языка. 2 вопрос звучал следующим образом: «Используете ли Вы дидактические игры на своих уроках в средней школе?». 3 учителя ответили «да», 3 ответили «частично», таким образом, было выяснено, что каждый учитель использует на своих уроках дидактические игры. Последний вопрос звучал так: «Как Вы считаете, является ли дидактическая игра эффективным методом обучения иностранному языку?». Все учителя ответили, что считают дидактическую игру эффективным методом обучения иностранному языку.

Отсюда следует вывод, что метод дидактической игры используется учителями иностранного языка на уроках в данном учебном заведении, поскольку данный метод, наравне с традиционными методами обучения иностранному языку, является эффективным по мнению педагогов.

Следующим этапом работы был анализ опыта учителя по использованию дидактической игры. С целью достоверного анализа нами был посещен урок иностранного языка для наглядности представления о

дидактических играх и их использовании в средней школе.

В среднем в классе всегда было 15-20 человек, что является нормой для общеобразовательного учреждения. В начале урока учитель интересовался как у ребят дела, как настроение, и т.д. Урок, на котором мы присутствовали, был посвящен теме *Past Simple*. Учитель дал на слайдах несколько картинок, на которых были изображены люди, делающие различные действия (прогулка в парке, сон, чтение книги, и т.д.). Изначально обучающиеся называли действия в настоящем времени *Present Simple*, но потом учитель задал им наводящий вопрос, в результате чего была объявлена тема урока *Past Simple*.

Педагогом была использована дидактическая игра под названием *Reporter* (репортер).

Целью данной дидактической игры была тренировка обучающихся в употреблении грамматической структуры *Past Simple*, а также в создании дружелюбной и благоприятной для работы атмосферы. Обучающиеся работали в парах, один из обучающихся играл роль «репортера», а другой «школьника» [Рябкова, 2017]. Педагог подготовил раздаточный материал. «Репортерам» были выданы карточки, на которых были написаны вопросы (*Приложение А*), и в течение нескольких минут обучающиеся готовились и работали в парах. Если у них возникали какие-либо трудности с подбором слова или построением предложения, то педагог с радостью помогал им, поскольку тема была новой в данном классе. По прошествии нескольких минут, когда обучающиеся поработали в парах, учителем к доске была вызвана первая пара, тогда как остальные слушали вопросы и ответы в данной паре, чтобы затем рассказать, что они узнали и поняли из рассказа первой пары, стоящей у доски. В данной игре выигрывала пара, у которой вопросы и ответы были составлены правильно.

Наблюдая за работой учителя и его реакцией на активность обучающихся в течение дидактической игры можно сделать вывод, что учитель также был частью данной дидактической игры. Участие педагога в

игре было косвенным, поскольку она была контролером-помощником в трудных для обучающихся случаях. Дидактическая игра прошла продуктивно, поскольку все обучающиеся принимали в ней участие, включая тех школьников, которые в данном классе были отстающими.

По окончании урока учителю было задано несколько вопросов относительно применения метода дидактических игр на уроках иностранного языка.

Обобщая полученные ответы можно сказать следующее: педагог в целом к использованию дидактических игр на уроке относится с положительной точки зрения, поскольку дидактические игры необходимо проводить на уроках иностранного языка, так как они способствуют активизации обучающихся, их речемыслительной и творческой деятельности. Для обучающихся уроки, построенные с применением дидактических игр, кажутся интереснее, чем обычные уроки, базирующиеся на традиционных методах обучения.

Школьники, которые перешли из младшей школы в среднюю, находятся в таком возрасте, что для реализации своих амбиций им необходима активность на уроке, движение. Педагог подчеркнула, что при использовании дидактических игр обучающиеся 5-х классов лучше усваивают новый учебный материал, и после проведения дидактической игры по какой-либо теме, они без труда могут вспомнить пройденный материал на другом занятии, когда их об этом спрашивает учитель.

На вопрос о том, как часто используются учителем дидактические игры на уроках иностранного языка, был получен следующий ответ: дидактические игры используются на уроках периодически, не так часто, как этого хотелось бы, поскольку не всегда хватает времени на их использование в учебном плане или в процессе урока. Обучающимся должен быть дан большой объем учебного материала, но, несмотря на это, педагог всегда находит время на использование дидактической игры. Когда игра используется на уроке, то педагог старается проводить ее на разных этапах

урока, с целью активизации деятельности обучающихся в течение всего учебного времени.

По результатам проведения беседы и анализа опыта данного педагога по использованию дидактических игр можно сделать следующий вывод: педагог по достоинству оценивает дидактические игры как метод обучения иностранному языку, хотя они проводятся на уроках иностранного языка, но не систематически. Учитель заинтересован в том, чтобы сделать обучение иностранному языку более интересным, познавательным, а также осознанным для обучающихся, но не всегда может быть найдено время в учебном плане для проведения дидактической игры. Однако, обучающиеся не всегда удовлетворены учебной деятельностью, которая зачастую построена исключительно на письменных упражнениях и автоматическом запоминании правил, из-за этого у них наблюдается снижение мотивации к изучению иностранного языка, они чаще испытывают чувство усталости и переутомляются от предложенных им заданий, которые включены в учебную нагрузку, и как следствие из этого, у них наблюдается общее снижение интереса к изучаемому предмету.

2.3 Разработка и апробация авторского методического обеспечения с применением дидактических игр для обучения иностранному языку в средней школе

Исследовав различную методическую литературу, касающуюся метода дидактических игр, нами был разработан и апробирован комплекс дидактических игр.

В данном комплексе представлены дидактические игры, которые направлены на тренировку и усовершенствование навыков грамматики, орфографии, лексики, фонетики. В заданиях данного комплекса упражнений используются разные формы работы: групповая, парная, индивидуальная. Также данные упражнения охватывают аспекты иностранного языка: writing (письмо), speaking (говорение), listening (слушание), reading (чтение).

Разделение дидактических игр на группы из разработанного комплекса является относительным, поскольку в основе каждой дидактической игры лежат запланированные учителем цели, для которых может реализовываться разработанный комплекс упражнений. Так, некоторые из разработанных дидактических игр (упражнений) могут быть направлены на развитие нескольких навыков одновременно, например, на развитие лексики и грамматики, либо на правильное употребление грамматического времени и написание предложений с использованием данного времени.

