

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

Факультет иностранных языков

Кафедра германо-романской филологии и иноязычного образования

Байрамова Айтадж Нематовна

ВЫПУСКНАЯ КВАЛИФИКАЦИОННАЯ РАБОТА

**Использование игровых технологий в процессе обучения
говорению в 6 классе на уроках английского языка**

Направление подготовки **44.03.01** Педагогическое образование

Направленность (профиль) образовательной программы Иностранный язык (английский язык)

ДОПУСКАЮ К ЗАЩИТЕ

Зав. кафедрой кан. пед.н. доцент,
Майер И.А.

« ____ » _____ 2020 г. _____
(подпись)

Руководитель к.филол.н., доцент, Кофман
Е.П.

Дата защиты «__» июля 2020 г.
Обучающийся
Байрамова А.Н.

«__» июля 2020 г. _____
(дата, подпись)

Оценка _____
(прописью)

Красноярск 2020

Оглавление

Введение.....	2
Глава 1. Теоретические основы использования игровых технологий в процессе обучения говорению в средней школе.....	6
1.1 Связь методики обучения иностранным языкам с другими науками	6
1.2 Виды и типы упражнений с использованием игровых технологий	9
1.3 Роль игры как вида обучающей деятельности в процессе обучения говорению.....	13
Выводы по 1 главе	20
Глава 2. Опытнo-экспериментальная работа по использованию игровых технологий в процессе формирования умений говорения в 6 классе	22
2.1 Анализ УМК “Forward” (Вербицкая М. В., Гаярделли М., Редли П., Миндрул О. С.) для 6 класса.....	22
2.2 Игры для развития умений в диалогической речи на среднем этапе изучения английского языка.....	23
2.3 Игры для развития умений монологического высказывания на среднем этапе изучения английского языка.....	34
2.4 Результаты разработки и апробация игровых упражнений для формирования умений говорения в 6 классе	44
Выводы по 2 главе	50
Заключение	53
Список использованных источников.....	55
ПРИЛОЖЕНИЕ А.....	59
ПРИЛОЖЕНИЕ Б.....	61
ПРИЛОЖЕНИЕ В.....	62
ПРИЛОЖЕНИЕ Г.....	64

Введение

Как известно, мотивация к учебной деятельности формируется в средних классах, поэтому очень важно особенно на среднем этапе преподавания иностранного языка организовать учебный процесс таким образом, чтобы не просто развить познавательный интерес ученика, но и способствовать раскрытию его творческой активности.

Актуальность исследования. В настоящее время преподавателю необходимо выбрать эффективные методы обучения, которые в полной мере соответствуют поставленным целям, помогут сформировать мотивацию к изучению английского языка, обеспечат формирование элементов целенаправленного внимания, воображения и памяти, первых форм осознанного управления своим поведением, разовьют умственную активность и любознательность. Как известно, одна из основных задач учителя – сделать свой предмет интересным и любимым. Формирование благоприятной и доброжелательной атмосферы на уроке среди учащихся, способность учеников бережно относиться к своим сверстникам, проявлять доброту и внимание – неотъемлемая часть успешного выполнения любого задания в процессе обучения. Учащиеся, особенно в 6 классе, очень вспыльчивые или чрезмерно спокойные, их внимание отличается произвольностью и неустойчивостью. Использование игры как одного из приемов обучения иностранному языку значительно облегчает учебный процесс, делает его ближе и доступнее обучающимся. К тому же, в полной мере раскрываются способности ученика в ходе игры. Ученику гораздо легче выразить свои мысли и достичь каких-либо результатов посредством игры. Кроме того, игра содержит в себе определенный образовательный потенциал помимо развлекательной функции и способна помогать в ходе обучения учащимся. Особое место занимает игра при развитии умения говорения обучающимися в средней общей школе, так как она может побуждать их к

самостоятельным высказываниям, привносить разнообразие в каждый урок и привлекать интерес учеников. Тем более, игровые технологии отвечают гуманизации педагогического процесса.

Теоретическую основу исследования составляют нормативные документы, регламентирующие процесс обучения иностранным языкам в начальной школе работы отечественных и зарубежных ученых и исследователей: Гальсковой Н.Д., В.А. Выготского Л.С., Леонтьева А.А., Пассова Е.И., Стронин М.Ф., Эльконин Д.Б. и др.

Цель исследования – раскрыть потенциал и обосновать возможности применения игровых технологий в процессе обучения говорению в 6 классе, систематизировать теоретический и практический опыт использования игры и игровых моментов на уроках иноязычного общения.

Объектом исследования данной работы является процесс обучения говорению на английском языке учащихся 6 класса общеобразовательной средней школы.

Предметом исследования данной работы является использование игры как одного из способов развития умений говорения на английском языке у учащихся средней общей школы.

Задачи исследования заключаются в следующем:

1. Определить теоретические основы обучения английскому языку школьников 6 класса;
2. Изучить существующие в практике обучения иностранному языку виды и типы упражнений с использованием различных игровых технологий при обучении говорению;
3. Раскрыть роль игры как вида обучающей деятельности;

4. Изучить игры для развития умений диалогической речи на среднем этапе изучения английского языка;
5. Рассмотреть игры для развития умений монологического высказывания на среднем этапе изучения английского языка;
6. Определить эффективность применения игровых технологий в обучении иностранному языку;

Методы исследования: анализ и синтез психолого-педагогической и методической литературы, нормативных документов; наблюдение за ходом педагогического процесса; анкетирование; проведение экспериментального обучения.

Теоретическая значимость работы заключается в обосновании значимости применения игровых технологий для развития умений говорения на среднем этапе обучения.

База исследования - средние классы МАОУ "Гимназия №4" Свердловского района г. Красноярска.

Практическая значимость исследования заключается в возможности использования его результатов в образовательном процессе в общеобразовательной средней школе.

Апробация и внедрение результатов исследования. Данное исследование было апробировано во время педагогической практики в МБОУ "Гимназия №4" в 2019 г. Экспериментальная группа включала 8 учащихся 6 класса, контрольная группа - 8 учащихся.

Работа состоит из введения, двух глав, заключения, списка использованных источников и приложений.

Глава 1. Теоретические основы использования игровых технологий в процессе обучения говорению в средней школе

1.1 Связь методики обучения английскому языку с другими науками

Имея в качестве объекта исследования процесс обучения иностранным языкам, методика не может существовать и плодотворно развиваться без тесной связи с широким кругом наук, знания которых составляют теоретические основы методики иностранного языка. В своем развитии методика опирается на базисные и смежные науки. Роль каждой из этих наук для методики определяется характером связи с ней.

Такие науки, как лингвистика, психология, педагогика находятся в более тесной связи с методикой, чем другие науки. Поэтому их называют базисными для методики науками. Данные базисных наук используются методикой для формирования собственных исследовательских и обучающих концепций. Данные базисных наук составляют следующие основы методики [Гальскова, 2003].

1. *Методологические основы*: изучение различных теоретических подходов, позволяющих вести исследования по проблемам методики, критический анализ взаимоотношений теории и практики обучения иностранным языкам, выявление белых пятен, существующих в проблематике исследований.

2. *Лингвистические основы*. Методика опирается на данные и закономерности лингвистики – науке о языке, поскольку язык – предмет обучения – исследуется лингвистикой. Лингвистика описывает основные свойства конкретного языка, формулирует их в правилах, которые активно используются методикой при разработке конкретных обучающих моделей. Характерным примером в этой связи является использование методикой лингвистических моделей для создания системы речевых образцов.

3. Психологические основы. Связь методики с психологией осуществляется в двух направлениях:

- по линии педагогической психологии, которая исследует пути формирования знаний, навыков, умений, осуществления высших психических функций в процессе обучения. Важную роль для развития методических исследований играют, например, теория навыков и умений, разработанная в психологии, теория личности и др.

- по линии использования данных психологии речи (психолингвистики или лингвопсихологии). Исследуя проблемы обучения речевой деятельности на иностранном языке, методика активно использует материалы и методологию как общей психологии, так и ее частных разделов. Так, в становлении современных методических концепций сыграла важную роль теория речевых механизмов, разработанная видными советскими психологами Л.С. Выготским, А.Н. Леонтьевым, А.А. Леонтьевым, И.А. Зимней.

Следует помнить, что, используя общепсихологические концепции, методика уточняет их на материале собственного предмета и обогащает общепсихологическую теорию деятельности такими специфическими категориями, как речевой навык, речевое умение. Следовательно, связь методики с психологией следует понимать не как элементарное использование методикой психологической теории, а как двусторонние диалектические отношения, способствующие взаимному уточнению, дополнению и обогащению теорий двух наук.

4. Дидактико-педагогические основы. Методика основывается на общих положениях дидактики и теории воспитания, соотносясь с ними как частное с общим, ибо дидактика формулирует закономерности, принципы и правила обучения и воспитания в целом, а методика конкретизирует эти положения

применительно к учебному предмету «иностраный язык». Таким образом, характер связи между дидактикой и методикой можно определить как отношение общей теории к частной форме ее реализации на материале конкретного предмета, поскольку методика и дидактика имеют общие основные категории, составляющие понятийный аппарат обеих наук. Общее прослеживается также в их основных дидактических принципах.

Кроме того, методика опирается на данные многих других, так называемых смежных наук, например, социология, физиология, кибернетика, лингвострановедение, литературоведение, математическая статистика, история, география и др.

Методика обучения иностранным языкам как самостоятельная наука постоянно развивается, обогащаясь новыми теориями и знаниями. Источниками развития методики как науки являются:

1) Теоретический фундамент самой методики обучения иностранным языкам, на основе которого проводятся различные исследования с целью подтверждения или опровержения разработанных гипотез, что, в конечном счете, приводит к созданию новых концепций обучения, к разработке ценных методических рекомендаций.

2) Теоретический анализ достижений смежных наук с целью более глубокого проникновения в объект исследования, что помогает идти к намеченной цели более рациональным путем.

3) Изучение и обобщение положительного опыта преподавания учителей иностранных языков.

4) Критический анализ различных методических школ и направлений прошлого и настоящего с целью выявления прогрессивных тенденций, которые

можно было бы успешно использовать в современном преподавании иностранного языка.

1.2 Виды и типы упражнений с использованием игровых технологий

Использование различных игр на уроке иностранного языка способствует овладению языком в занимательной форме, развивает память, внимание, сообразительность, поддерживает интерес к иностранному языку.

