

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

Факультет иностранных языков
Кафедра английского языка

Максимов Евгений Викторович

ВЫПУСКНАЯ КВАЛИФИКАЦИОННАЯ РАБОТА

Применение игр на уроке английского языка как способ повышения
познавательной активности обучающихся начальной школы

Направление подготовки 44.03.05 – Педагогическое образование (с двумя
профилями подготовки)

Направленность (профиль) образовательной программы – Иностранный язык
и иностранный язык (английский язык и немецкий язык)

ДОПУСКАЮ К ЗАЩИТЕ

Зав. кафедрой: Битнер И.А. _____
кандидат филологических наук, доцент
« 11 » июня 2021 г. И.А. Битнер
(подпись)

Руководитель: Исаева Т.Б. Т.Б. Исаева
кандидат филологических наук, доцент

Дата защиты « 23 » июня 2021 г.

Обучающийся Максимов Е.В. Е.В. Макс
(фамилия, инициалы)

« 11 » июня 2021 г. _____
(подпись)

Оценка отлично
(прописью)

Красноярск
2021

СОДЕРЖАНИЕ

Введение.....	3
1. Игра как один из способов актуализации обучения английскому языку в начальной школе.....	5
1.1 Игровая деятельность при обучении в начальной школе.....	5
1.2 Классификация игр, применяемых на уроках английского языка	15
Выводы по главе 1.....	18
2. Анализ УМК по английскому языку с точки зрения представленности в них игровых заданий.....	19
2.1 Анализ УМК «Welcome: 1» под редакцией Грей Элизабет, Эванс Вирджиния.....	19
2.2 Анализ УМК «Enjoy English. 4 класс» под редакцией М.З. Биболетовой, О.А. Денисенко и др.....	23
2.3 Анализ УМК «Enterprise 1» под редакцией Эванс Вирджиния, Дули Дженни.....	28
Выводы по главе 2.....	33
3. Практическое применение игровых технологий при обучении английскому языку.....	34
3.1 Использование игр на уроках английского языка.....	34
3.2 Интеллектуальная игра «Star hour» для учащихся третьих классов.....	42
Выводы по главе 3.....	47
Заключение.....	48
Список использованных источников.....	49

Введение

Роль иностранного языка в развитии современного общества имеет важное значение, поскольку владение им способствует пониманию мировой культуры и приобщению к ней.

Перед преподавателем иностранного языка в школе стоит ряд серьезных задач, одной из которых является развитие ответственного и инициативного ребенка, его подготовка к качественному взаимодействию с окружающим миром:

- ребенка нужно адаптировать к стремительно меняющимся условиям;
- научить умению осуществлять множественный выбор;
- способствовать его самообразованию и саморазвитию.

К решению этих задач необходимо приступать уже на начальном этапе обучения иностранному языку. Выбор учителем эффективной методики облегчает решение поставленных перед ним задач. Идеальным считается занятие, которое, во-первых, обеспечивает активное участие в уроке каждого ребенка, во-вторых, повышает авторитет знаний, в-третьих, обеспечивает личную ответственность ребенка за результаты учебной деятельности. В этой связи особенно эффективной, а, следовательно, чрезвычайно популярной среди педагогов является технология игровых форм обучения, обеспечивающая успешное решение названных задач. Игры, применяемые педагогами на уроках, развивают и сохраняют интерес учащихся к предмету, придают урокам атмосферу поиска и творчества, ослабляют напряжение и благотворно сказываются на эмоциональном состоянии учащихся. Методисты и учителя-практики отмечают высокую эффективность применения игровых технологий в организации учебной деятельности. Игра может быть использована на любой ступени обучения, необходимо лишь адаптировать ее для каждого определенного возраста. Использование игр в процессе обучения иностранному языку объясняется не только стремлением

педагогов разнообразить учебный процесс, заинтересовать школьников, но и тем, что игровые технологии сегодня признаются одними из инновационных, а значит, отвечающими современным процессам информатизации общества. Между тем необходимо отметить, что многие методисты описывают технологию игры слишком обобщенно и упрощенно. Очень мало методических публикаций посвящено выявлению специфических особенностей деятельности преподавателя и обучаемых в той или иной фазе игры, а также описанию рекомендаций по ее подготовке. В этой связи проблема внедрения в обучение иностранным языкам игровых технологий является недостаточно разработанной и требует специального рассмотрения.

Целью выпускной квалификационной работы является рассмотрение применения игр на уроке английского языка как способа повышения познавательной активности обучающихся начальной школы.

Поставленная цель предполагает решение ряда задач:

1. Описать психолого-возрастные особенности учащихся начальных классов;
2. Охарактеризовать игровую деятельность младших школьников;
3. Обосновать необходимость применения игры в процессе обучения с психолого-педагогической точки зрения;
4. Классифицировать игры, применяемые на уроках английского языка в начальной школе;
5. Проанализировать различные УМК на наличие игровых заданий и упражнений;
6. Описать собственный опыт использования игр на уроках и внеклассных мероприятиях по английскому языку.

Объектом исследования является процесс обучения английскому языку в начальной школе.

Предметом исследования является использование игр в процессе обучения английскому языку.

Актуальность исследования обусловлена привлечением различных современных методик, таких как игры, в обучение иностранному языку.

Новизна исследования заключается в разработке собственных уроков для оптимизации процесса обучения с использованием разнообразных игр.