Описанные упражнения разработаны для обучающихся средней школы (5-7 класс) с целью изучения нового материала, и закрепления ранее пройденного. Комплекс был апробирован в 5-х классах МАОУ СШ №145.

Группа дидактических игр, направленных на развитие навыков орфографии:

1. Ребус (Rebus)

Цель: закрепление умения правильно составлять и писать слова (*орфография*).

Форма работы: групповая.

Ход игры: в данной дидактической игре каждой букве алфавита учителем присваивается свое порядковое число. Обучающиеся делятся на команды по 5-6 человек, затем каждая из сформированных команд получает карточку с примером. После того, как обучающиеся получили карточки с примерами и изучили их, учитель выдаёт им карточки с зашифрованными с помощью чисел словами (15-20 слов) и карточку с алфавитом, на котором написана кодировка букв (*Приложение Г*). Задача обучающихся расшифровать загаданные слова, используя алфавит.

Описанное выше упражнение было использовано на уроке иностранного языка в 5 «В» классе для закрепления знаний по теме «School». В задании были даны следующие кодировки слов: 10 12 5 10 4 15 5 8 — a teacher; 10 9 5 26 4 3 24 — a pencil; 10 20 4 15 18 18 24 15 10 24 24 — a school hall; 10 26 5 2 10 16 — an exam; 10 16 10 8 7 — a mark; 15 18 16 5

23 18 8 7 — homework ; 10 8 21 24 5 8 — a ruler; 10 12 5 2 12 1 18 18 7— a textbook ; 10 14 3 4 12 3 18 26 10 8 25— a dictionary, и т.д.

2.Квадрат (Squared)

Цель: увеличение словарного запаса и улучшение знаний по *орфографии* иностранного языка.

Форма работы: задание рассчитано на индивидуальную работу обучающихся.

Ход игры: каждый обучающийся рисует у себя в тетради квадрат размером 4*4 клетки. Учитель выборочно называет 16 букв алфавита в разном порядке, а обучающиеся записывают их в свои таблицы в произвольном порядке. Задача школьников — составить как можно больше слов из данных букв, но при условии, что слова должны быть составлены только из рядом стоящих букв по вертикали, горизонтали, диагонали. Каждую букву можно использовать в слове только один раз. Ограничение по времени 5 минут. Данная игра может быть использована в рамках изучения новой темы, чтобы обучающиеся в начале урока самостоятельно могли определить тему будущего урока. Например, в квадрате даны следующие буквы:

М	Н	Л	О
С	Е	І	К
Н	S	R	A
О	Е	Р	В

Обучающиеся могут найти такие слова как: chose, chosen, rise, help, raise, и т.д. Объединив найденные слова, обучающиеся могут догадаться, что тема урока «Verbs» — глаголы.

При использовании данной игры учителю следует дать обучающимся как минимум 5 гласных букв, поскольку в слове должна быть минимум 1 гласная. Для активизации познавательной деятельности обучающихся, учитель может поощрять школьников, которые будут находить слова «подлиннее», например, слова из 2–4 букв — это 1 балл, слова из 5 букв — 2

балла, из 6 букв — 3 балла, и т.д.

3. Скрытое слово (The hidden word)

Цель: закрепление навыков обучающихся в образовании и написании слов (*орфографии*) и их произношении по буквам (*spelling*).

Форма работы: индивидуальная.

Ход игры: учитель задумывает *сломанное слово*, которое включает в себя 4–8 букв, например *Flower*. После этого обучающимся предлагаются слова, которые содержат в себе минимум одну букву из загаданного учителем *сломанного слова*, с целью усложнения задания буквы в предлагаемых словах переставлены местами, например, *Eifr* (Fire). К данному слову предлагаются прочерки, каждый из которых символизирует букву этого слова (Eifr _ _ _ _), и на том месте, где стоит буква, входящая в состав *сломанного слова*, ставится условное обозначение в виде круга, символизирующий наличие буквы, которая входит в состав *сломанного слова* (Eifr ○ _ ○ _).

Следует постараться, чтобы каждая буква *сломанного слова* была представлена отдельным перепутанным словом. В зависимости от уровня знаний обучающихся размер слова может быть увеличен, однако 4–8 знаков являются самым оптимальным вариантом для работы.

Пример:

E I F R — ⓕ ⓖ ⓗ Ⓢ

E G N E R — ⓖ ⓗ Ⓢ ⓗ ⓗ

O L N E T — ⓗ ⓗ ⓗ ⓗ ⓗ

R L W D O — ⓗ ⓗ ⓗ ⓗ ⓗ

4. Твоя очередь (Your turn)

Цель: данная дидактическая игра предназначена для улучшения навыков говорения и проверки орфографии, поскольку *speaking* (*говорение*) и *spelling* (*проговаривание слова по буквам*) тесно связано с орфографией (*правильное написание слов*).

Форма работы: групповая.

Ход игры: перед началом данной игры следует поделить класс на 4 команды. Участник команды А говорит слово (любое), и произносит его по буквам, затем игрок из команды В должен придумать и назвать свое слово, начинающееся на букву, которой оканчивалось слово команды А и также по буквам, команда С, соответственно, придумывает слово, которое начинается с последней буквы произнесённого командой В слова, команда D, произносит слово, которое начинается с буквы, которой оканчивалось слово команды С, и затем команда А снова придумывает слово, но уже на последнюю букву слова команды D. За правильно названные слова команда получает 1 балл.

Важно сказать, что слова не должны повторяться, команды вступают в игру по очереди, например:

A1: yellow-y-e-l-l-o-w

B1: winter-w-i-n-t-e-r

C1: remove-r-e-m-o-v-e

D1: event-e-v-e-n-t

A2: theatre-t-h-e-a-t-r-e, и т.д.

Данная дидактическая игра может быть использована на уроке в рамках одной темы, но тогда следует сообщить обучающимся о том, что слова должны быть использованы только по теме урока, например Animals, My school things и т.д.

Следующая система дидактических игр направлена на развитие навыков грамматики иностранного языка, в частности на правильное построение предложений и употребление его в необходимом времени:

1. Сломанное предложение (Broken sentence)

Цель: повторение правил правильного построения предложения (*грамматика*), а также оценка знаний обучающихся в данной области.

Форма работы: групповая.