Игры на уроках иностранного языка можно и нужно использовать также для снятия напряжения, монотонности, при отработке языкового материала, при активизации речевой деятельности. Конечно же, при этом нужно учитывать, что каждый возрастной период характеризуется своим типом ведущей деятельности [Стронин, 1981].

М. Ф. Стронин, в своей книге «Обучающие игры на уроках английского языка» подразделяет игры на следующие категории:

1. лексические игры;
2. грамматические игры;
3. фонетические игры;
4. орфографические игры;
5. творческие игры;

Лексика является строительным материалом, из которого строится здание под названием «Иностранный язык».

Без знания лексических единиц невозможно организовать общение, а следовательно и процесс говорения будет невозможен. Поэтому так важно заинтересовать учащихся при изучении новой лексики, сделать работу более увлекательной и доступной для всех учащихся.

С точки зрения психологии лексические игры являются лучшим способом представления и усвоения лексики для учащихся не только младшего возраста, но и для учащихся среднего звена. С помощью лексических игр можно решить две проблемы:

- во-первых, вызвать у учащихся потребность в использовании новых слов;
- во-вторых, дать им эти слова в удобном для использования виде.

На уроках по введению и закреплению лексики:

- необходимо использовать наглядность;
- различные виды кроссвордов и сканвордов;
- применять языковую догадку;
- заниматься поиском антонимов и синонимов и т.д.

Необходимо ставить учащимся посильные задачи, чтобы убедить их, что каждый из них способен овладеть иностранным языком, но для этого необходимо постоянно заниматься им.

Грамматика выполняет функцию строительного материала устной и письменной речи. Она пронизывает весь язык.

Грамматика – это фундамент, на который возводится здание под названием «Иностранный язык».

Игра – это эффективный приём работы в становлении грамматического навыка. Способность играть выражается в том, что ученики охотно принимают воображаемую игровую ситуацию, нереальный, сказочный или фантастический сюжет. Это позволяет применять на уроках сюжетные игры сказочного

содержания для введения, закрепления и активизации грамматического материала [Курбатова, 2006].

Рассказ развивает воображение ученика и является средством творческого моделирования ситуаций общения.

Таким образом, сказочные персонажи используются для достижения конкретных целей.

Грамматические игры преследуют следующие цели:

- * научить учащихся употреблять речевые образцы, содержащие определенные грамматические трудности,

- * создать естественную ситуацию для употребления данного речевого образца;

- * развивать речевую творческую активность учащихся.

Цель - тренировать учащихся в произнесении английских звуков.

Фонетические игры способствуют организации правильного произношения звуков. Учебная цель фонетических игр состоит в том, чтобы ученики правильно произносили и узнавали требуемые звуки в словах, отработка интонации. На среднем этапе обучения иностранному языку фонетические игры используются регулярно. В дальнейшем, фонетические игры проводятся на уровне слов, предложений, рифмовок, скороговорок, стихов, песен.

Орфографические игры способствуют формированию и развитию речевых навыков. Основная цель этих игр - освоение правописания иностранных слов. Часть игр рассчитана на развитие памяти учеников, другие - на воспроизведение орфографического образа слова.

Творческие игры способствуют дальнейшему развитию речевых навыков и умений. Яркие, цветные, вызывающие у ученика интерес материалы имеют не маловажное значение при изучении иностранного языка. В этих играх тренируется воображение, ученик учится видеть в самых обычных вещах необычное. Это и есть творчество, а благодаря ему, и свободное говорение.

Следует отметить, что для учителя любая игра – это, прежде всего, упражнение, которое способствует выполнению таких важных методических задач, как [Шарафутдинова, 2005]:

Создание психологической готовности учеников к речевому общению.

1. Обеспечение естественной необходимости многократного повторения языкового материала.
2. Тренировка учащихся в выборе нужного речевого варианта.

При организации игры на уроке желательно придерживаться следующих методических рекомендаций.

1. Одну и ту же игру необходимо повторить несколько раз (путем подстановки новых лексических единиц).
2. Целесообразно новую игру начинать учителю (роль ведущего), а затем эту роль передать хорошо подготовленному ученику.
3. Желательно на среднем этапе приучать учащихся комментировать свои действия. Это особенно важно в развитии говорения.
4. Желательно придать игре характер соревнования для того, чтобы получить наибольший эффект.
5. Целесообразно использовать выражения, которые помогут учителю провести игру на иностранном языке.

Таким образом, игровые технологии являются одной из уникальных форм обучения, которая позволяет сделать интересными и увлекательными не только работу учащихся на творческо-поисковом уровне, но и будничных шагах по изучению английского языка. Игры способствуют запоминанию, повторению, закреплению или усвоению информации, а эмоциональность игрового действия активизирует все психические процессы и функции ученика. Другой положительной стороной игры является то, что она влияет на возможность использования знаний в новой ситуации, то есть усваиваемый учащимися материал проходит через своеобразную практику, вносит разнообразие и интерес в учебный процесс.

1.3 Роль игры как вида обучающей деятельности в процессе обучения говорению

Повышение эффективности урока иностранного языка, в общем, и английского языка в частности проблема, с которой сталкиваются все учителя. Уровень знаний, заинтересованность в предмете в значительной степени зависят от качества урока. Учителя, работающие с энтузиазмом, любящие свою работу и понимающие учеников, ищут новые подходы и методы обучения. Они активизировали бы мыслительную деятельность обучаемых, позволили бы сделать учебный процесс качественным, эффективным и в то же время привлекательным и интересным.

Одним из способов достижения поставленных целей является придание тому или иному виду учебной деятельности нестандартных, оригинальных форм. В последнее время большое внимание уделяется использованию игровых форм обучения иностранному языку, в особенности в средней школе.

Игра является одним из эффективных средств создания коммуникативной направленности на уроке иностранного языка. На среднем этапе она необходимый компонент урока. С одной стороны она интенсифицирует процесс обучения, а с другой – способствует лучшему усвоению материала.

Сам факт, что игра вызывает интерес, повышает активность обучающихся и дает им возможность проявить себя в увлекательной для них деятельности, способствует более быстрому и прочному запоминанию иноязычных слов и предложений. Кроме того, знание материала является обязательным условием активного участия в игре, а иногда – обязательным условием выигрыша. Игра дает возможность не только совершенствоваться, но и приобретать новые знания, так как стремление выиграть заставляет думать, вспоминать уже пройденное и запоминать новое. Еще одним условием игры является ее доступность ученикам.

Игра активизирует стремление обучающийся к контакту друг с другом и учителем, создает условия равенства в речевом партнерстве, разрушает традиционный барьер между учителем и учеником.

Важно также, чтобы учитель умел увлечь, заразить учащихся игрой. Очевидно, для этого нужно самому быть увлеченным. Место игр на уроке и отводимое им время зависят от ряда факторов: подготовки обучающихся, изучаемого материала, конкретных целей и условий урока и т.д. Если игра используется в качестве тренировочного упражнения при первичном закреплении, то ей можно отвести 20-25 минут урока.

В дальнейшем та же игра может проводиться в течение 3-5 минут и служить своеобразным повторением пройденного материала, а также разрядкой на уроке. Грамматические игры могут быть эффективными после введения нового материала.

Индивидуальные и тихие игры можно выполнить в любой момент урока, коллективные подвижные игры желательно проводить в конце урока, поскольку в них ярче выражен элемент состязательности, они требуют подвижности и т.д.

Важным является вопрос исправления ошибок во время игры. Желательно, чтобы учитель делал это, не отвлекая учащихся. Если игра проходит на хорошем уровне, то поощрение деятельности обучающихся необходимо для создания атмосферы успеха, желания работать еще лучше.

Применяя языковые и речевые игры на уроке, учитель должен помнить о том что:

- Выбор формы игры должен быть методически и дидактически обоснован;
- Цель проведения той или иной игры должна быть четко обозначена;
- В играх должно быть задействовано как можно больше обучающихся;
- Игра должна соответствовать возрасту и языковому уровню учащихся.
- Игра должна иметь коммуникативную направленность.

Не всегда удается «вписать» языковую игру в тематику урока. Но учитель должен стараться это сделать.

Ведущий, если это учитель, должен быть координатором. Роль ведущего могут выполнять и хорошо подготовленные ученики.

Затраты времени на подготовку и проведение игры и ее польза должны находиться в оправданном соотношении друг с другом.

Игры, используемые для отработки и актуализации языкового материала, следует проводить на изучаемом языке.

Нельзя забывать о том, что игры не могут заменить системные занятия и традиционные виды учебной деятельности. Тем более, что постоянное использование даже самых эффективных игровых приемов может привести к

привыканию, т.е. будет утрачен элемент новизны. Следовательно, они должны применяться в меру, целесообразно и планоно.

Большинство игр построено на соревновании. При этом игра проводится в группах (класс делится на команды), которые должны быть равными по количеству учащихся и, примерно, по уровню знаний. Лучше, если на группы делит сам учитель, учитывая уровень подготовки обучающихся и их приоритеты в общении.

В ходе самостоятельной работы в каждой группе должен быть хорошо подготовленный ученик, способный проконтролировать правильность речи членов его команды. Такой ученик может выступать в роли «судьи» вместо учителя. Контроль за ответами в некоторых играх могут осуществлять сами члены команды, оценивая друг друга. Оценки сравниваются, и выставляется объективная.

Точный подсчет очков определяет победителей. Оценка должна быть продумана и объяснена. Целесообразно ввести таблицу с критериями оценивания, и отражающую количество очков, полученных участниками игры, чтобы в конце четверти подводя итоги, определить лучших в игре и, возможно, даже вручать маленькие призы.

Для того чтобы подсчет очков не занимал много времени в процессе игры, следует изготовить фишки и раздавать их по ходу игры, это не будет замедлять ее темпа. В ряде игр победитель определяется методом накопления фишек, а не справившиеся с задачей выбывают из игры.

Такой способ также увлекает обучающихся, им интересно узнать, кто же победит, они продолжают принимать в игре косвенное участие. В этом случае - многое зависит от творчества учителя: учитель может найти такой способ оценки, который будет соответствовать индивидуальным особенностям класса.

Игровые приемы обучения иностранному языку можно использовать в парной работе, но при этом важно, чтобы работу контролировал учитель, иначе у обучающихся пропадет стимул работы и интерес к уроку.

Важно отметить, что урок иностранного языка – это не только игра, но доверительность и непринужденность общения учителя с учениками, возникшие благодаря общей игровой атмосфере и собственно играми, располагает ребят к серьезным разговорам, обсуждению любых реальных ситуаций.