1. Игра как один из способов актуализации обучения английскому языку в начальной школе

1.1 Игровая деятельность при обучении в начальной школе

Младший школьный возраст – это возраст детей, соответствующий годам их обучения в начальной школе, то есть школьники в возрасте от 7 до 10 – 11 лет.

Согласно физическому развитию, дети данной возрастной группы считаются относительно спокойными и хорошо усваивают материал. Однако с точки зрения психологии возраст детей младших классов является важнейшим этапом изменений в жизни [Мильситова, 2016, с. 43].

Поступая в школу они вынуждены резко изменить уклад своей жизни, поскольку социальное положение в коллективе и семье отлично от периода дошкольного обучения. Теперь учение становится основной ведущей деятельностью, а важнейшей обязанностью становится учиться и приобретать знания.

Обучение в школе – это серьезный труд, требующий дисциплинированности и организованности. Ребенок становится частью нового для него коллектива, в котором он будет жить, учиться, воспитываться, развиваться в течение последующих одиннадцати лет.

Следует подчеркнуть, что учебная деятельность не сводится к посещению учебного заведения и получение в нем знаний. Знания могут выступать побочным продуктом игры, отдыха или труда.

Школьники младших классов характеризуются развитием элементов социальных чувств, формированием навыков общественного поведения, наличием больших возможностей для развития нравственных качеств и приобретением черт личности [Баранников, 2003].

В начальной школе идет развитие произвольного внимания, мотивации учения, чувства ответственности за успех учебной деятельности. Кроме того, младшие школьники более уравновешены, мотивированы и положительно настроены, нежели дошкольники или подростки.

В младшем школьном возрасте происходит множество изменений:

1) психологические новообразования (познавательное развитие – изменяются внимание, восприятие, память, развивается самопознание и личностная рефлексия, а также высшие чувства: эстетические, моральные, нравственные (чувство товарищества, сочувствия, негодования)) [Мухина, 2006, с. 226];

2) изменение стиля общения с младшими школьниками (неприемлемы авторитарный, либерально-попустительский, гиперопекающий, отчужденный стиль, ценностное отношение к ребенку с высокой рефлексией и ответственностью за него – наиболее эффективный стиль воспитания);

3) общение с учителем: ребенок младшего школьного возраста находится в большой эмоциональной зависимости от учителя. Стиль общения учителя с детьми определяет их поведение в классе во время урока, в игровой комнате и в других местах, отведенных для занятий и развлечений.

Существует распространенное мнение о том, что раннее изучение иностранного языка приводит к логопедическим проблемам и ухудшает усвоение родного языка, а также снижает уровень интеллекта. Однако многолетнее экспериментальное обучение иностранному языку, проводившееся коллективом лаборатории обучения иностранным языкам НИИ общего и среднего образования АПН РФ, подтвердило благотворное влияние изучения данного предмета на детей, на их общее психическое развитие (память, внимание, воображение, мышление), на выработку у

учащихся способов адекватного поведения в различных жизненных ситуациях, на лучшее владение родным языком, на речевое развитие обучающихся в целом.

В этой связи в современных школах обучение иностранным языкам является обязательным компонентом учебной программы уже в начальном звене. Как было сказано выше, раннее обучение иностранным языкам способствует более прочному и свободному практическому владению им, несет в себе большой интеллектуальный, воспитательный и нравственный потенциал. Обучение иностранным языкам младших школьников стимулирует их речевое и общее развитие, приобщает их к культуре других стран, предотвращает появление языкового барьера, который чаще всего возникает в среднем возрасте 11-12 лет, способствует приобретению общеучебных умений.

Существует три фактора, являющиеся причиной внимательного отношения к обучению иностранного языка младшими школьниками. Они описаны в работе Н.Д. Гальсковой (2007) и З.Н. Никитенко (2008) [Гальскова, Никитенко, 2004].

1. Психологические факторы.

По мнению психологов и физиологов, раннее обучение иностранному языку определяется природной расположенностью детей к овладению языком и эмоциональной готовностью к овладению им. В период с 4 до 8 лет дети любознательны и интересуются всем новым, в это время происходит быстрое усвоение языкового материала. Кроме того, младшие школьники мотивированы игрой, которая, как правило, способствует эффективному формированию способности общения на другом языке за счет взаимодействия игровой мотивации и повышенного интереса к обучению.

2. Антропологические факторы.

В процессе изучения иностранного языка младший школьник приобретает опыт общения с окружающим миром и другими людьми, тем самым социализируется. В младшем школьном возрасте ребенок

чрезвычайно открыт и восприимчив ко всем обстоятельствам. Эта природная особенность определяет его развитие.

Обычно ребенок приобретает социальный опыт в пределах носителей одного языка и одной культуры. Однако существующие современные информационные технологии способствуют межкультурному и межъязыковому общению школьников из любой страны. Будучи географически удаленным от страны изучаемого языка младший школьник может ежедневно сталкиваться с лингвокультурными феноменами чужой страны и их представителей. В таком случае, незнание другого языка и другой культуры может стать причиной проблем в общении с их носителями. Поэтому детям нужно давать возможность адаптироваться к поликультурным условиям проживания в современном мире, приобщать к иностранному языку, и через язык – к миру иных культур.

3. Педагогические факторы.