Ход игры: обучающиеся делятся на 4 команды, учитель выдает каждой

команде некоторое число предложений (10–15), слова каждого из которых записываются на отдельных карточках одно слово — одна карточка, т.е., обучающиеся должны самостоятельно составить предложения из карточек.

После этого все карточки для каждой команды перемешиваются и выдаются. Важно помнить, во избежание перемешивания карточек из разных предложений между собой, и чтобы обучающиеся не боялись потерять карточки, каждое предложение должно иметь либо свой собственный цвет, либо цифро-буквенное обозначение, которое может включать в себя букву и цифру-обозначение для определения количества карточек в данном предложении. Например, предложение *bakery went Michael to the* будет разделено на 5 карточек, каждая карточка будет иметь свой символ B-5 (B — литера предложения, 5 — количество карточек в данном предложении). На выполнение задания обучающимся отводится 10 минут.

По окончании времени из каждой команды выходит один представитель и читает по 2 получившихся предложения, если другие команды согласны с ним, они поднимают правую руку, если нет — левую.

2. Где ты был? (Where were you?)

Цель: повторение грамматических правил, в частности повторение времени Past Simple. В данной игре обучающиеся попрактикуются использовать глагол *to be* в вопросительных, отрицательных, повествовательных предложениях времени Past Simple.

Форма работы: индивидуальная.

Ход игры: учитель подготавливает карточки, на которых написаны различные места, в которых могли оказаться обучающиеся (кино, больница, театр, парк, деревня, торговый центр, и т.д.) и кладет их заранее в коробку.

Обучающиеся по одному выходят к доске и тянут одну карточку из коробки, при этом они не должны говорить, какую карточку они вытянули, они должны только задать вопрос остальным сидящим *Where was I at noon yesterday?*. Остальные обучающиеся должны отгадать, где был вчера водящий, задавая ему вопросы *Were you at the dentist?*, *Were you at home?*,

Were you at the cinema?, etc.

Количество вопросов должно быть ограничено (6–7 вопросов), если кто-либо из обучающихся отгадывает, где был водящий, то водящим становится он, если нет — учитель сам выбирает, кто пойдет к доске.

3. Где предмет? (Where is the subject?)

Цель: данная дидактическая игра может быть применена на уроках иностранного языка для закрепления навыка употребления глагола *to have* во времени *Present Simple* (утвердительная, вопросительная, отрицательная формы).

Форма работы: групповая.

Ход игры: класс делится на 2 команды, одна команда закрывает глаза либо выходит из кабинета на несколько минут, а другая команда получает от учителя какой-либо предмет, например, пластмассовый мяч. Этот предмет отдается одному из участников 2 команды. Задача команды 1- это угадать, у кого находится предмет, а задача команды 2- не подсказывать, у кого находится предмет. Команда 1 может задавать вопросы лично каждому игроку из команды 2, либо спрашивать о другом участнике команды, если ли у него этот предмет например:

Student 1: Do you have it, Dasha?

Dasha: No, I don't have it.

Student 2: Does Kirill have it, Dima?

Dima: No, Kirill doesn't have it.

Student 3: Do you have it, Vika?

Vika: Yes, I have it!

Стоит отметить, что количество вопросов должно быть ограничено, примерно 5–6, если в команде 10–12 человек, если больше, то соответственно количество вопросов может быть увеличено. Если команда 1 находит того человека, у которого был предмет, они получают 1 балл, если нет — команда 2 получает балл. Когда количество вопросов исчерпано, и хранитель предмета не найден, то команды меняются местами.

При помощи данной дидактической игры обучающиеся учатся работать в команде и коммуницировать друг с другом на иностранном языке, помимо этого они улучшают свои навыки по теме Present Simple, произношение и построение вопросно-ответных предложений.

Педагогу не стоит забывать о том, что в процессе игры важно уделять внимание ошибкам обучающихся, и по окончании данной дидактической игры нужно сказать обучающимся об их ошибках, чтобы в дальнейшем они грамотно произносили слова и строили предложения.

4.Описание путешествия (Travelog)

Цель: данное упражнение направленно на сплочение и командную работу обучающихся. В ходе данного упражнения обучающиеся повторяют темы Present and Past Simple.

Форма работы: групповая.

Ход игры: перед проведением данной дидактической игры учитель должен заранее поделить класс на группы по 4–5 человек, чтобы обучающиеся знали, с кем им предстоит работать, и дать каждой группе задание, подготовить свой рассказ о путешествии с картинками (презентацией). Когда обучающиеся приходят на урок, каждая группа демонстрирует всему классу свою презентацию с изображениями и рассказывают о каждой картинке, например :

S1: This is a place where we stopped to go swimming.

S2: Unfortunately, the water was too cold.

S3: Then we ate at this restaurant, where the food was delicious and inexpensive.

S4: At the zoo we saw all kinds of animals, including this bear.

С помощью данной игры обучающиеся погружаются в атмосферу иностранного общения, применяют свои знания на практике, улучшают навык говорения.

Поскольку обучающиеся рассказывают о путешествии, все вопросы, которые будут заданы после презентации, будут также на иностранном

языке — все это благоприятно повлияет на усвоение информации в ходе урока.

При изучении иностранного языка важно создавать комфортную и дружелюбную атмосферу обучающимся для дальнейшей работы, поскольку акт коммуникации происходит при живом общении школьников между собой.

5. Семья (Family)

Цель: создание для обучающихся оптимальных условий для коммуникации на иностранном языке, и повторное осмысление правил грамматики.

Форма работы: групповая.

Ход игры: для реализации данной дидактической игры обучающиеся должны объединиться в 5 групп, каждая из которых представляет одну «семью». Когда обучающиеся объединяются в группы, учитель разделяет роли между ними, в которых они должны будут работать, и дает задание: составить портрет своей семьи, используя времена Present Simple, Past simple, Present Continuous, правила и обороты, изученные ранее.

Каждый член «семьи» должен рассказать о себе, а один человек, который будет играть роль *narrator* (рассказчика), должен составить портрет и представить его всему классу, в свою очередь, класс должен будет подготовить вопросы для каждой семьи.

Данная дидактическая игра может быть использована на этапе закрепления и повторения пройденного материала за период обучения в начальной школе, и изученного материала в средней школе, поскольку из начальной школы обучающиеся приходят с определённым запасом лексики, обладают определенными знаниями и умениями, то они смогут применить их на практике, играя в данную дидактическую игру.