Как говорил В. А. Сухомлинский “Без игры нет, и не может быть полноценного умственного развития. Игра — это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений, понятий. Игра — это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности” [Сухомлинский, 1974].

Особое место в жизни и деятельности обучающегося занимает игровая деятельность. Игра улучшает процесс передачи социально ценных отношений: делает его эмоциональным, допускает избирательность, имеет высокие нравственные принципы и правила, позволяет включиться в общение, выступает в качестве модели жизненных коллизий, дает возможность научиться «проигрывать» сложные жизненные ситуации, с которыми в будущем придется столкнуться.

Игра - особо организованное занятие, требующее напряжения эмоциональных и умственных сил [Бочарова, 1996]. Используя игры как средство обучения, многие выдающиеся педагоги справедливо отмечают большие потенциальные возможности, заложенные в них. В игре все равны, и чувства равенства, радости и увлеченности, ощущения посильности заданий дают возможность ученикам преодолеть психологический языковой барьер, а также стеснительность.

Согласно утверждению психологов, игровая деятельность соответствует человеческой природе, тенденция играть и проигрывать является естественной для человека [Кулагина, 1996].

Игровая деятельность влияет на развитие внимания, памяти, мышления, воображения, всех познавательных процессов.

Использование игр на уроке иностранного языка всегда было и будет актуальной проблемой. Исследования детских психологов показали, что обучающиеся в младшей школе получают через игру - 80% знаний, умений и навыков, в средней школе – 50%, в старшей – 20%.

Е.И.Пассов отмечает следующие черты игровой деятельности как средства обучения: мотивированность, отсутствие принуждения; индивидуализированная, глубоко личная деятельность; обучение и воспитание в коллективе и через коллектив; развитие психических функций и способностей; учение с увлечением [Пассов, 2001].

Для учителя любая игра, прежде всего, упражнение. Она способствует выполнению важных методических задач:

1. Создание психологической готовности учеников к речевому общению.
2. Обеспечение естественной необходимости многократного повторения языкового материала.

Игры также помогают сделать урок иностранного языка интересным и творческим. Они дают возможность создать атмосферу увлеченности, снимают усталость. Атмосфера соревнования активизирует память учеников.

Игровая деятельность позволяет не только активно включить учащихся в учебный процесс, но и активизировать познавательную деятельность учеников. Игры помогают донести до учащихся трудный материал в доступной форме.

Отсюда можно сделать вывод о том, что применение игровых технологий необходимо при обучении учеников иностранному языку.

Игра может быть использована, как на этапах повторения и закрепления, так и на этапах изучения нового материала. Она должна в полной мере решать как образовательные задачи урока, так и задачи активизации познавательной деятельности учащихся.

Таким образом, игра - это целенаправленная творческая деятельность, в процессе которой обучаемые глубже и ярче постигают явления окружающей действительности и познают мир. Если же говорить об образовательном процессе, то педагог, используя игровые технологии в ходе проведения урока, позволяет учащимся в более легкой и доступной форме усвоить изучаемый материал. К тому же, урок, проведенный с элементами игры, вызывает больший интерес у школьников.

Выводы по 1 главе

В процессе обучения английскому языку обучающихся в средней школе учителю следует принимать во внимание важность целей обучения как по отдельности каждой из них, так и в их взаимосвязи, поскольку без них невозможно добиться результата обучения. Сами же результаты обучения иностранному языку на среднем этапе прописаны в федеральном государственном общеобразовательном стандарте среднего общего образования [Федеральный государственный образовательный стандарт..., 2012] и примерной программе по английскому языку, в которой они разделяются на личностные, предметные и метапредметные. Данные нормативные документы являются важной опорой при обучении средних школьников.

Изучение теоретических основ игровой деятельности позволяет сделать вывод о том, что игра обладает рядом важных функций, а также большим образовательным потенциалом. Также игра имеет собственные цели и задачи. Игровой метод является средством повышения эффективности урока английского языка, так как благодаря игре в классе появляется благоприятная атмосфера, формируется интерес к изучению иностранного языка, порождается активное участие учеников в ходе урока, улучшается дисциплина. Также игра способствует раскрепощению учеников на уроке и влияет на их эмоциональное состояние.

Рассмотрение теории обучения говорению на среднем этапе изучения иностранного языка показало, при обучении говорению обучающихся в средней школе должны приниматься во внимание различные аспекты. Первый из них – это структура, которая включает в себя три компонента. Эти компоненты занимают важное место при обучении учащихся средних классов, поскольку именно в структуре говорения заложена суть этого процесса – наличие потребности в

высказывании, выбор подходящей лексики и собственно порождение высказывания.

Не менее важными аспектами обучения говорению являются цель и задачи обучения данному виду деятельности, поскольку именно они направляют процесс обучения, формулируют требования к формированию у учеников конкретных знаний, которые необходимо достигнуть к концу периода обучения.

Содержание является следующим аспектом обучения говорению. Данный аспект отражает в себе совокупность тех действий, которые выполняются преподавателем и учащимися, чтобы научиться выполнять высказывания.

Кроме того, важно учитывать разделение говорения на монологическую и диалогическую формы, поскольку эти две формы имеют свои особенности, которые влияют на отбор упражнений.

Глава 2. Опытная работа по использованию игровых технологий в процессе формирования умений говорения в 6 классе

2.1. Анализ УМК “Forward” (Вербицкая М. В., Гаярделли М., Редли П., Миндрул О. С.) для 6 класса

Введение иностранного языка как школьной дисциплины начинается со второго класса. В качестве примера был выбран учебно-методический комплекс «Forward English» 6 класс авторов Вербицкой М.В., Ораловой О.В., Эббс Б., Уорелла Э., Уорда Э. В юните можно развивать следующие навыки и умения: грамматические и лексические навыки, умения во всех видах речевой деятельности – аудировании, чтении, письме и говорении.

Задание, разработано к четвертому юниту под названием «Favourite things». Задание на формирование умений говорения.

1. Попросим обучающихся принести какой-либо предмет или фотографию. Задача — рассказать классу о том, что это, из чего сделано, откуда и почему ценно, чем обусловлен выбор именно этого предмета. Все слушают выступления каждого учащегося, а после мини-презентации должны задать больше вопросов об этой вещи. Задание отлично работает с детьми и их игрушками, а также со студентами-путешественниками.

2. Задание на английском.

Ход игры: Make four small groups. I will give you some learned words on the cards and you'll have to explain the words to one another. The group which gains more points becomes the winner. There is a Bingo for you!! (free point). The maximum point is 7.

Кто быстрее и точнее объясняет все слова, тот получает максимальную оценку.

2.2 Игры для развития умений в диалогической речи на среднем этапе изучения английского языка

Основными упражнениями для развития диалогического умения говорения выступают упражнения, которые развивают способность быстрого и разнообразного реагирования на реплику собеседника, а также способность поддержания беседы. Принято считать, что без подобного типа упражнений невозможно обеспечение такого усвоения речевых единиц, при котором восприятие одного из составных частей диалогического единства немедленно вызывало бы в памяти другую часть данного единства. Кроме того, упражнения данного типа способствуют развитию умения самостоятельно решать, какая часть диалогического единства из имеющегося запаса будет подходящей именно для данного случая.

Главной задачей подобных упражнений является обучение механизму порождения диалога. Однако в них отсутствует ситуативность, и в связи с этим эти упражнения не могут быть полноценными для обучения говорению. Поэтому на уроке иностранного языка необходимо постоянно использовать условно-речевые упражнения при обучении механизму порождения диалога [Эльконин, 1987].

Диалогические единства составляют лингвистическую основу диалогического умения говорения, так как на их основе строятся условноречевые упражнения. Поэтому учащихся средних классов необходимо обучать кратким репликам, клише, а также быстроте реакции на высказывание собеседника.

Речевыми упражнениями могут являться упражнения, при выполнении которых используются различные опоры. Наиболее эффективным видом опор является функциональные опоры. Это опоры, содержащие в себе названия различных речевых функций, располагающиеся для каждого собеседника в определенной последовательности.

Существуют различные виды функциональных опор. Ниже приведен список некоторых из них.

1) всем собеседникам дана одна общая задача: «Докажите, что в зоопарк стоит сходить»;

2) всем собеседникам даны разные задачи: I - «Объясни, почему ты считаешь, что в зоопарк идти не стоит»; II - «Убеди своего собеседника в том, чтобы он сходил в зоопарк».

3) задача дана лишь одному из собеседников, оставшиеся собеседники находят ее самостоятельно;

4) задача дана не жестко, как в указанных выше примерах, а даны только отдельные задачи;

5) собеседники самостоятельно выбирают стратегию общения. Например, в упражнении: «Как вы относитесь к походу в зоопарк...?» задача может быть дана, а может и отсутствовать;

6) собеседники не знакомы с задачами общения друг друга.

Данные каркасы диалогов являются функциональными моделями диалога.

Речевые задачи (функции), которые включают в себя опоры, помогают собеседникам строить свои высказывания. Конечно, на первых уроках обучения диалогической речи следует давать под речевыми функциями какие-либо клише или отдельные слова.

Функциональные модели диалога могут быть представлены как на карточках, так и на экране или доске. Сами задачи рекомендуется писать на английском языке.

Когда функциональные опоры используются на уроке в первый раз, нужно проделать следующую работу:

- 1) прочитать диалог;
- 2) определить, какую задачу выполняет каждая реплика;
- 3) составить схему диалога согласно задачам;

- 4) воспроизвести по модели диалог;
- 5) изменить ситуацию, чтобы показать учащимся, как меняется модель поведения говорящего;
- 6) составить диалог по измененной модели.

Такой комплекс упражнений необходимо применить на уроке несколько раз, чтобы ученики поняли то, чему необходимо научиться.

Система упражнений для обучения диалогической речи включает в себя:

1) подготовительные упражнения, которые составляют материально - операционную основу говорения (лексические, грамматические, фонетические упражнения на имитацию, подстановку, трансформацию, комбинирование);

Например, учащимся дается текст, который необходимо прочитать, а затем переделать его так, чтобы получился рассказ о себе.

My name is Katya. I am 12. I live in London, England.

I go to school 5. It is big and nice. I am in the 6th form.

В данном упражнении учащиеся будут проделывать трансформации на лексическом уровне (меняя имя, возраст, класс, город и т.д.). Данная лексика в дальнейшем послужит базой для диалога.