По мнению педагогов, иностранный язык помогает детям лучше ориентироваться в постоянно изменяющемся мире. При обучении иностранному языку стоит помнить психолого-педагогическую концепцию, когда дети подражают взрослым, имитируют их речь нецеленаправленно.

Никто не расчленяет поток речи для ребенка на единицы, не дает речевые образцы, не объясняет грамматику. Но к семи-восемью годам ребенок сам строит высказывания и решает коммуникативные задачи. Например, дети запоминают сотни слов потому, что возникает психологическая ситуация, когда иностранный язык выполняет те же социальные функции, что и родной, необходимость в общении, игра с иноязычным партнером и так далее. Так или иначе, немаловажную роль играет психолого-педагогическая организация деятельности и взаимодействия педагога и детей в процессе обучения. Также, существует мнение, что то, что усвоено в детстве, запоминается навсегда.

Основными качествами школьников младших классов, создающих благоприятные предпосылки для формирования высокоморальной личности, являются следующие:

- податливость;
- внушаемость;
- доверчивость;
- склонность к подражанию;
- авторитет учителя.

Принято считать, что перечисленные качества закладываются именно на младшем этапе обучения.

В начальной школе осуществляется развитие произвольного внимания, мотивации к дальнейшему обучению, чувство ответственности за успех учебной деятельности. Кроме того, школьники в данном возрасте более уравновешены, мотивированы и положительно настроены, по сравнению с дошкольниками или подростками [Гальскова, 2007].

Игра – вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением.

Игра, как педагогический прием, несет в себе массу преимуществ:

- является эффективным средством воспитания;
- создает коллектив, который объединен общей целью на получение положительного результата;
- воспитывает чувство товарищества и взаимной поддержки.

Применение технологии игр в обучении, при их грамотной организации, воспитывает в школьниках исключительно положительные личностные качества [Мильруд, 2007].

Педагогическая игра обязательно обладает четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом. Игровые приемы и ситуации, моделируемые на уроках, являются средством побуждения, стимулирования учащихся в учебной деятельности.

Восемь основных функций игр представлены на рисунке 1.

Рисунок 1 – Основные функции игр

Развлекательная функция заключается в доставлении удовольствия школьникам, может воодушевить и раскрыть интерес к изучению.

Коммуникативная функция позволяет формировать навыки взаимодействия друг с другом, развивать навыки работы в группах, умение взаимодействия со сверстниками и взрослыми.

Функция самореализации раскрывает перед учащимся возможность проверки своих сил, возможности свободных действий, позволяет, с одной стороны, построить и проверить проект снятия конкретных жизненных затруднений в практике учащегося, с другой – выявить недостатки опыта; в игре создаются условия для проявления спонтанности человека, его самобытности, неповторимости, уникальности.

Развивающая функция несет в себе возможность проявления и совершенствования личных способностей отдельного ученика, а также выявление его интересов и склонностей к чему – либо.

Диагностическая функция позволяет отслеживать динамику интеллектуального и эмоционального роста ученика.

Функция коррекции позволяет мягко внести позитивные изменения, дополнения в поведение и личностные характеристики учащихся, является средством преодоления различных трудностей, возникающих у учащихся в поведении, общении, учении, создает адаптивные условия для отношений с учащимися и разрешения конфликтов.

Дидактическая функция облегчает вхождение ученика в мир знаний, постижение им основ наук, приобщение к социокультурному наследию.

Функция социализации позволяет учащимся осознавать себя частью социума, постигать нормы и традиции этнокультурного бытия, интегрировать социокультурный опыт предшествующих поколений и осваивать способы его трансляции потомкам, способствует освоению норм и правил жизни в коллективах, ознакомлению со способами конструктивного общения.

Игра в обучении преследует ряд основных целей: расширяет кругозор и познавательную активность, формирует определенные навыки, воспитывает самостоятельность, приобщает к нормам и ценностям общества, адаптирует к условиям среды, учит общению [Михеева, 2012].

Как метод обучения игра используется в следующих случаях:

- как самостоятельная технология для освоения понятия, темы и даже раздела учебного предмета;
- как элемент более обширной технологии;
- как урок или его часть (введение, объяснение, закрепление, упражнение, контроль);
- как технология внеклассной работы.

Педагогическая игра (в отличие от игр вообще) обязательно обладает четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом.

Игровые приемы и ситуации, моделируемые на уроках, являются средством побуждения, стимулирования учащихся к учебной деятельности.

Педагогические игры можно классифицировать по различным основаниям.

1. По виду деятельности:

- физические;
- интеллектуальные;

- трудовые;
- социальные;
- психологические.

2. По характеру педагогического процесса:

- обучающие, тренировочные, контролирующие и обобщающие;
- познавательные, воспитательные, развивающие;
- репродуктивные, продуктивные, творческие;
- коммуникативные, диагностические, профориентационные,

психотехнические и др.

3. По характеру игровой методики:

- предметные;
- сюжетные;
- ролевые;
- деловые;
- имитационные;
- игры – драматизации.

4. По предметной области:

- математические;
- лингвистические;
- исторические;
- литературные и др.

5. По специфике игровой среды:

- игры с предметами и без предметов;
- настольные игры;
- комнатные /уличные игры;
- компьютерные игры;
- игры с различными средствами передвижения.

Игра в обучении преследует ряд основных целей: расширяет кругозор и познавательную активность, формирует определенные навыки, развивает

общеучебные умения, воспитывает самостоятельность и волю, приобщает к нормам и ценностям общества, адаптирует к условиям среды, учит общению.