Описанную ниже дидактическую игру, как и остальные дидактические игры из разработанного комплекса, можно отнести к нескольким категориям. Условно, она направлена на расширение лексического (*словарного*) запаса

обучающихся, на его обогащение и углубление, и на развитие навыков лексики и грамматики:

1. Противоположности (Opposites)

Цель: данная дидактическая игра может быть применена для повторения слов и увеличения словарного запаса всех частей речи, а также для тренировки в составлении антонимичных пар.

Форма работа: парная.

Ход игры: для организации данной дидактической игры учителю потребуются заранее подготовленные карточки со словами различных частей речи, которые могут иметь антоним, например free, hot, cry, stand up, best, cruel, dangerous, empty, и т.д. Класс работает в парах. Первый обучающийся выбирает слово и загадывает его своему собеседнику, используя слово в предложении, а тот, в свою очередь должен назвать антоним и использовать его в своем предложении. Затем обучающиеся меняются ролями, и загадывают другое слово. Тот, кто загадывал слово, теперь должен будет придумать предложение с антонимичным словом, например :

Student A: My tea is **hot** — Student B: Cold. Weather is **cold** today.

Student B: The dragon is a **dangerous** animal — Student A: In our school **safe** mode.

Student A: My glass is **empty** — Student B: My juice bottle is **full**.

Если обучающиеся не знают антонима к слову, то учитель может помочь им. Будет полезно, если обучающиеся запишут себе антонимичные пары с переводом в тетрадь, поскольку в дальнейшем они смогут использовать их при написании или составлении предложений. Обучающиеся смогут расширить свой список другими примерами, если посчитают нужным.

Разработанный комплекс упражнений прошел апробацию в МАОУ СШ №145. Апробация проходила в 5-х классах. Для чистоты эксперимента было взято 2 класса из параллели 5-х классов, 5 «А» и 5 «В» класс, поскольку, по мнению учителя, который ведет уроки иностранного языка, в данных классах

уровень владения иностранным языком совпадает в этих классах. Общее количество участников — 46 человек.

Эксперимент проходил следующим образом: в каждом классе были проведены уроки по одной и той же теме «My things», данная тема параллельно включала в себя конструкции Have got/ Has got, их употребление в утвердительной, отрицательной, вопросительной формах.

Первый класс — экспериментальный, в котором был проведен урок по данной теме, был 5 «А» класс. Количество обучающихся — 24 человека. Структура класса неоднородная. В классе присутствовали как обучающиеся, имеющие по иностранному языку оценку «отлично» — 9 человек, «хорошо» — 10 человек, «удовлетворительно» — 5 человек. В данном классе урок по заявленной теме был проведен традиционно, т.е., без использования дидактических игр из разработанного комплекса. Обучающиеся делали письменные упражнения из учебника, слушали аудиоматериалы и делали по ним задания. Помимо этого обучающиеся выходили к доске и выполняли упражнения у интерактивной доски, например, записать предложение *У меня есть собака; У Тома нет велосипеда; У тебя есть семейное фото?; и т.д.*, используя конструкцию Has/Have got. В середине урока обнаружилось, что внимание обучающихся постепенно рассеивалось, они меньше концентрировались на теме урока, отвлекались, занимаясь посторонними делами — все это являлось следствием того, что информация, которая преподносилась обучающимся через теорию и письменные упражнения, перестала быть интересной, школьники утомились от нее. В середине урока было предложено провести физкультминутку, на которой обучающиеся немного взбодрились и приступили к работе. Когда урок подходил к концу, обучающимся была предложена небольшая анкета, где им следовало ответить на несколько вопросов касательно урока, их мнение, что следовало бы изменить, и т.д. (*Приложение Б*).

Проанализировав ответы обучающихся был сделан следующий вывод: в целом всем обучающимся урок понравился. Касательно использования

разных материалов, почти каждый школьник хотел бы видеть на уроке подвижную (*игровую*) деятельность, несколько обучающихся ответили, что им не хватило видеоматериалов по теме (*визуального сопровождения*), другие ответили, что хотели бы внести в урок элемент соревновательности между собой.

Второй класс — контрольный, в котором был проведен урок по данной теме — 5 «В» класс. Количество обучающихся в данном классе — 22 человека. При подготовке к уроку в данном классе, в котором западали навыки орфографии и грамматики, из разработанного комплекса упражнений была включена игра «Сломанное предложение (Broken sentence)».

Игровая деятельность в данном классе осуществлялась через дидактическую игру «Сломанное предложение (Broken sentence)», направленную на развитие навыков грамматики и орфографии. Помимо этого данная дидактическая игра была направлена на создание комфортной для работы атмосферы, поскольку в процессе игры обучающиеся могли общаться между собой, принимая решения, а значит, все были задействованы в дидактической игре, и слово каждого члена команд было принято во внимание всей командой. Данное упражнение было использовано для изучения темы *My things* + темы глаголов *Have got/Has got*. В начале урока обучающиеся делали как устные, так и письменные упражнения из учебника (*как и в случае с экспериментальным классом*), однако в середине урока было решено провести данную дидактическую игру с использованием интерактивной доски. Для этого обучающиеся были поделены на 4 команды. На интерактивной доске были перепутаны слова из «сломанных» предложений. Задача каждой команды была как можно быстрее соединить слова в разные предложения. Для того, чтобы обучающиеся в процессе игры верно выполнили задуманное задание, каждое предложение имело свое цифро-буквенное обозначение. При помощи цифро-буквенного обозначения обучающиеся понимали, сколько слов и какие слова следует использовать в одном предложении, а какие в других. В каждой команде были даны

следующие предложения на доске: A-4 *They music like rock — They like rock music*; O-4 *drinks He milk never — He never drinks milk*; H-10 *every 7 o'clock at day up I get the in morning — I get up at 7 o'clock in the morning every day*; J-7 *little My has sister a kitten got — My little sister has got a kitten*; W-5 *Have apple got you an — Have you got an apple, u.m.ð.*

Обучающиеся должны были верно составить предложения за 10 минут, выходя по одному члену команды к доске, поскольку тема была для них новой, то времени было выделено больше. Первая команда, которая составила верно все предложения, получала поощрение в виде аплодисментов, остальные же обучающиеся, которые находились на своих местах должны были решить, согласны они с составленным предложением или нет. Если обучающиеся были согласны, то они поднимали правую руку, если нет — левую. По прошествии 10 минут ими были представлены предложения, которые у них получились. Выбранное упражнение было полезно, поскольку обучающиеся работали в группах самостоятельно, коммуницируя и обмениваясь информацией между собой.