2) условно – коммуникативные упражнения, которые связаны с решением конкретной коммуникативной задачи. В ходе данных упражнений ученики развивают умения реплицирования (произнесение стимулирующую и реагирующую реплики), соотнесения действий друг с другом (утверждение - переспрос, вопрос - ответ), т. е. поддержания двусторонней активности.

Например, учащимся дается список вопросов.

1. Can you draw?
2. Can you dance?
3. Can you swim?

4. Can your mother cook?
5. Can your father drive?
6. Can your sister / brother skate?
7. Can you ski?

Один из собеседников держит карточку с вопросами в руке, задает вопросы своему партнеру и записывает (запоминает ответы). Задача второго собеседника – быстро и адекватно отреагировать на вопрос. Далее учащиеся меняются ролями. Затем оба собеседника представляют классу полученные результаты.

Следующим видом упражнений для развития диалогического умения говорения являются психотехнические игры.

Главными функциями такого типа игр являются создание у учащихся внутренней наглядности, которая необходима для представления на уроке конкретной ситуации; реализация дидактической основы в виде учебной задачи для синхронизации мыслительных и физических действий с речью на английском языке; тренировка применения усваиваемого лексического и грамматического материала [Эльконин, 1987].

Примеры данного типа игр:

1. Игра «Режиссеры и актеры»

Цель: активизация лексических и грамматических навыков в речевом общении, в оформлении речевых высказываний.

Ход игры: играющие делятся на две группы и выстраиваются в две колонны (режиссеры и актеры). Режиссеры придумывают позы актерам, объясняют её, совершают различные действия, а затем описывают их, называя ситуации, в которые эти действия включены. Актеры слушают команды, задавая вопросы, правильно ли они выполняют действия. Затем роли в парах меняются.

2. Игра «Стакан чая»

Цель: переключение с одной грамматической конструкции на другую.

Ход игры: учитель предлагает учащимся представить, что они в руках держат стакан с горячим чаем. В парах им необходимо обсудить следующее:

Зрительные воспоминания – вид стакана (цвет, размер, рисунок), цвет чая;

Осязательные воспоминания – стекло, грани.

Температурные воспоминания – горячий чай, теплый, холодный, ледяной.

Мышечно-двигательные воспоминания – вес стакана;

Обонятельные воспоминания – запах чая;

Вкусовые воспоминания – вкус чая.

3. Игра «Запомни движения»

Цель: научить выражать свои мысли на английском языке на основе адекватного лексико-грамматического оформления высказывания.

Ход игры: учащимся необходимо запомнить движения, которые выполняет и комментирует учитель. Это могут быть движения имитации каких-либо действий (приготовление пищи, шитье, уборка, и т.д.). Далее учащиеся сами комментируют движения учителя, объясняют их, задают вопросы, если что-то непонятно. Они должны уметь быстро переключаться с одного движения на другое.



4. Игра «Тяжести»

Цель: развитие способности переключения с одной грамматической конструкции английского языка на другую.

Ход игры: учащимся необходимо вспомнить 5-7 предметов разных по весу. Далее им нужно сделать вид, что они их перемещают. Выполняя данное действие, они комментируют его (как тяжело или легко нести предмет), а также взаимодействуют с классом, прося кого-либо помочь, спрашивая совет, как лучше донести предмет или просят не мешать.

5. Игра «Мы – спортсмены»

Цель: развитие умения взаимодействовать с партнером.

Ход игры: класс делится на 3 команды. Каждой команде раздается карточка, на которой указано, каким спортом они занимаются. Одна команда – один вид спорта. Далее ученики внутри каждой команды обсуждают основные действия, которые они выполняют, занимаясь определенным спортом. Затем три команды поворачиваются друг к другу и рассказывают про свой спорт, показывая движения и комментируя их. Далее они спрашивают у других команд,

тяжело ли им было выполнять действия, понравился ли им спорт, и т.д. Участники других команд отвечают. Далее вторая команда представляет свой вид спорта.

Эффективными видами игр являются ролевые игры. Это игры, которые отражают явления и процессы окружающей действительности. В данных играх ученик обладает определенной ролью и изображает деятельность данного персонажа.

Рассмотрим примеры ролевых игр для развития диалогического умения говорения на уроке английского языка.

1. Игра «Найди пару»

Цель: развитие умения описать и сравнить предметы.

Ход игры: ученики получают открытки. У каждой открытки есть пара. Каждая пара открыток относится к какой-либо коммуникативной ситуации. Учащиеся должны описать открытку друг другу и задать вопросы, чтобы выяснить, кто обладает точно такой же открыткой.

продавец в зоомагазине – покупатель в зоомагазине;

официант – клиент кафе;

врач – пациент;

садовник – хозяин сада;

житель Англии – житель России.

Чтобы учащиеся узнали своего партнера, они задают поочередно одноклассникам вопросы. Например, если учащийся покупатель, ему нужно найти продавца в продуктовом магазине. Он делает это с помощью вопросов «Do you work in the shop?», «Do you sell food?», и т.д.



1. Игра «Кто ответит на вопрос?»

Цель: тренировка вопросно-ответных взаимодействий.

Ход игры: всем ученикам присваивается определенный номер. Далее каждый из учащихся бросает два кубика. Первый кубик указывает на номер вопроса из конверта, а второй на номер ученика, который должен ответить на данный вопрос. Учащийся, который кидает кубик, выполняет роль ведущего, а остальные учащиеся – зрители.

2. Игра «Поездка на необитаемый остров»

Цель: активизация иноязычного общения в рамках заданной ситуации.

Ход игры: учитель говорит, что учащиеся собираются на необитаемый остров. При этом им нужно взять с собой 8 вещей, которые, по их мнению, являются полезными на необитаемом острове. Сначала учащиеся обсуждают список вещей в группах (класс делится на 2 группы), а затем всем классом.

3. Игра «Правда или ложь?»

Цель: активизация речевых действий и вопросно-ответного типа коммуникативного взаимодействия.

Ход игры: класс делится на 3 части. Одна часть класса «лгуны», то есть они всегда врут. Вторая часть класса наоборот всегда говорит только правду. Третья часть класса – это команда экспертов. Они не знают, к какой из команд принадлежат учащиеся. Они должны определить, какие из участников врут, а

какие нет. Это происходит с помощью вопросов, которые эксперты придумывают самостоятельно. Например, «how many times a day do you clean your teeth?».

4. Игра «Профессии»

Цель: тренировка вопросно-ответного взаимодействия.

Ход игры: учащиеся получают карточки со списком профессий:

1. doctor;
2. teacher;
3. fireman;
4. policeman;
5. driver;
6. businessman;
7. engineer;
8. economist;
9. builder;
10. singer.

Учащиеся расставляют профессии в том порядке, в котором они больше всего нравятся ученикам. Наивысшая позиция – это работа ученика. Далее собеседник должен узнать, кем работает его партнер. После того, как он узнает, он рассказывает классу, кто этот ученик.

Речевая разминка является важной составляющей каждого урока, так как в ходе ее происходит развитие умений говорения. Использование игровых упражнений на данном этапе урока помогает организовать целенаправленную речевую практику учащихся средней школы, взаимодействие собеседников, развитие разных типов высказываний, таких как описание, сообщение информации, доказательство, выражение мыслей, мнения, согласие / несогласие.

Существуют определенные упражнения, которые широко используются в ходе речевой разминки. Целью ниже приведенных игр является речевая тренировка на английском языке. Учитель ставит перед учениками игровую цель, настраивающую их на выполнение определенных действий, а выступает средством выполнения цели английская речь, которая создает базу для тренировки видов речевой деятельности на иностранном языке [Гольшкіна, 2007]. Обучая школьников, рекомендуется применять следующие виды игровых упражнений:

1. Игра «Имена»

Цель: активизация вопросно-ответного взаимодействия в иноязычной коммуникации.

Ход игры: заранее нужно приготовить листы для каждого ученика. Учащиеся придумывают себе иностранные имена. Далее они записывают их на листочке. Учитель собирает все листы и раздает учащимся случайный лист (самое главное, чтобы к ученику не вернулся его же лист). Далее играющие должны найти того человека, чье «имя» записано на выданном им листе, задавая вопросы «What is your name?», «Are you Ben?».

2. Игра «Имена по кругу»

Цель: активизация навыков и умений создания тематического монолога в групповом диалоге в заданной ситуации общения.

Ход игры: учитель называет свое имя, затем учащиеся называют свое имя, соседа, и далее по цепочке. Поскольку все дети в классе друг друга знают, то, когда последний учащийся представил всех, он начинает придумывать имена игрушкам (они должны быть заранее подготовлены).

3. Игра «Визитные карточки»

Цель: активизация навыков общения при знакомстве.

Ход игры: ученики получают специальные визитные карточки, где расположены сведения о них (имя, фамилия, хобби, количество членов семьи, и т.д.). Далее учащиеся «знакомятся» друг с другом, задавая и отвечая на вопросы. После разговора они обмениваются визитными карточками.

Карточки могут быть составлены учителем, либо составлены детьми в ходе урока, либо подготовлены заранее дома.

4. Игра «Бланки»

Цель: активизация навыков описания внешности человека, представление собранных данных на английском языке.

Ход игры: каждый учащийся получает бланк, в котором находятся следующие пункты:

- 1) name;
- 2) hair colour;
- 3) hair length;
- 4) eyes colour;
- 5) height (short, medium, tall).

Учащиеся заполняют бланки, беря интервью у своего партнера.

5. Игра «Догадайся кто»

Цель: активизация речемыслительной деятельности, развитие способностей формулировать высказывания (утверждение, сомнение, уверенность).

Ход игры: учащиеся делятся на пары. Далее они задают друг другу вопросы, чтобы узнать черты характера или личностные качества собеседника. Ученикам необходимо написать на листе бумаги пять прилагательных, которые являются личностными качествами, чертами

характера его партнера. Далее учитель собирает листочки и зачитывает их в классе. Ученикам необходимо догадаться, о ком идет речь. Ученик, который записал качества партнера, не должен говорить классу кто это, а дать возможность другим сверстникам угадать.

Таким образом, основные упражнения для развития диалогического умения говорения – это упражнения, развивающие способность учащихся быстро, адекватно и разнообразно реагировать на реплики собеседника, а также развивающие способность поддержания беседы. Также следует принимать во внимание, что нужно постоянно использовать условно-речевые упражнения при обучении механизму порождения диалога.

2.3 Игры для развития умений монологического высказывания на среднем этапе изучения английского языка

Согласно Н.Д. Гальсковой существуют следующие виды игр при обучении монологической речи: языковые, коммуникативные, ролевые и деловые.