Говоря о необходимости применения в процессе обучения игровых методик, следует рассмотреть их психологопедагогическом обосновании.

С психолого-педагогической точки зрения, в основе игровых методов обучения лежит игровая деятельность [Соколова, 2014].

Психологический механизм игры, по мнению ряда ученых, кроется в мотивации деятельности. Основные способы мотивации в ходе игр:

- мотивы общения: решая игровые задачи, ребята взаимодействуют друг с другом и укрепляют взаимоотношения между собой;

- мотивы морали: в процессе игры дети стремятся отстаивать свою точку зрения;

- мотивы к победе (достижению цели): в игре учащийся стремится к победе и осознает пути достижения цели;

- мотивы ответственности: несмотря на принцип равенства в игре, результат зависит от каждого игрока индивидуально и от его личностных качеств;

- мотивы личностной значимости: обезличенный процесс обучения в игре приобретает личностную значимость;

- познавательные мотивы: ситуация успеха стимулирует учащихся к познавательной деятельности, кроме того, в игре присутствует нечто, неопознанное учениками, что активизирует их мыслительную деятельность, толкает на поиск ответа [Щерба, 2003].

В последние десятилетия игровые методики получили активное применение, это связано с тем, что в общественной практике и науке понятие игры осмысливается по – новому, как общественная, серьезная категория.

Применение игры в процессе обучения приобретают принцип равенства. Она сильна практически каждому ученику, вне зависимости наличия у него достаточно прочных знаний в языке. Более того, в игре может произойти, что самый слабый в языковой подготовке ученик может стать

первым: иногда находчивость и сообразительность здесь оказываются более важными, чем способность ориентироваться в предмете [Романовская, 2007].

Страх сделать ошибку, препятствующий свободному употреблению в речи лексики и грамматики чужого языка, значительно снижается в ходе игры, поскольку в ней отсутствует ощущение непреодолимости заданий. Играя, учащийся неосознанно усваивает языковой материал, что вызывает у него чувство удовлетворения, и он уже может говорить наравне со всеми.

Игры, лежащие в основе игровых методов обучения, выступают средством обучения, хотя источником ее активности являются задачи, добровольно взятые на себя личностью.

Игровая деятельность формирует психические процессы ребенка:

- переход от наглядно – действенного к образному мышлению;
- способность к абстрагированию и обобщению;
- произвольное запоминание.

Психологи и методисты утверждают, что успешное постижение иностранного языка зависит не только от когнитивных процессов, но и эмоциональной сферы личности. Человек – это эмоциональное существо, а среди качеств личности, необходимых для изучения иностранного языка, он обладает мотивацией, уровнем тревожности и самооценки, скованностью (раскованностью) и склонностью к риску. Мотивация в любой деятельности является пусковым механизмом. Успехи в деятельности приумножают мотивацию. Низкая самооценка зачастую приводит к скованности, закомплексованности и связана со страхом совершить ошибку, что негативно влияет на овладение языком. В тесной взаимосвязи с самооценкой, скованностью, готовностью к риску находится уровень тревожности при усвоении иностранного языка. При этом различают личностную и ситуативную тревожность. Если первая изнуряет организм, являясь помехой в обучении, то ситуативная тревожность создает интеллектуальное напряжение, азарт в обучении [Урунтаева, 2009].

Игровое обучение не может быть единственным образовательным методом в работе с детьми, так как оно не вырабатывает способность учиться, но развивает познавательную деятельность школьников.

Таким образом, игровая деятельность – это основной вид деятельности человека, наряду с трудом и обучением. Значение игры очень велико, поскольку она имеет не только развлекательное значение, но и способна перерасти в обучение и творчество, а также положительно влияет на эмоциональное состояние ученика. Педагогическая игра отличается четко поставленной целью и соответствующим ей педагогическим результатом.

1.2 Классификация игр, применяемых на уроках английского языка

Традиционно игры, применяемые на уроках английского языка, направлены на формирование языковых навыков и умений, поэтому их принято разделять на группы:

1. Грамматические игры – направлены на формирование и развитие активной речи на английском языке.

В своей практике учителя, как правило, используют отработку грамматического материала путем их многократного повторения методом простого заучивания. Такой подход лишает ребенка навыка самостоятельно и грамматически верно строить предложения, а также слишком утомляет детей, поскольку является чрезвычайно однообразным [Никитенко, 2008].

Тем не менее, обойтись без изучения грамматического материала нельзя, ведь именно грамматические навыки являются фундаментом в изучении английского языка.

Использование игр в ходе изучения грамматики позволяет сделать скучную работу более увлекательной и интересной. Но их применение

должно быть разумным в качественном и количественном отношении. В противном случае игра потеряет свою свежесть эмоционального воздействия.

Используя на уроках английского языка грамматические игры, учитель преследует ряд целей:

- стремится научить школьников употреблению речевых образцов, которые содержат определенные грамматические трудности;
- пытается создать естественную ситуацию для употребления речевых образцов;
- развивает речевое творчество учащихся.

2. Лексические игры также как и грамматические строят фундамент изучения и преследуют следующие цели:

- тренировка школьников употребления лексики в ситуациях, приближенных к естественной обстановке;
- активизация речемыслительной деятельности учащихся;
- развитие речевой реакции;
- знакомство с сочетанием слов.