В конце урока обучающимся также была дана анкета, как и в случае с экспериментальным классом (*Приложение В*).

Проанализировав ответы обучающихся был сделан вывод: заявленная тема урока была интересна школьникам. На вопрос «Чего не хватило на уроке?» обучающиеся ответили, что им урок понравился в полной мере, особенно игра, в которой все принимали активное участие, играли с большим удовольствием, а значит как для учителя, так и для обучающихся урок прошел продуктивно.

Через неделю в обоих классах перед началом урока иностранного языка был дан тест, который был связан с повторением пройденной темы: несколько заданий, в которых нужно правильно употребить глагол *Has got/ Have got* (*Приложение Д*).

Проанализировав работы обучающихся получился следующий результат: обучающиеся, у которых урок по данной теме был проведен без

использования дидактической игры справились с заданием хуже, чем класс, где была проведена дидактическая игра.

Это связано с тем, что внимание экспериментального класса, в котором урок проходил без использования дидактической игры, рассеялось ближе к середине урока, и далее они воспринимали информацию, не вникая в ее суть. Контрольный класс, в котором была проведена дидактическая игра, удерживал внимание и концентрировался на теме в течение всего урока, поскольку один вид активности сменялся другим, обучающиеся постоянно находились в работе.

Стоит отметить, что групповая работа благоприятно сказалась на классе, поскольку пройденная тема была понята ими и усвоена на должном уровне. Относительно экспериментального класса, ими данная тема была усвоена хуже, чем контрольным классом, но как только данная тема была объяснена им учителем еще раз на примере практического упражнения, то знания по ней углубились и закрепились еще раз.

Вывод по второй главе

1. Дидактическая игра является неотъемлемой частью образовательного процесса при обучении иностранному общению школьников в общеобразовательном учреждении. При помощи дидактической игры педагог создаёт ситуации, приближенные к реальным, с помощью которых погружает своих обучающихся в ситуации, где им необходимо проявлять свои знания, умения, и демонстрировать свои речевые навыки, и что самое главное — навык общения. Поскольку в ходе дидактической игры обучающиеся коммуницируют между собой на иностранном языке, у них активно начинает развиваться способность к иностранному общению и языку в целом. Происходит углубление в знаниях по иностранному языку и погружение обучающихся в специально созданные условия для общения.

2. В результате опроса учителей английского языка было выяснено, что

метод дидактической игры известен каждому педагогу в общеобразовательном учреждении, также данный метод используется на уроках иностранного языка в классах, однако не так часто. Преимущественно данный метод используется в средних и младших классах.

3. Проанализировав опыт педагога по иностранному языку можно сделать вывод, что педагог относится к дидактическим играм положительно, применяет их на своих уроках. Однако из-за плотного учебного графика применение дидактических игр не может быть постоянно сопутствующим процессом в ходе урока, поскольку дидактические игры направлены на углубление знаний по отдельной теме в игровой форме. Данная разновидность игр требуют полного погружения, но, к сожалению, в рамках учебных занятий невозможно выделять большое количество уроков для данных игр. Замена обычных занятий с применением традиционных методов на занятия с применением дидактической игры не дадут положительного результата, а наоборот могут привести к нежеланию обучающихся к изучению языка. Школьники могут привыкнуть к игре, и в дальнейшем обычные уроки, без применения дидактической игры, могут стать им безынтересными.

4. Разработанное методическое обеспечение с применением дидактических игр было апробировано на двух 5-х классах (экспериментальном—5«А», и контрольном—5«В»). Апробация показала следующее: применение дидактических игр благоприятно сказывается на усвоении материала на уроке. Обучающиеся с большим удовольствием принимают участие в игре. В процессе урока погружаются в иностранный язык, коммуницируют, и в дальнейшем применяют полученные знания на практике.

5. Проверка полученных ранее знаний показала, что обучающиеся из контрольного класса, в котором урок был проведен с использованием дидактической игры, лучше справились с заданиями на повторение пройденной темы, в отличие от обучающихся, у которых урок был проведен

без использования дидактической игры. Это связано прежде всего с тем, что экспериментальный класс, в котором урок был проведен без использования дидактической игры, уже ближе к середине урока рассеял свое внимание, стало очевидным, что урок по данной теме давался обучающимся не так легко, и как следствие, из-за непонимания, их внимание было отвлечено на посторонние дела, тогда как обучающиеся из контрольного класса, в котором урок был построен с применением дидактической игры, активно участвовали в уроке.

Заключение

В данной выпускной квалификационной работе раскрывается и уточняется понятие дидактическая игра. Дидактическая игра как метод обучения иностранному языку используется педагогами на уроках английского языка в общеобразовательном учреждении. Игре отводится важное место в процессе обучения, но зачастую плотный учебный план, который составляется учителями, построен на использовании традиционных методов обучения (*учебная дискуссия, лекция, работа с учебником, традиционные письменные и устные упражнения*) по требованиям Федерального государственного стандарта.

Проанализировав специальную литературу было выявлено следующее: дидактические игры не имеет четко сформулированной классификации. Отечественные и зарубежные ученые занимались изучением дидактических игр как метода обучения иностранному языку. Они выделяли разные классификации, одной из классификаций является классификация по аспектам изучения иностранного языка.

В соответствии с этой классификацией выделяются 2 группы игр.

К первой группе относятся игры, которые связаны с аспектами изучения иностранного языка (*грамматические, лексические, фонетические, орфографические*).

Другая группа игр включает в себя «творческие» игры, которые направлены на развитие творческого мышления школьников (*игры-загадки, игры-путешествия, т.д.*).

Анализ психолого-педагогической и научно-методической литературы показал, что процесс обучения иностранному общению на начальном этапе изучения языка в средней школе является одним из основополагающих процессов обучения иностранному языку, причем основное внимание сосредоточено на языке как на средстве коммуникации.