Деловые игры на начальном этапе обучения не рассматриваются, хотя они включены в классификацию, в связи с тем, что они характерны для профильно-ориентированного этапа обучения английскому языку.

Начнем с рассмотрения языковых игр. Языковые игры предназначены для развития монологического умения говорения на основе разных знаков языка. Существуют отличительные особенности данных игр:

- 1) однозначность или ограниченность решений;
- 2) имитативно-репродуктивная деятельность;
- 3) статичность;
- 4) подсказанность [Гальскова, 2003].

Ниже представлены примеры языковых игр.

1. Игра «Что изображено?»

Цель: обучение монологическому высказыванию на основе карточек.

Ход игры: учитель раскладывает на столе карточки по определенной теме вниз картинками. Игроки поочередно подходят к столу, выбирая одну из карточек, далее показывая ее классу и описывая ее. Например, если карточки по теме еда, то описание может быть следующим:

It is a lemon. It is yellow. It is sour and it isn't sweet. I don't like it, because it isn't tasty, и т.д.

2. Игра «Я – дизайнер» служит для обучения грамматической стороне речи.

Ход игры: учащимся предлагается следующая картинка.

Ученики должны описать картинку на основе того, как какой предмет соотносится с другим предметом.

- 1) the sofa – the coffee table;
- 2) the sofa – the pillows;
- 3) the armchair – the fireplace;
- 4) the fireplace – the armchairs;
- 5) the wall – the pictures;
- 6) the door – the armchair;
- 7) the coffee table – the fireplace and the sofa.



рис. 1.

Их задача – расставить данные предметы мебели в комнате по их желанию. Далее они рассказывают классу, куда они расставили мебель, используя конструкцию *there is / there are*.

3. Игра «Вчера» также служит для обучения грамматической стороне речи.

Цель: развитие умения последовательного, связного монологического высказывания. Ход игры: учащимся дается список действий. Им необходимо выбрать из них те действия, которые они выполняли или не выполняли вчера (по пять). Затем рассказать классу, что они делали, используя прошедшее время. При этом повторяется *Past Simple*.

Список действий:

- 1) go to school;
- 2) wash the dishes;
- 3) do homework;
- 4) water the flowers;
- 5) eat ice-cream;
- 6) clean the room;
- 7) play football;

- 8) read a book;
- 9) watch TV;
- 10) play computer games;
- 11) drink juice;
- 12) walk in the park;
- 13) play with friends;
- 14) go to the swimming pool;
- 15) go to the cinema.

Actions - действия



Следующий вид игр – это коммуникативные игры. Они способствуют обучению общению в форме репродуктивно-продуктивных упражнений. Данные игры имеют ситуативную обусловленность и связь с реализацией одного-двух речевых намерений. Роли в этих играх как могут быть даны, так и нет. Зачастую в них даны воображаемые ситуации.

Важное место в данном виде игр – роль учителя. Учитель по возможности должен незаметно для учащихся управлять игрой. Он не должен брать на себя активной роли. Более того, он остается активным наблюдателем, рекомендует что-либо, но не навязывает своего решения [Данилова, 2008].

1. Игра «Зоопарк»

Цель: развитие умения описания определенного места.

Ход игры: учитель говорит детям, что они являются владельцами зоопарков. Задача учеников – придумать, какие животных населяют их зоопарк, и рассказать о них. Необходимо составить 5 предложений.

2. Игра «Что ты носишь?»

Цель: развитие умения описания предметов, аргументации высказываний.

Учитель раздает учащимся список вещей:

- 1) a jacket;
- 2) a coat;
- 3) a swimming suit;
- 4) boots;
- 5) shirt;
- 6) blouse;
- 7) trousers;
- 8) jeans;
- 9) shorts;
- 10) mittens;
- 11) scarf;
- 12) cap;
- 13) T-shirt;
- 14) skirt;
- 15) dress.

Далее учитель раздает ученикам карточки с названием времен года. Ученикам нужно представить, что наступило именно это время года, и они учат своих младших братьев и сестер, что надевать в данный сезон. Задача учеников – рассказать, какую одежду они носят в это время, а также аргументировать почему, используя слово because.

3. Игра «Необычная еда»

Цель: развитие умений монологического повествования.

Ход игры: учитель сообщает учащимся, что они только что вернулись из сказочной страны. Им необходимо придумать, какие необычные блюда они там ели, используя знания слов по данной теме и формы прошедшего времени.

4. Игра «У меня есть животное!»

Цель: развитие умений описания животных и действий, связанных с ними; развитие умений связного, логического высказывания.

Ход игры: учитель раздает учащимся следующие карточки с названиями животных: rabbit, cat, dog, hen, pig, goat, sheep, duck, cow, horse, mouse, kitten, puppy, bird, hamster.

Также учитель раздает учащимся карточки со следующими пунктами:

- 1) animal;
- 2) its colour;
- 3) its size;
- 4) what it eats;
- 5) what it drinks;
- 6) how many times a day it eats and drinks;
- 7) how it moves;
- 8) how long you have got it.

Основываясь на вышеприведенных пунктах, учащимся необходимо составить высказывание о животном, которое они получили на карточке.

5. Игра «Семья Браунов»

Цель: развитие умения описания человека и его действий, и повествования.

Ход игры: учащиеся читают текст:

This is Browns family. There are five people in their family: mother, father, son, daughter and grandmother. They are very friendly and always help each other.

Alice is their mother. She is forty. She works at school and she is a teacher. She has got long fair hair and blue eyes. Mrs. Brown is slim and tall. She goes to work at eight o'clock and comes home at five o'clock. She cooks dinner after her work.

Tom is their father. He is forty-two. He works at the police office and he is a policeman. He has got short brown hair and green eyes. Mr. Brown is slim and tall. He goes to work at half past seven and comes home at five o'clock. He watches TV after his work.

Kevin is the son. He is eleven. He goes to school. He studies in the fifth form. He has got short fair hair and green eyes. Kevin is a little bit fat and tall. After school he does his homework and helps his mother about the house.

Mary is the daughter. She is nine. She goes to school. She studies in the third form. She has got long brown hair and blue eyes. Mary is slim and short. After school she does her homework, plays with her friends and sometimes helps her mother about the house.

Tina is their grandmother. She is sixty-five. She is a pensioner and she doesn't work. She has got short grey hair and blue eyes. Tina is fat and short. She likes gardening, knitting and cooking pies. She is very kind.

После прочтения текста учащиеся должны описать каждого героя от первого лица, выполняя роль кого-либо из них.

При обучении монологической речи также используются ролевые игры. Они обладают следующими чертами:

- 1) наличие проблемы, которая заложена в основу игры;
- 2) наличие персонажей, то есть ролей.
- 3) наличие проблемной ситуации, содержащей условия когнитивного конфликта.

Для того, чтобы ролевая игра была эффективна для развития умения монологической речи, необходимо принимать во внимание наличие трех этапов игры: подготовительный, проведение самой игры, контроль.

Подготовительный этап включает в себя подготовку к игре учителя и учащихся. Задачи учителя:

- 1) выбрать тему и сформулировать проблему;
- 2) отобрать и потренировать необходимые языковые средства;
- 3) распределить роли между учащимися;
- 4) подготовить атрибуты игры.

Учащимся необходимо:

- 1) найти дополнительные данные по теме или изучить раздаточный материал;

- 2) повторить речевые формулы и лексику по теме. Данные игры могут проводиться на основе материала учебника, англоязычных статей из журналов и газет, а также на базе картины или серии рисунков [Коньшева, 2003].

1. Игра «Эпифильм»

Цель: развитие умений составления цельного, связного, логичного монологического высказывания.

Ход игры:

Учащимся выдается набор картинок к эпифильму. Они должны описать эти картинки так, чтобы получился сюжет эпифильма.



2. Игра «Я – звезда»

Цель: развитие умений составления цельного, связного, логичного монологического высказывания с опорой на предложения.

Ученикам необходимо сыграть известную личность. Это может быть их любимый актер, певец, телеведущий или спортсмен. Учитель выдает детям бланк, в который они должны вписать следующие данные:

- 1) name / surname;
- 2) profession;
- 3) place of living;
- 4) hobbies;
- 5) schedule: 6 AM, 9 AM, 12, 3 PM, 6 PM, 9 PM.

Затем учащиеся рассказывают кто они всему классу согласно данному бланку.

3. Игра «Сказочное государство»

Цель: развитие умений монологического повествования с опорой на текст. Учащиеся выполняют роли людей из сказочной страны. Используя глагол *must* в утвердительной или отрицательной форме, они должны придумать правила

проживания в данной стране. Учащиеся строят монологическое высказывание после прочтения текста.

Hello! It is my country. It is called «Wonderisk». There are special rules on this country:

- 1) you must eat vegetables three times a day;
- 2) you must wash your hair every day;
- 3) you must drink orange juice when you go to the hospital;
- 4) you must wear shirt when you go to the shop;
- 5) you must listen to music every evening;
- 6) Welcome to our country!

После составления подобного текста, учащиеся презентуют свою страну одноклассникам.

4. Игра «Комментатор»

Цель: развитие монологического умения описания действий.

Ход игры: Учащиеся получают рисунок с людьми, занимающимися каким-либо видом спорта. Им необходимо описать, что они видят на картинке (название спорта и действие спортсмена).



рис. 2.

5. Игра «Почему дети не могут быть учителями?»

Цель: развитие умения пересказа главной мысли текста.

Ход игры: учащиеся читают текст. Далее некоторые учащиеся выступают в роли учителей. Они рассказывают основную идею текста своим сверстникам. Текст выбирается из учебника по английскому языку, соответствующий программе.

Таким образом, при развитии умения говорения принято использовать языковые, коммуникативные и ролевые игры. Для успешного и эффективного применения данных игр необходимо учитывать особенности каждой из них, роли учителя и учащихся в них.

2.4 Результаты разработки и апробация игровых упражнений для формирования умений говорения в 6 классе

В ходе педагогической практики на базе Гимназии №4 с углубленным изучением отдельных предметов нами был проведен эксперимент в шестом «Н» классе.

Перед началом эксперимента класс был разделен на две группы (экспериментальная и контрольная), после чего был проведен срез знаний, который включал в себя 3 упражнения для оценки умений диалогической и монологической речи (приложение 1). После проведения среза были получены следующие результаты: в шестом «Н» в экспериментальной группе отметку «отлично» получили 42% учащихся, отметку «хорошо» 22% учащихся, отметку «удовлетворительно» 21% учащихся, отметку «неудовлетворительно» 14% учащихся. Полученные результаты можно представить в виде диаграммы.