Существуют определенные правила введения в речевой оборот новых лексических единиц. Поскольку слова в памяти хранятся ассоциативно – тематическими группами, то и вводить их нужно аналогичным способом. Именно поэтому учебный материал сосредоточен вокруг базовых лексических тем, таких как: семья, внешность, одежда, дома, город, школа, животные и так далее [Михеева, 2012].

Для прочного запоминания слов и выражений необходимо их многократное повторение, но для того, чтобы данный процесс не наскучил, при обучении лексике целесообразно использовать различные игры с использованием карточек, картинок, либо кубиков.

3. Фонетические игры используются на формировании и корректировке произносительных навыков.

Фонетические навыки признаются наиболее хрупкими и подверженными разрушению в силу их недостаточного или несистематического подкрепления.

Цели использования фонетических игр на уроках английского языка:

- тренировка произношения английских звуков;
- обучение громкости и отчетливости чтения стихотворений;
- формирование навыков фонетического слуха.

Среди множества фонетических игр на начальном этапе можно выделить игры – загадки, игры – имитации, игры – соревнования, игры с предметами, игры на внимательность и игры – лото со звуками.

4. Орфографические игры способствуют формированию и развитию речевых навыков. Их основная цель – освоение правописания иностранных слов. Данный вид игр рассчитан на развитие памяти и воспроизведение орфографического образа слова.

5. Творческие игры принято разделять на два вида – ролевые и игры – драматизации [Гальскова, 2000].

Ролевые игры направлены на воспроизведение реальной практической деятельности, создавая тем самым условия реальной коммуникации.

В ходе проведения данных игр учитель создает школьникам мотивацию к речевой деятельности, поскольку те оказываются в условиях, в которых необходимо передать полученную информацию собеседнику.

Ролевые игры способствуют развитию стремления к контакту друг с другом и учителем, создают условия равенства в речевом партнерстве и препятствуют образованию традиционного барьера между учителем и учеником.

Основные требования к проведению ролевых игр:

- стимулирование мотивации учения;
- грамотно выстроенная содержательная подготовка;
- доброжелательная и творческая атмосфера проведения;
- необходимость умения учителя установить контакт с детьми.

Игра – драматизация применяется с целью увеличить интенсивность учебного процесса, повышения уровня владения языком и улучшения эмоционального фона урока [Артеменко, 2015].

Благодаря драматизации на уроках английского языка улучшается речь, интонация, воображение, память, наблюдательность и внимание учеников. А также развиваются технические и художественные способности.

При использовании игр – драматизаций в процессе обучения английскому языку достигаются следующие цели:

- формируются определенные навыки у учеников;
- развиваются определенные речевые умения;
- приобретается навык общения учеников между собой;
- способствует усвоению речевого материала.

Таким образом, использование игр на уроках английского языка является чрезвычайно важным методическим приемом, позволяющим учителю глубже раскрыть личностный потенциал каждого ученика по отдельности, развить в них трудолюбие, активность, самостоятельность, инициативность и умение работать в коллективе.

Вывод по главе 1

Первая глава настоящего исследования посвящена описанию игры как одного из методов обучения английскому языку в начальной школе.

В ходе работы над главой были охарактеризованы психолого – возрастные особенности младших классов. Ученики данной возрастной группы характеризуются развитием элементов социальных чувств, формированием навыков общественного поведения (коллективизма, ответственности за поступки, товарищества, взаимопомощи и др.), наличием больших возможностей для развития нравственных качеств и положительных черт личности. Младшие школьники податливы, внушаемы, доверчивы, склонны к подражанию. Все эти особенности необходимо учитывать при обучении детей английскому языку.

Далее была проведена игровая деятельность младших школьников. Ее основными характеристиками являются функциональность и четко поставленная цель обучения. Существует множество классификаций педагогических игр по различным основаниям: по виду деятельности, по характеру педагогического процесса, по характеру игровой методики, по предметной области, по специфике игровой среды.

Педагогические игры, применяемые на уроках английского языка, принято классифицировать на пять групп: грамматические, лексические, фонетические, орфографические, творческие. Каждая из названных групп характеризуется определенными параметрами: формой проведения, целями, задачами, функциями.

2. Анализ УМК по английскому языку с точки зрения представленности в них игровых заданий

2.1 Анализ УМК «Welcome: 1» под редакцией Грей Элизабет, Эванс Вирджиния

По данному учебнику осуществляется обучение в лицеях и гимназиях с углубленным изучением английского языка.

В первую очередь необходимо отметить ряд отличительных особенностей данного учебника:

1. Большая часть материалов учебника является аутентичной;
2. Методический аппарат отвечает целям и традициям российской школы;
3. Структура учебного материала модулей соответствует полной структуре психологической деятельности учащихся;
4. К учебнику прилагаются дополнительные материалы в виде аудиоматериалов, карточек и наклеек, которые служат дополнительной мотивацией и интересом к обучению.

Учебник состоит из одной части, которая разбита на тематические блоки (Units). В учебнике представлены следующие темы:

- Hello!
- Family and friends!
- A doll's house!
- Happy Birthday!
- She's a clown!
- I can't draw!
- You've got a happy face!
- Is there any food?
- Everyone's having fun!
- We play basketball every Saturday!

- I like spring!
- My rabbit and other animals!
- The picnic!
- Magic moments!