Рассмотрев условия влияния проведения игр на уроках иностранного языка на формирование навыков речевого общения школьников, был сделан

следующий вывод: на этапе углубления знаний и обучения иностранному языку основной упор делается на развитие понимания у школьников разговорного английского и закладываются основы правильного произношения: распознавание и употребление более сложных слов и построение осложненных структур. Задача учителя при помощи дидактической игры создать для обучающихся ситуацию общения, которая по своему строению будет схожа с ситуацией в реальной жизни. Это поможет обучающимся не только изучить иностранный язык, но и научит их использовать и правильно строить диалоги, свою монологическую речь. Создание на уроке комфортной для работы атмосферы поможет учителю вовлечь каждого школьника в изучение иностранного языка, и говорению на нем.

Использование дидактических игр на уроках иностранного языка является одним из самых эффективных методов обучения, поскольку их психолого-педагогической основой является игровая деятельность, которая вносит большой вклад в психическое развитие личности. Использование игровых методов на уроках иностранного языка в средней школе способствует появлению активного познавательного интереса школьников. На таких уроках удаётся достичь разных целей, а именно: осуществить контроль, знаний, умений и навыков обучающихся; обеспечить рабочую атмосферу, серьезное отношение школьников к уроку; все обучающиеся комфортно себя чувствуют, поскольку в процессе игры они находятся в постоянном взаимодействии друг с другом; растёт популярность предмета и становится всё больше желающих изучать иностранный язык. В игре появляется мотивация к изучению иностранного языка и улучшается качество знаний.

Несмотря на осведомленность учителей-предметников по иностранному языку о методе обучения — дидактическая игра, плотный учебный график не дает возможности для использования дидактических игр на каждом уроке иностранного языка. Поскольку использование на

постоянной основе уроков с применением дидактических игр может сделать учебный процесс для обучающихся развлечением, и они будут отказываться от уроков, которые построены с использованием традиционных методов.

Разработанное методическое обеспечение с применением комплекса дидактических упражнений прошло апробацию в МАОУ СШ №145 в 5-х классах. Данные дидактические игры могут быть использованы и рекомендованы учителям-предметникам для проведения уроков иностранного языка в средней школе. Дидактические игры рассчитаны на усовершенствование навыков *говoreния, письма, произношения и чтения* у обучающихся. При апробации было выявлено следующее: стремление к изучению иностранного языка у обучающихся 5-х классов возросло. При применении упражнения из разработанного комплекса было видно, что внимание обучающихся на уроке иностранного языка было сосредоточено исключительно на языке. Школьники не отвлекались на посторонние дела, поскольку процесс дидактической игры был для них интересен и познавателен, а также по окончании урока и заполнении анкеты, обучающиеся отметили именно процесс подготовки самого урока, т.е. его игровую составляющую. Игра была им полезна, знания, полученные в процессе игры, крепко закрепились в памяти школьников, и они с легкостью смогли вспомнить пройденное правило через несколько уроков на проверке и повторении пройденного.

Результаты после проведённого урока дают основание полагать, что использование дидактических как средства обучения на уроках иностранного языка позволяет достичь положительных результатов. Таким образом, цель исследования достигнута, задачи—реализованы.

Список использованных источников:

1. Приказ Минобрнауки РФ от 17.12.2010 N 1897 «Об утверждении Федерального Государственного Образовательного Стандарта основного общего образования». Москва: Бюллетень нормативных актов федеральных органов исполнительной власти", № 9, 28.02.2011.
2. Апальков В. Г. «Английский язык. Рабочая программа. 5–9 классы» / В.Г. Апальков. М.: Просвещение, 2015.
3. Асмолов А. Г. Формирование универсальных учебных действий в основной школе: от действия к мысли. Система заданий: пособие для учителя. М.: Просвещение, 2010. 159 с.
4. Афанасьева О. В. Английский язык. Книга для чтения. VI класс: пособие для учащихся общеобразовательных учреждений и школ с углубленным изучением английского языка / О.В. Афанасьева, И.В. Михеева. М.: Просвещение, 2012. 123 с.
5. Безруких М. С. Психологические основы эффективной организации учебного процесса // Здоровье детей (приложение к «Первому сентябрю»). М., 2006. 42 с.
6. Бим И. Л. Некоторые актуальные проблемы современного обучения иностранным языкам // Иностранные языки в школе. М., 2001.— С. 12–18.
7. Битяева М. В. Психолого-педагогическое сопровождение школьников на этапе перехода из начального в среднее звено // Управление школой. М., 2002. — С. 23–27.
8. Бочарова Л. Н. Игры на уроках английского языка на начальной и средней ступенях обучения. // Иностранные языки в школе. М., 1996.— С. 10–11.
9. Выготский Л. С. Педагогическая психология. М.: АСТ: Астрель: ЛЮКС, 2005. 670 с.

10. Газман О. С., Харитоновна Н. Е. В школу–с игрой. М.: Просвещение, 1991. 96 с.
11. Деркач А. А., Заыкин В. Г. Акмеология: Учебное пособие. СПб.: Питер, 2003. 256 с.
12. Зимняя И. А. Педагогическая психология / И. А. Зимняя. 2-е изд. М.: Логос, 2005. 382 с.
13. Коджаспирова Г. М. Педагогический словарь / Г. М. Коджаспирова. М.: Academia, 2005. 173 с.
14. Конышева А. В. Игровой метод в обучении иностранному языку. СПб.: КАРО, Мн.: Издательство «Четыре четверти», 2008. 175 с.
15. Ливингстоун К. «Ролевые игры в обучении иностранным языкам». М.: Высшая школа, 1988. 215 с.
16. Любченко А. С. Нестандартные уроки английского языка в школе. Ростов н/Д.: Феникс, 2007. 301 с.
17. Макаренко А. С. Лекции о воспитании. М.: Нар. Образование, 2009. 195 с.
18. Методика обучения иностранным языкам: традиции и современность: коллективная монография / [А. А. Миролюбов и др.]; под ред. А. А. Миролюбова. Обнинск: Титул, 2012. 462 с.
19. Обухова Л. Ф. Детская психология: теории, факты, проблемы. М.: Тривола, 1995. 374 с.
20. Оганджян Н. Л. Элементы коммуникативной методики обучения английскому языку в средней школе. М., 2005. — С. 46–49.
21. Павлова Е. А. Коммуникативный подход в обучении грамматике / Е.А. Павлова // Первое сентября. English. М., 2007.
22. Пассов Е.И. Урок иностранного языка. Ростов н/Д.: Феникс; М: Глосса Пресс, 2010. 640 с.
23. Примерные программы по учебным предметам. Иностранный язык. 5–9 классы (Серия «Стандарты второго поколения»). М.: Просвещение, 2012.