Результаты первоначального среза знаний для определения уровня развития умения говорения (контрольная группа).

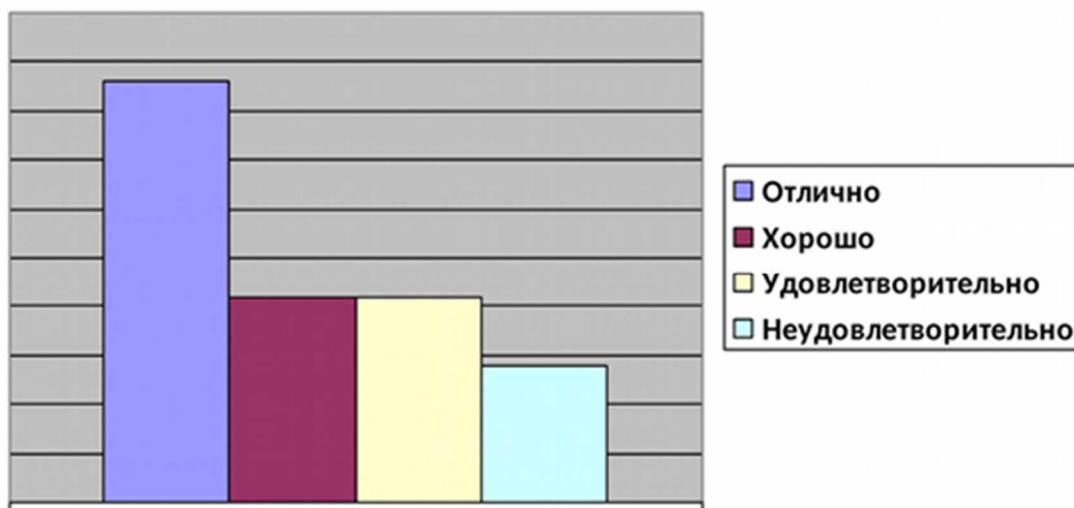


рис. 3.

В контрольной группе были получены следующие результаты: отметку «отлично» получили 35 % учащихся, отметку «хорошо» получили 30% учащихся, отметку «удовлетворительно» 21%, «неудовлетворительно» 14% учащихся. Полученные результаты можно представить в виде диаграммы.

Результаты первоначального среза знаний для определения уровня развития умения говорения (экспериментальная группа).

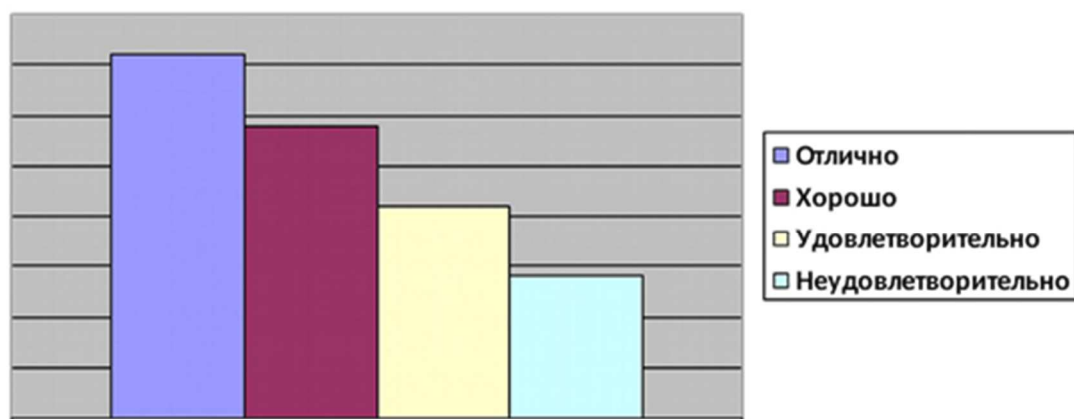


рис. 4

Были проанализированы темы учебника М.В.Вербицкая, Б.Эббс по английскому языку для шестого класса. В ход эксперимента вошли следующие темы:

- 1) Daily routine;
- 2) Food;
- 3) Seasons.

На основе данных тем был составлен комплекс игровых упражнений.

Следующим этапом эксперимента было проведение анкетирования в экспериментальной группе (приложение 2). Учащимся раздавались анкеты с тем, чтобы установить их интересы, увлечения, пристрастия. Далее на основе полученных результатов учащимся приписывались определенные роли в ходе игр. Например, при прохождении темы «Еда» была проведена следующая игра.

Игра «Магазин».

Цель игры: развитие последовательного и логичного диалогического умения говорения.

Ход игры: учащиеся разделяются на 2 группы: продавцы и покупатели. Роли продавцов выполняют 3 учащихся, которые делятся на продавца сладостей, продавца овощей и фруктов, продавца мяса. Они получают карточки с наименованием и количеством товара, находящегося у них в отделе. Роль учеников-покупателей выполняют 11 учеников. Им выдаются карточки – списки покупок, которые им необходимо сделать в каждом отделе. Все роли и списки покупок распределяются на основе результатов анкетирования. Далее учащимся необходимо совершать покупки в каждом отделе, выстраивая диалогические высказывания, на основе ранее изученной лексики и грамматических конструкций.

Разработанный комплекс игровых упражнений применялся в экспериментальной группе в течение восьми недель два раза в неделю.

В конце эксперимента был проведен контрольный срез знаний (приложение 3) на определение уровня развития умения говорения как в экспериментальной, так и в контрольной группах. Результаты тестирования оказались следующими: в контрольной группе уровень знаний сохранился на прежнем уровне. Отметку «отлично» получили 35 % учащихся, отметку «хорошо» получили 30% учащихся, отметку «удовлетворительно» 21%, «неудовлетворительно» 14% учащихся. Полученные результаты можно представить в виде диаграммы.

Результаты контрольного среза знаний для определения уровня развития умения говорения (контрольная группа).

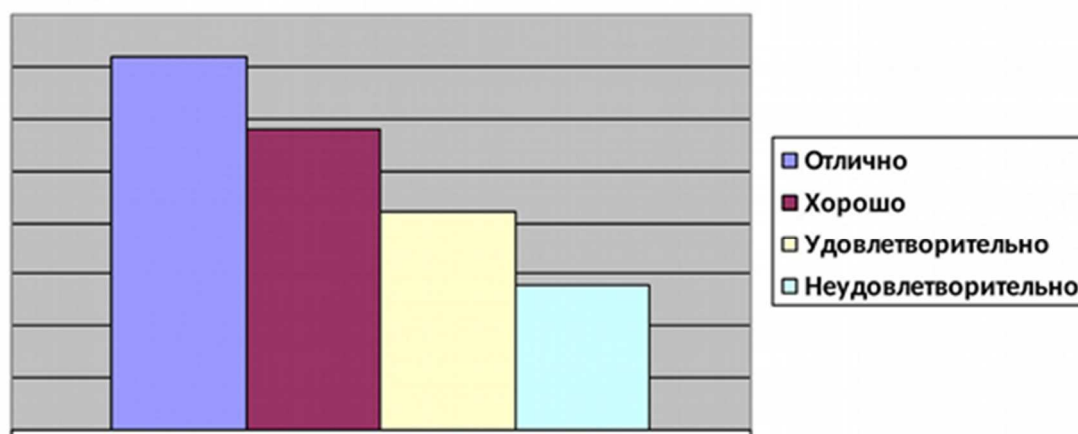


рис. 5.

В экспериментальной группе учащиеся справились с заданиями лучше. Результаты тестирования следующие: отметку «отлично» получили 56% учащихся, отметку «хорошо» получили 37% учащихся, отметку «удовлетворительно» 7%, отметку «неудовлетворительно» не получил никто из учащихся. Полученные результаты можно представить в виде диаграммы.

Результаты контрольного среза знаний для определения уровня развития умения говорения (экспериментальная группа).

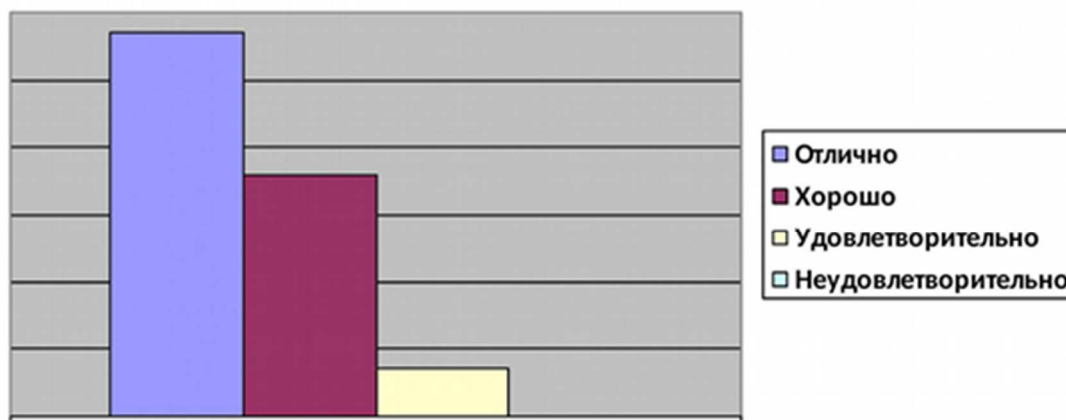


Рис. 6.

Сравнивая последние результаты тестирования с изначальными данными, следует отметить, что количество учащихся, получивших отметку «отлично», увеличилось на 14%. Количество учащихся, получивших отметку «хорошо» увеличилось на 15%, отметку «неудовлетворительно» и «удовлетворительно» снизилось на 14%. В целом успеваемость группы увеличилась на 14%.

Игровые технологии занимают важное место в образовательном процессе. Ценность игры заключается в том, что она учитывает психологическую природу ученика не только среднего школьного возраста, но и младшего школьного возраста и отвечает его интересам.

Самоценность игры в том, что она осуществляется не под давлением. Игра – это проявление желания действовать. Она открывает новые возможности в сфере интеллекта, познавательной деятельности, творчества, активности.

По определению, данному Элькониным Д. Б. “игра – это стихийная школа,.... Предоставляющая ребенку возможность ознакомиться с традициями поведения людей”.

А.А. Деркач называет игру, используемую в учебном процессе, заданием, содержащим проблемную ситуацию, решение которой обеспечит достижение учебной цели.