Все названные блоки соответствуют возрастным и психологическим особенностям учащихся. В основу овладения речевым материалом учебника положен принцип комплексности, предполагающий взаимосвязанное обучение всем видам речевой деятельности.

В УМК помимо учебника и рабочей тетради входит также книга для учителя, снабженная учебным планом, методическими указаниями и рекомендациями по работе с различными заданиями и играми.

Игры, предлагаемые в учебнике для 1 класса, в основном построены в формате командных соревнований для повышения эффективности усвоения активного лексико – грамматического материала каждого раздела. Игры обеспечивают использование учащимися языкового материала в непринужденной форме, с подключением эмоциональной сферы и представляют собой одну из форм гуманистического подхода к обучению.

Помимо языковой составляющей, ряд игр содержат и упражнения на развитие памяти и внимательности.

Анализ учебника показал, что в нем очень много упражнений и заданий предусмотрено в формате игр (парных, групповых, индивидуальных). Практически на каждой странице учебника встречаются игровые задания или упражнения. Можно сделать вывод о том, что в учебнике большое количество заданий, предполагающих применение игровых технологий, заслуживающих внимание.

Наиболее интересные игры представлены на рисунке 2.



Рисунок 2 – наиболее интересные игры из учебника «Welcome: 1»

Let's play «Mime». Данная игра направлена на изучение учащимися новой лексики. В начале учитель называет ученикам какую – либо фразу и показывает действием, что она означает (Например: учитель произносит «Hands up!», а после поднимает руки вверх) ученики повторяют за учителем данные слова и фразы, а после чего выполняют действие. Далее учитель произносит только фразу, а ученики воспроизводят действие, ее означающее. В следствие чего, осуществляется запоминание новой лексики через физическое действие.

Let's play «Question game». В данной игре учитель показывает ученикам карточку, на которой изображен один из героев, представленный в учебнике и задает вопрос «Whose is this?». Ученики должны ответить на вопрос. Игра позволяет «отработать» с учениками структуру построения предложений с помощью конструкции «It is». Также можно разделить класс на две команды и провести игру в форме соревнований, что послужит дополнительной мотивацией.

Let's play «Unknown». Учитель выбирает одного ученика, который загадывает какого – либо героя ученика и никому его не говорит. Другие ученики должны понять и отгадать о ком идет речь с помощью наводящих вопросов. Данная игра нацелена на умение строить вопросительные

конструкции и уметь донести их до других учеников, чтобы те могли на него ответить.

Let's play «Memory game». Суть игры в следующем: учитель показывает классу определенную картинку, на которой изображены предметы. Ученикам требуется в течение минуты запомнить местоположение предметов, после чего картинку закрывают и ученики должны сказать где находился тот или иной предмет, отвечая на вопросы учителя. Класс делится на две команды, команда, набравшая наибольшее количество очков побеждает.

Let's play «Crocodile». Игра заключается в том, что учитель приглашает к доске одного ученика, который должен показать один из ранее пройденных или изученных глаголов с помощью жестов. Оставшиеся ученики должны будут отгадать о каком глаголе идет речь и назвать его.

Let's play «Bingo». Это парная игра. Перед учащимся кладется поле со множеством картинок. Составляя предложение с изображенным словом, ученик накрывает фишкой данную картинку. Цель – заполнить горизонтальный или вертикальный ряд картинок. Задания обычно на лексическую или грамматическую тему. Напарник контролирует игру, и, если замечает в предложении ошибку – не дает ставить фишку.

Let's play «Letters». Учитель пишет на доске слова по пройденной теме, буквы, из которых состоит слово, написаны в хаотичном порядке. Ученикам требуется отгадать слово, выйти к доске и написать его правильно. За каждое отгаданное слово ученик получает один балл.

Let's play «Snowball». Учащиеся придумывают предложения на определенную тему, используя в них слова, пройденные в Unit, а также повторяя те предложения, которые сказали предыдущие учащиеся.

Кроме вышеназванных игр в учебнике предлагается большое количество ролевых игр, в которых разыгрываются различные ситуации. Несколько раз ребятам предлагается разгадать кроссворды, поучаствовать в викторинах, угадать загадки и ребусы.

Следует отметить, что в учебнике много иллюстраций, позволяющих детям понять смысл задания. Однако большинство названных игр не снабжены описанием правил. Тем не менее, назвать этот момент недостатком нельзя, так как методические рекомендации к большинству игр даны в книге для учителя. Кроме того, некоторые игры чрезвычайно популярны не только в рамках уроков английского языка, но и других уроков, поэтому такие игры не нуждаются в детальном описании.

Несомненным плюсом учебника является то, что все задания написаны на английском языке. Помимо аудиоматериалов, также присутствуют видеоматериалы к каждой теме. Ученикам начальной школы они очень нравятся, и они выполняют задания, с использованием видеоматериалов с большим желанием и интересом.

Недостатком учебника можно считать то, что задания в темах уроков часто повторяются и являются однообразными.

2.2 Анализ УМК «Enjoy English. 4 класс» под редакцией М.З. Биболевой, О.А. Денисенко и др.

Учебник под редакцией М.З. Биболевой – это один из наиболее распространенных учебников в практике преподавания учителей начального звена в общеобразовательных школах.