24. Пучкова Ю.Я. Игры на уроках английского языка: М. пособие / Ю.Я. Пучкова. М.: АСТ, 2013. 80 с.
25. Рябкова В.В. Приемы работы с текстом на уроках английского языка // Иностранные языки в школе. М, 2017.
26. Сикорский А.И Душа ребенка. М.: АСТ: Астрель, 2009. 160 с.
27. Совин Н.В. Методика обучения иностранным языкам и дидактика. М.: Кнорус, 2018. 390 с.
28. Соловьева О.В. Закономерности развития познавательных способностей школьников: Возрастная и педагогическая психология. М.,2004.— С. 22–25.
29. Сорокина А.И. Дидактические игры в детском саду. М.: Просвещение, 1982. 98 с.
30. Стайнберг Д. 110 игр на уроке английского языка / Пер. с англ. М.: «Астрель», 2013.124 с.
31. Стронин, М.Ф. Обучающие игры на уроке английского языка: книга для учителя. М.: Просвещение, 2004. 111 с.
32. Ушинский К.Д. Как воспитать ребенка. М.: «Издательство АСТ», 2014. 340 с.
33. Ушницкая В.В. Дистанционное обучение иностранному языку// Информатика и образование. М., 2016.— С. 34–35.
34. Флатов В.М. Методика обучения иностранным языкам в начальной и основной общеобразовательной школе. Учебное пособие .Ростов н/Д.: Феникс, 2004. 416 с.
35. Хуторской А. В. Дидактика. Учебник для вузов. Стандарт третьего поколения. СПб.: Питер, 2017. 720 с.
36. Хуторской А. В. Методология педагогики: человекообразный подход. Результаты исследования: науч. издание. М.: Эйдос; Изд-во Института образования человека, 2014. 171 с.
37. Хэгболдт П. Изучение иностранных языков. М., 1963. 175 с.

38. Цукерман Г.А. Переход из начальной школы в среднюю, как психологическая проблема: Возрастная и педагогическая психология // Вопросы психологии, №5. СПб., 2001.— С. 19–34.
39. Шарафутдинова Т.М. Обучающие игры на уроках английского языка // Иностранные языки в школе, №8. 2005.— С. 45–50.
40. Эльконин Д. Б. Психология игры. М.: Изд.ВЛАДОС, 1999. 288 с.
41. Юкина И.В., Волохова Е.А. Дидактика. Конспект лекций для студентов педагогических вузов. М.: ЛитРес., 2017. 214 с.
42. Юрасова Е.С., Горбачева, Е.А. CLIL технология на уроках английского языка / Е.С. Юрасова, Е.А. Горбачева // Царскосельские чтения. – Т.1. №19. 2015. — С. 359 – 362.
43. Buhler K. The Mental Development of the Child: A Summary of Modern Psychological Theory.: Routledge, 2013. 194 p.
44. Carlson L. Dialogue games: An approach to discourse analysis.: Reidel, 1983. 244 p.
45. Chomsky N. Language and mind. N.Y.: Harcourt Brace Jovanovich, 1972. 190 p.
46. Dewey J. My pedagogic creed. London, 1897.— P.4–6.
47. Klippert H. Methoden-Training. 2005. 250 p.
48. Maley A. Technique in Language Learning.: Cambridge University Press, 1978. 176 p.
49. Sully J. Studies of Childhood.: Publisher D., 1896.191 p.

Приложения*Приложение А*

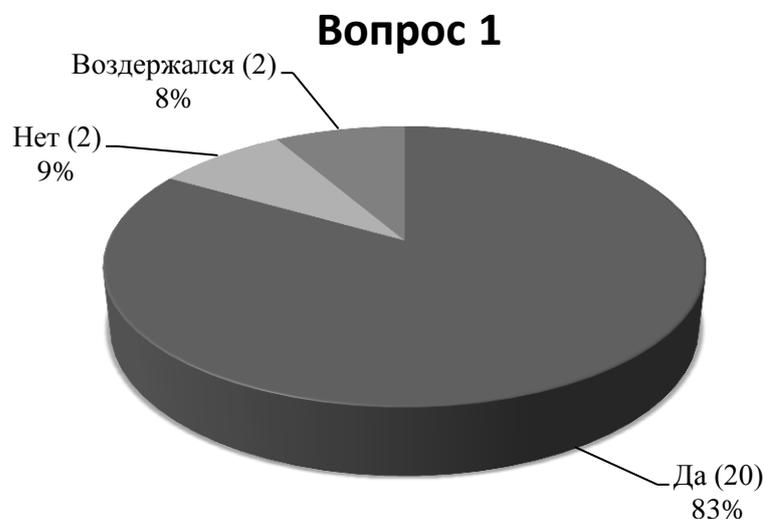
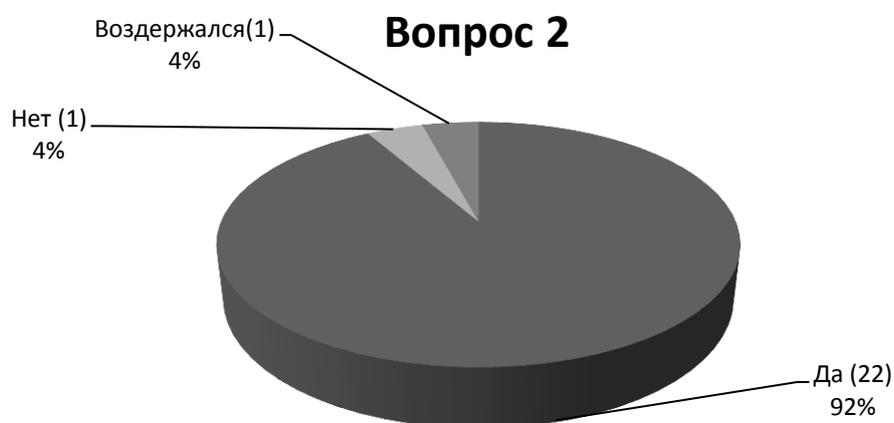
Таблица, предложенная учителем обучающимся-репортерам для проведения дидактической игры «Репортер» в 5 А классе:

Find out what your classmate did yesterday. Let him / her answer your questions.