Из определений следуют общие постулаты игры:

1. Игра - самостоятельный вид развивающей деятельности детей.
2. Игра – свободная форма деятельности детей, которая создает широкий простор для личного творчества, самовыражения, самопознания.
3. Игра – равноправная деятельность младших/средних школьников.
4. Игра – практика развития.
5. Игра – свобода самораскрытия.
6. Игра – главная сфера общения детей, в которой решаются проблемы межличностных отношений.

Таким образом, игра является мощным стимулом для учащихся в овладении иностранным языком.

Таким образом, было установлено, что благодаря разработанному комплексу игровых упражнений успеваемость экспериментальной группы выросла на 14%. Кроме того, данные игры оказали положительное влияние на повышение мотивации учащихся, создали благоприятную атмосферу на уроке, которая располагает к последующему взаимодействию между учащимися при диалогической речи, и внимательному слушанию сверстников при монологической речи.

Выводы по 2 главе

В данной главе были проанализированы игровые упражнения, способствующие развитию умений в монологической и диалогической речи.

Применение на уроках английского языка игровых технологий повышает у учащихся интерес к изучаемому предмету, то есть помогает положительно мотивировать ученика к изучению английского языка. А мотивация в свою очередь определяет значимость того, что познается и усваивается учениками, их отношение к учебной деятельности, ее результатам. Особенность иностранного языка как предмета заключается в том, что учебная деятельность подразумевает общение, в процессе которого формируются не только навыки, но и речевые умения. Привлечение игры как приема обучения есть действенный инструмент управления учебной деятельностью, активизирующей мыслительную деятельность, позволяющей сделать учебный процесс интересным. Игровые формы работы ведут к повышению творческого потенциала учащихся, к их раскрытию как индивидуальностей и личностей на уроках.

Игровые формы работы на уроках английского языка выполняют ряд функций:

- Обучающая функция – развитие памяти, внимания, восприятия.
- Развлекательная функция – создание благоприятной атмосферы урока, превращение урока в увлекательное действо.
- Релаксационная функция – снятие эмоционального напряжения, возникающего в результате интенсивного обучения на уроке.
- Психотехническая функция – формирование навыков подготовки своего состояния для более эффективной деятельности и усвоения большего объема материала.
- Развивающая функция – развитие личностных качеств.
- Воспитательная функция – психотренинг и психокоррекция проявления личностных качеств в игровых моделях жизненных ситуаций.

· Коммуникативная функция – сплочение коллектива, установление эмоциональных контактов и вербального общения.

Последняя функция в наибольшей степени отвечает принципам урока английского языка, а именно его коммуникативной направленности.

Немалый опыт обучения английскому языку средних школьников и необходимость преодоления сложностей, с которыми приходится сталкиваться ученикам на среднем этапе изучения английского языка, подтолкнули меня к систематическому использованию различных типов игр и игровых приемов в моей работе.

Было установлено, что при развитии диалогической речи у учащихся средних классов, применяются игры, которые способствуют развитию способностей быстрого и разнообразного реагирования на высказывание собеседника, умений поддержания беседы. При этом необходимо постоянно использовать условно-речевые упражнения при обучении механизму порождения диалога, поскольку они включают в себя коммуникативные ситуации, необходимые для успешного овладения диалогической речью.

Было выяснено, что при обучении учащихся средней школы монологической и диалогической речи, выделяются языковые, коммуникативные и ролевые игровые упражнения, обладающие отличительными особенностями, которые следует учитывать при применении каждой из игр на уроке английского языка.

Был составлен комплекс игровых упражнений для развития монологической и диалогической речи. Данный комплекс упражнений был применен в ходе педагогической практики в шестом «Н» классе в экспериментальной группе. По окончании эксперимента были получены следующие результаты: уровень развития диалогических и монологических умений говорения стал выше на 14% в экспериментальной группе, что доказало эффективность применения разработанного комплекса упражнений. Более того,

использование его на уроках английского языка способствовало повышению мотивации и интереса к изучению английского языка обучающихся, созданию благоприятной, дружелюбной атмосферы в ходе урока, которая, в свою очередь, помогала учащимся взаимодействовать.

Заключение

Анализ литературы позволил установить, что обучение английскому языку среднего школьного возраста направлено на всестороннее развитие личности. Основная цель иноязычного образования, заключается в формировании коммуникативной компетенции. Из этого следует, что обучение должно быть деятельностным и коммуникативно-направленным. Обеспечить данную направленность помогает игровой метод обучения.

Рассмотрение характеристики и функций игровой деятельности показало, что игра может быть использована как эффективный метод обучения английскому языку. На среднем этапе обучения игры обязательно должны быть включены в учебный процесс, так как правильно подобранные и организованные игры помогают сформировать устойчивый интерес учеников к данному предмету, активизируют процесс обучения, повышают концентрацию внимания учащихся, облегчают восприятие и усвоение учебного материала.

При рассмотрении теории обучения говорению на среднем этапе изучения иностранного языка было выявлено, что при обучении говорению обучающихся основной школы должны приниматься во внимание различные аспекты. Прежде всего – это создание ситуации, при которой возникает потребность в высказывании, выбор подходящей лексики и собственно порождении высказывания. Не менее важными аспектами обучения говорению являются цель и задачи обучения данному виду деятельности, поскольку именно они направляют процесс обучения, формулируют требования к формированию у обучающихся конкретных знаний, которые необходимо достигнуть к концу периода обучения.

Содержание является следующим аспектом обучения говорению. Данный аспект отражает в себе совокупность тех действий, которые выполняются преподавателем и учащимися, чтобы научиться вводить высказывания. Кроме того, важно учитывать разделение говорения на монологическую и диалогическую формы, поскольку эти две формы имеют свои особенности, которые влияют на отбор упражнений при обучении этому виду речевой деятельности.

Анализ игровых упражнений, направленных на развитие умений говорения показал, что при развитии у обучающихся в средней школе, могут использоваться игры, способствующие развитию способности быстрого и разнообразного реагирования на высказывание собеседника, умений поддержания беседы. Также нужно постоянно диалога, поскольку они включают в себя создавать коммуникативные ситуации, которые необходимы для успешного формирования механизма порождения речи.

Разработанный комплекс игровых упражнений для развития диалогической и монологической речи был апробирован во время педагогической практики в гимназии №4. Апробация проводилась в шестом «Н» классе в экспериментальной группе. Полученные результаты подтвердили эффективность разработанного комплекса игровых упражнений.

Список использованных источников

1. Федеральный государственный образовательный стандарт среднего общего образования (утв. [приказом](#) Министерства образования и науки РФ от 17 мая 2012 г. N 413)
2. Артёмов В. А. Психология обучения иностранным языкам. – М., 1999
3. Аттестация учителей иностранных языков образовательных учреждений: методические рекомендации. – 4-е изд. – М.: Айрис-пресс, 2005. – 96 с.
4. Бабанский Ю.К. Проблемы повышения эффективности педагогических исследований // Бабанский Ю.К. Избр. пед. труды. – М., 1989.
5. Бочарова Л.П. Игры на уроках английского языка на начальной и средней ступени обучения // Иностранные языки в школе. № 3 [Текст] / - 1996 - 27 с.
6. Верещагина И. Н., Притыкина Т. А. Английский язык: Учебник для II кл. шк. с углубл. изуч. англ. яз. – М., Просвещение, 1996.
7. Верещагина И. Н., Притыкина Т. А. Английский язык: Учебник для III кл. шк. с углубл. изуч. англ. яз. – М., Просвещение, 1996.
8. Выготский Л.С. Воображение и творчество в детском возрасте: Психологический очерк. – М.: Просвещение, 1991.
9. Гальскова Н.Д. Современная методика обучения иностранным языкам: Пособие для учителя. – 2-е изд., перераб. и доп. – М.: АРКТИ, 2003. – 192 с.
10. И.П.Гладилина. Некоторые приемы работы на уроках английского языка в начальной школе (журнал «Иностранные языки в школе № 3 – 2003).
11. И.В. Гольшקיная. Изучаем английский язык играя 5- 6 классы – Волгоград Изд.: Учитель, 2007.

12. Г.В. Данилова. Английский язык 5-9 классы: обучающие игры на уроках. - Волгоград: Учитель, 2008.
13. Е. В. Ильченко. Игры, импровизации и мини – спектакли на уроках английского языка.- М.: Издательство Институт Общегуманитарных Исследований, 2003
14. Зимняя И.А. Психология обучения иностранным языкам в школе. – М.: Просвещение. – 1991. – 249с.
15. Колесникова И.Е. Игры на уроке английского языка: пособие для учителя. [Текст] / И.Е. Колесникова - Минск: Народная Асвета. - 1990 - 120 с.
16. Колесникова И.Л., Долгина О.А. Англо-русский терминологический справочник по методике преподавания иностранных языков: справочное пособие / И.Л. Колесникова, О.А. Долгина. – М.: Дрофа, 2008. – 431 с.
17. Конышева А.В. Современные методы обучения английскому языку./ Конышева А.В. – Мн.: Тетра Системс, 2003. – 175 с.
18. Кувшинов В. И. Игры на занятиях английского языка// ИЯШ. – М., 1993. – №2. – С. 26 – 28.
19. Кудрявцева О. В., Кузнецова Е. П. Использование игровых технологий для развития навыков говорения на уроках английского языка в среднем звене // Юный ученый. — 2015. — №2. — С. 24-26.
20. Кулагина И.Ю. Возрастная психология (Развитие ребенка от рождения до 17 лет): Учебное пособие.4-е изд. [Текст] / И.Ю. Кулагина - М.: Изд-во Ун-та Российской академии образования, 1996 - 120 с.
21. Курбатова М.Ю. Игровые приёмы обучения грамматике английского языка на начальном этапе. Иностранные языки в школе. – №3. – 2006. – С. 5-7.
22. Леонтьев А.А. Некоторые вопросы обучения речи на иностранном языке // Психолингвистика и обучение русскому языку нерусских. М., 1990 г. – 196 с.