Отличительными особенностями данного учебника являются следующие:

- 1) обучение по данной учебной программе начинается не с первого, а со второго класса;
- 2) во все учебники и рабочие тетради включены новые контрольные и проверочные задания с учетом требований ФГОС;
- 3) все учебники «Enjoy English» для начальной школы имеют сюжетное построение;

4) наличие материалов, позволяющих формировать речевую, языковую, социокультурную компетенции.

Учебник представлен в виде одной части, состоящей из семи разделов, каждый из которых содержит 4 – 5 уроков, тест по пройденному материалу и проект. В учебнике представлены следующие темы:

1. Погода и Времена года. В данном блоке школьники учатся рассказывать о любимых спортивных занятиях, чем можно заниматься в различные времена года. Обучаются задавать вопросы и строить предложения относительно пройденных тем на уроках. В этом же разделе учащиеся знакомятся с лексикой по теме «Спорт», учатся принимать и угощать друзей. А также одной из тем в данном разделе является тема о еде и правилах поведения за столом.

В завершении раздела учащимся предлагается поработать над проектом «Меню».

2. Твой дом. В данном разделе ученики знакомятся с возможностями описания своей квартиры и предметов в ней. Учатся задавать вопросы своим одноклассникам о том, где они живут и что у них есть в квартирах. Проходят новый лексический и грамматический материал, касающийся темы «Дом». Это различные предметы мебели, предлоги, которые обозначают место нахождения объекта.

Завершением блока становится работа над проектом «We`ll visit fairy land next holidays!». В данной работе ученикам нужно придумать волшебную страну и отправиться туда в путешествие, ответив в рабочей тетради на вопросы, связанные с двумя пройденными ранее разделами о временах года и о своем домике. Проект служит закреплением результата о новой лексике и грамматике, а также позволяет развивать воображение.

3. Жизнь в городе или деревне. В этом тематическом блоке учащиеся знакомятся с множеством рассказов и диалогов о жизни в городе, либо деревне. Ученики выполняют по ним различные грамматические упражнения, направленные на работу с новой лексикой.

4. Сочиняем истории. В данном разделе ученики слушают и читают различные истории, учатся пересказывать текст, передавать его содержание с опорой на ключевые слова. Также здесь осуществляется работа с глаголами и их деление на правильные и неправильные, образование Past Simple.

5. В кругу семьи. В этом разделе продолжается работа с Past Simple. Ученики учатся составлять описания действий людей в данном времени в рамках ситуации «Моя семья». Осуществляется составление диалогов по темам «Разговор по телефону», «За столом».

6. Покупки. В разделе осуществляется формирование умений и навыков по теме «Одежда», использование местоимений «some» и «any» в речевых конструкциях.

6. Школа – это интересно. Формирование лексических навыков по теме «Школа». Составление рассказов о том, что учащиеся обычно делают на уроках и во время перемен. Составление предложений с «must» и «must not». Формирование умений рассказывать о друге с использованием сведений из анкеты.

Очевидно, что все описанные блоки соответствуют возрастным и психологическим особенностям учащихся. В основу овладения речевым материалом учебника положен принцип комплексности, предполагающий взаимосвязанное обучение всем видам речевой деятельности.

В УМК помимо учебника и рабочей тетради входит также книга для учителя, снабженная учебным планом, методическими указаниями и рекомендациями по работе с различными заданиями и играми.

Игры, предлагаемые в учебнике 4 класса, в основном построены в формате ролевых. Их использование повышает эффективность усвоения активного лексико – грамматического материала каждого раздела. Участие в ролевых играх способствует тому, что учащиеся используют языковой материал в непринужденной форме, с подключением эмоциональной сферы.

Игры такого рода представляют собой одну из форм гуманистического подхода к обучению. Помимо языковой составляющей, ряд игр содержат и физическую составляющую.

Анализ учебника показал, что в нем очень много упражнений и заданий предусмотрено в формате игр (парных, групповых, индивидуальных). Практически на каждой странице учебника мы встретились с игровыми заданиями или упражнениями. В учебнике большое количество заданий, предполагающих применение игровых технологий. Наиболее интересные из них представлены в таблице 1.

Таблица 1 – Игровые технологии, представленные в учебнике Enjoy English. 4 класс

Игровая технология	Характеристика
Помоги ослику узнать его любимое время года.	Требуется придумать как можно больше предложений с действиями в различные времена года. Например, «I will make a snowman next winter» Чем больше предложений, тем больше баллов получит команда.
Ослик забыл как называется предмет.	Ученики должны отгадать предмет по его описанию. Тот, кто наберет больше всего баллов победил.
Ослик хочет узнать какая погода будет зимой. Помоги ему.	Команда должна составить прогноз погоды на три зимних месяца, используя вокабуляр, предоставленный в таблице. Например, «I think December will be snowy».
Прекрасный дворец.	Ученики делятся на пары и берут по листку бумаги. Их задача нарисовать на листе дворец своей мечты и описать все, что в нем есть товарищу.
Прятки.	Ученики делятся по парам. Задача сыграть в прятки, 1-ый ученик придумывает место, в котором он спрятался, 2-ой задает ему вопросы о том, что находится рядом, в какой он комнате и тем самым должен отгадать где он находится.
Подготовка к школе.	Требуется написать на листке бумаги пять предметов, которые ты возьмешь в школу. Не показывая список однокласснику. Узнать, какие предметы взял твой одноклассник с собой в школу. Например, «Have you got a pen? Yes, I have. Have you

	got a pencil? No, I have not.». Тот, кто первый отгадает эти предметов, победил.
Снежный ком.	Дети по очереди называют по одному предмету по теме «мебель». Игра начинается с любого слова, каждый следующий игрок должен повторить все предыдущие слова и назвать свое. Игра идет до тех пор, пока слова по теме не закончатся.