Did	you	help... clean... wash... watch... skate... play...	Yesterday? Last week? Last month? Two, three days ago?
-----	-----	---	---

Анкета для обучающихся 5 «А» класса:

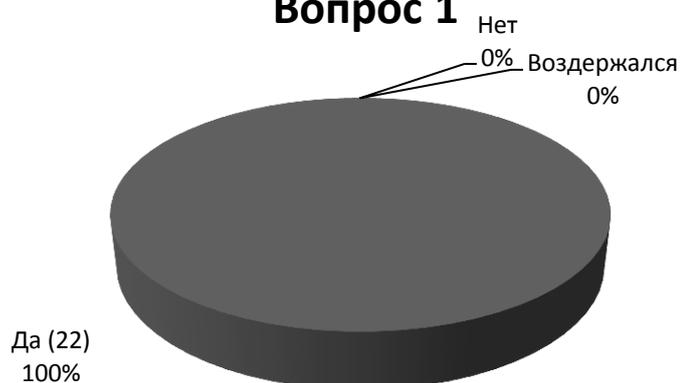
Вопрос	Ответ «да»	Ответ «нет»	Ответ «воздержался»
Понравился ли тебе урок?	20	2	2
Хотел ли ты видеть на уроке элемент игры?	22	1	1
*Чего тебе не хватило на уроке? (свой вариант ответа)	Аудио и видео сопровождения, подвижных упражнений, элемента соревновательности, заданий на коммуникацию		



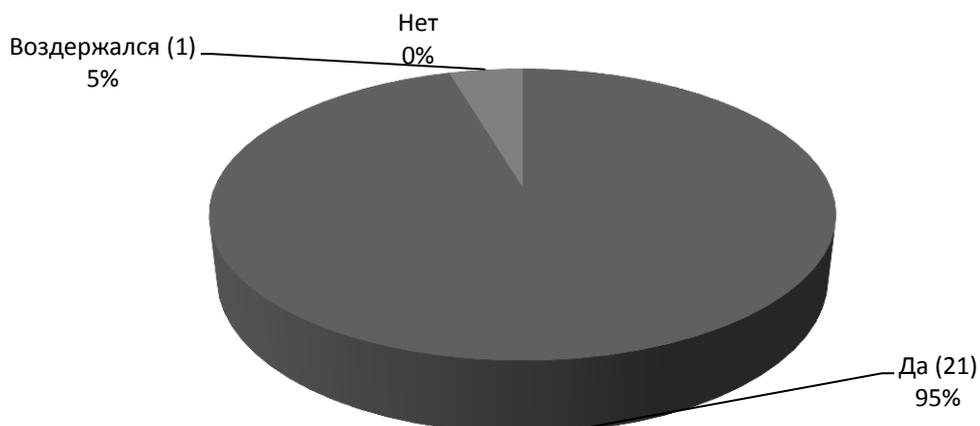
Анкета для обучающихся 5 «В» класса:

Вопрос	Ответ «да»	Ответ «нет»	Ответ «воздержался»
Понравился ли тебе урок?	22	0	0
Были ли уместны игры на уроке?	21	0	1
*Чего тебе не хватило на уроке? (свой вариант ответа)	Всего было достаточно, урок понравился, все общались между собой, и т.д.		

Вопрос 1



Вопрос 2



Алфавит, предложенный учителю для дидактической игры «Ребус»:

Буква	Порядковое число	Буква	Порядковое число
A	10	N	26
B	1	O	18
C	4	P	9
D	14	Q	6
E	5	R	8
F	17	S	20
G	11	T	12
H	15	U	21
I	3	V	19
J	22	W	23
K	7	X	2
L	24	Y	25
M	16	Z	13

Употребление глагола have/ has got**№1 Выбери правильный вопрос к предложению:**

1. The boy has got a cat.
a) Have the boy got a cat? b) Has the boy got a cat? c) Have a boy a cat?
2. Pat has got a computer.
a) Has Pat got a computer? b) Have Pat got a computer? c) Have Pat a computer?
3. I have got a rabbit and a tortoise.
a) Has I got a rabbit and a tortoise? b) Have I got a rabbit and a tortoise?
4. We have got cassettes.
a) Have we got cassettes? b) Has we cassettes? c) Has we got cassettes?
5. They have got books.
a) Has they books? b) Have they got books? c) Has they got books?

№2 Выбери правильно составленное предложение:

1. a) I gold fish got a have. b) I have got a gold fish. c) Gold got fish a have I.
2. a) My uncle has got a bicycle. b) My a bicycle has got uncle. c) Uncle my has got a bicycle.
3. a) We two cages have got parrots'. b) We have got two parrots' cages. c) Two parrots' we cages got have.
5. a) Have got many cassettes you. b) You cassettes have got many. c) You have got many cassettes.
6. a) Has my mother got a book? b) My mother got book has? c) A book has got my mother?

№3 Выбери правильный ответ на вопрос:

1. Have you got a computer?	a) Yes, I have got a sofa. b) No, I haven't got a computer. c) No, I haven't got a parrot.
2. Has he got a tortoise?	a) Yes, he has got a tortoise. b) No, he hasn't got a tortoise. c) Yes, he has a gold fish.
3. Have they got bicycles?	a) No, they haven't got a computer. b) Yes, they

4. Have they got sisters?	have got bicycles. c) No, they haven't got a cassette. a) No, they haven't got brothers. b) No, they haven't got books. c) Yes, they have got sisters.
---------------------------	---

№4 Подбери к русскому предложению английский перевод:

- | | |
|------------------------------------|--|
| 1. У меня есть два хомяка. | a) The girl has got an umbrella. |
| 2. У моей сестры есть фотоаппарат. | b) Peter has got a cassette-recorder. |
| 3. У него есть попугай и черепаха. | c) My sister has got a camera. |
| 4. У девочки есть зонтик. | e) He has got a parrot and a tortoise. |
| 6. У котят есть корзинка. | f) The parrot has got a cage. |
| 7. У попугая есть клетка. | g) I have got two hamsters. |
| 8. У Петра есть магнитофон. | h) The kittens have got a basket. |