23. Ляховицкий М.В. Общая методика обучения иностранным языкам. – М., 1991г.
24. Настольная книга преподавателя иностранных языков: Справочное пособие/ Маслыко Е. А., Бабинская П. К. и др. – 3 – е изд. – Мн.: Высшая школа, 1997
25. Никитенко З.Н. «Подходы к обучению иностранным языкам сегодня. Лекция 2»
26. Пассов Е.И. Коммуникативный метод обучения иноязычному говорению. – М.: Просвещение, 2001. – 223 с.
27. Пассов Е.И. Основы методики обучения иностранным языкам – М.: Издательство «Русский язык», 1977. – 214 с
28. Рогова Г.В., Верещагина И.Н. Методика обучения английскому языку на начальном этапе в средней школе. – М., 1988.
29. Сафонова В.В. Социокультурный подход в обучении иностранным языкам. М.: Высшая школа; АМСКОРО-ИНТЕРНЕСНЛ, 1991. 210 с.
30. Серия «Федеральные государственные образовательные стандарты. Второе поколение». М.: Просвещение, 2009–2010 гг. 67 с.
31. Соловова Е.Н. Методика обучения иностранным языкам: Базовый курс лекций: Пособие для студентов пед. вузов и учителей. – М.: Просвещение, 2002. – 239 с.
32. Скрипникова Т.И. Теоретические основы методики обучения иностранным языкам. – 2017. –С. 16 – 27.
33. Стронин М.Ф. Обучающие игры на уроке английского языка (из опыта работы): Пособие для учителя. – М.: Просвящение, 1981. – 112 с.
34. Сухомлинский В.А. Сердце отдаю детям. — Киев: Радянська школа, 1974 г. - 288 с.

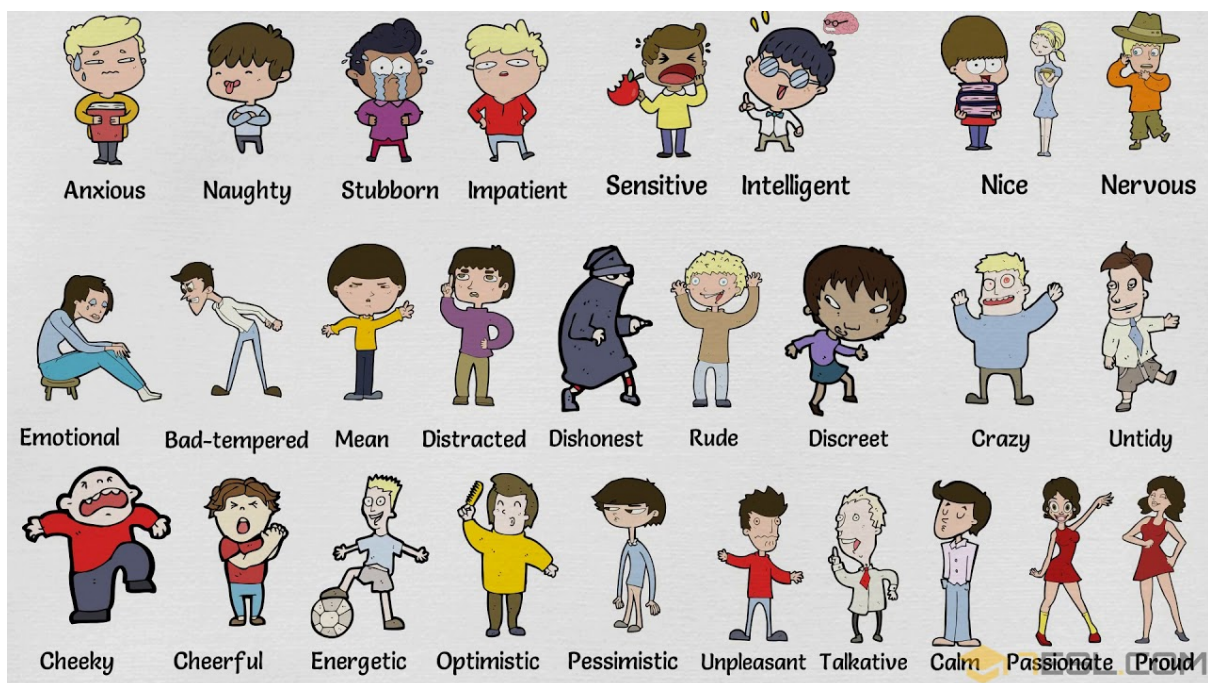
35. Утемов В. В., Зиновкина М. М. Структура креативного урока по развитию творческой личности учащихся в педагогической системе НФТМ-ТРИЗ // Концепт. – 2013. – Современные научные исследования. Выпуск 1
36. Утемов В. В., Зиновкина М. М., Горев П. М. Педагогика креативности: Прикладной курс научного творчества: Учебное пособие. – Киров: АНОО «Межрегиональный ЦИТО», 2013. – 212 с.
37. Филатова В.М. Методика обучения иностранным языкам в начальной и основной общеобразовательной школе: Учебное пособие для студентов педагогических колледжей / Среднее профессиональное образование. – Ростов н/Д: «Феникс», 2004. – 416 с.
38. Шарафутдинова Т.М. Обучающие игры на уроках английского языка // Иностранные языки в школе. – 2005. – №8. – С. 46 – 50.
39. Щерба Л.В. Преподавание языков в школе: Общие вопросы методики: Учеб. пособие для студ. филол. Фак. – 3-е изд., испр. и доп. – СПб.: Филологический факультет СПбГУ; М.: Издательский центр «Академия», 2002. – 160 с.
40. Эльконин, Д.Б. Психология игры / Д.Б. Эльконин. – М.: Просвещение, 1987. – 350 с.

ПРИЛОЖЕНИЕ А

Тест для определения уровня развития монологических и диалогических умений говорения.

Ex. 1. Look at the picture and say:

- 1) How do you feel now?
- 2) How does your partner feel now?
- 3) Describe your best friend according these adjectives
- 4) How do you feel when you get excellent point?



Ex.2. Ask your friend what he / she does at:

1. 6 am;
2. 11 am;
3. 4 pm;
4. 7 pm;
5. The weekends.

Ex. 3. Make four small groups. Every group lives in his own country. Make your own rules in the country and describe them. Then find out the people from other countries what rules they have asking questions.

Point out the similarities and differences. The more differences you have, the more points you get.

Анкета для определения интересов учащихся.

Answer the questions.

1. What are your hobbies?

- | | |
|----------------------|----------------------------|
| a) singing | b) watching |
| c) dancing | d) going in for sports |
| e) reading | f) having fun with friends |
| g) playing the piano | h) knitting |

2. What is your favourite fruit?

- | | |
|--------------|-----------------|
| a) apple | b) melon |
| c) pineapple | d) pomegranates |

3. What colour do you like more?

- | | |
|-----------|-----------|
| a) red | b) yellow |
| c) orange | d) green |

4. What sports do you like?

- | | |
|---------------------|--------------------|
| a) adventure sports | b) extreme sports |
| c) ball sports | d) mountain sports |

5. What country would you like to visit?

- | | |
|------------|-----------|
| a) England | b) France |
| c) Spain | d) Sweden |

Тест для определения уровня развития умения говорения.

Ex. 1. Answer the questions according to the pictures.

- 1) What profession would you prefer most? Why?
- 2) What do your parents do?
- 3) Who looks after children?
- 4) Who prepares delicious food?
- 5) Who works at the hospital?
- 6) Who teaches children?



Ex. 2. Find out what your groupmate did yesterday. You’ll get cards where your actions are written.

Partner A

6 am: get up.
 9 am: go to the office.
 12: cook dinner.
 3 pm: buy flowers for mother.
 5 pm: go to the bank.
 7 pm: water the flowers at home.
 9 pm: wash the dishes.
 11 pm: go to bed.

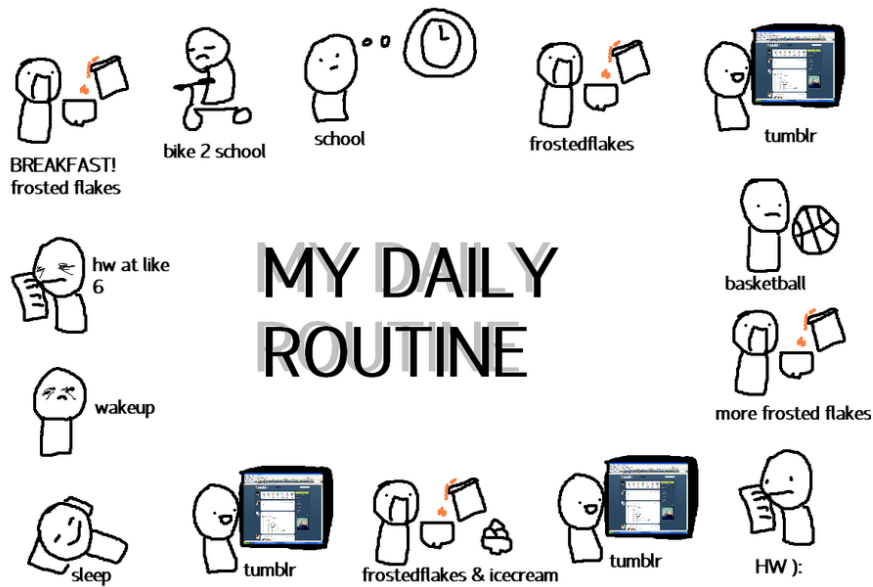
Partner B

6 am: get up.
 9 am: clean the windows.
 12: go to the post office.
 3 pm: buy books for grandmother.
 5 pm: dust the house.
 7 pm: cook supper.
 9 pm: wash the clothes.
 11 pm: go to bed.

Ex. 3. Work in pairs.

What was the funniest moment in your life? Narrate it to your partner. Listen to each other and decide whose situation is the funniest.

«Daily routine».



TALK for 1 MINUTE

FOOD

1
Talk about your favorite dish and how to cook it.



2
Talk about foods you dislike the most.



3
Talk about your country's national dishes.



4
Talk about why healthy food is important.



5
Talk about your favorite café or restaurant and why you like it.



6
Talk about the most unusual food you've ever eaten.



7
Talk about what you usually eat for breakfast/lunch/dinner.



8
Talk about who are better cooks, women or men.



9
Talk about fast food.



10
Talk about table manners you know.



11
Talk about dishes you cook the best.



12
Talk about the best food for a party.



13
Talk about foods you can't live without and why.



14
Talk about GM (genetically modified) food.



15
Talk about why people become overweight.



iSLCo...e.com

SPRING ACTIVITIES



A collage of four images illustrating spring activities. The background is a soft-focus green and blue bokeh. The images are: 1. Paper boats on water. 2. Hands sowing seeds into soil. 3. Children planting a tree. 4. A small blue arrow icon in the bottom right corner.

to run boats

to plant seeds

to plant trees

Summer activities



Autumn activities



Winter activities