Продолжение таблицы 1

Игровая технология	Характеристика
Цифра.	Учитель показывает детям картинку с предметами, каждый предмет помечен цифрой. Учитель называет цифру. Дети должны отыскать ее и описать этот предмет. Побеждает команда набравшая большее количество баллов.
Мимы.	Класс делится на 2 команды. Один ученик из противоположной команды выходит к доске и показывает жестаами любой предмет или действие. Задача команды отгадать какое слово или действие было загадано. Побеждает команда с большим количеством баллов.
В магазине.	Класс делится по парам. Задача учеников прийти в магазин и купить продукты. Один ученик является продавцом другой покупателем. Образец диалога для игры есть в рабочей тетради на странице 49.
Веселый поезд.	В начале урока необходимо повторить названия продуктов. Это можно сделать с помощью картинок и различных лексических игр, например, «Веселый поезд». Учащиеся выстраиваются друг за другом, образуя поезд. В процессе движения поезда учитель объявляет станции, на которые прибывает поезд. При работе над данной лексикой у станций могут быть следующие названия: «Food», «Fruit», «Vegetables», «Drinks», «Breakfast», «Lunch», «Dinner». Когда поезд останавливается на станции, учащиеся должны по очереди назвать по-английски

	фрукт (овощ, напиток). Учащийся, который не смог ответить, садится на место. В конце игры этот ученик должен назвать три слова, относящиеся к станции, на которой он выбыл.
--	---

Окончание таблицы 1

Игровая технология	Характеристика
Что есть в твоём классе?	Учитель предлагает ученикам внимательно осмотреть их класс назвать в слух все предметы, которые в нем находятся и запомнить их. Затем предложите учащимся закрыть глаза и ответить на ваши вопросы: Is our classroom large (light)? How many desks (chairs) are there in the classroom? Is there a TV (video, blackboard) in the classroom? Have we got any posters? Have we got any flowers?

Несколько раз ребятам предлагается разгадать кроссворды, поучаствовать в викторинах, угадать загадки и ребусы. Например, ребус: замени рисунки словами.

Недостатки учебника заключаются в следующем:

- часть заданий обозначена на русском языке, а часть – на английском. Несмотря на то, что учебник имеет подзаголовок «Базовый уровень», логичнее и правильнее формулировать в нем задания на английском языке;
- слишком много грамматических упражнений, не имеющие никаких различий из темы в тему, которые будут скучны для выполнения ученикам младших классов;
- недостаточно игровых заданий, снабженных определенными правилами. В учебнике имеются только задания, которые требуют воображения;
- из урока в урок большое количество текстов, которые требуется анализировать.

2.3 Анализ УМК «Enterprise 1» под редакцией Эванс Вирджиния, Дули Дженни

УМК «Enterprise 1» содержит Учебник, Аудио CD для работы в классе, DVD видео, грамматический справочник, грамматический справочник для учителя, книга для учителя, сборник тестовых заданий и упражнений, рабочая тетрадь и сборник тестов на аудирование.

Основной особенностью учебника является четкая, логичная система изложения материала. Содержание учебника насыщено страноведческой информацией, а также он содержит в себе очень много учебных игр, повышающих мотивацию учащихся. Часть игровых заданий снабжена специальным значком «Game».

Учебник состоит из одной части, которая разбита на четыре модуля (Modul). Каждый модуль разбит на четыре подразделения. Подразделение (Unit) имеет свой номер и название темы. Все темы разделены на 6 аспектов:

- грамматика;
- вокабуляр;
- чтение;
- аудирование и говорение;
- общение и письмо.

Содержание всех уроков соответствуют возрастным и психологическим особенностям учащихся. В основу овладения речевым материалом учебника положено взаимосвязанное обучение всем видам речевой деятельности.

Игровые задания, предлагаемые в учебнике, предполагают разную работу – индивидуальную, парную, групповую.

Приведем примеры нескольких игр.

1. В парах поиграйте в игру «Числительные». Класс делится на две команды. Команда А говорит количественные числительные (1-12), а

команда Б называет уместное порядковое числительное (первый-двенадцатый). Каждое совпадение дает одно очко команде, команда с наибольшим количеством очков побеждает.

Например:

Команда А: one.

Команда Б: the first.

Учитель: Правильно! Команда Б получает один балл.

Команда Б: seven.

Команда А: the seventh.

2. Игра «Повтор вокабуляра». Учитель делит класс на две команды. Ученики по очереди выбирают слова из списка и делают с ними предложения. За каждое правильное предложение команда получает балл. Побеждает команда с наибольшим количеством баллов.

Например:

Команда А: I am 10 years old.

Команда Б: My name is Egor.

Команда А: My favourite sport is football.

3. Игра «Опиши своего друга». Класс делится на две команды. Команда выбирает себе лидера. Лидер выбирает любого человека из своей команды и описывает его, не говоря его/ее имя. Команда соперника должна угадать, кого он описал. Угадавшая команда получает очко.

4. Игра «Угадай родственника». Класс делится на две команды. Один ученик выходит к доске и пишет на ней имя своего любимого родственника. Команды по очереди задают вопросы, чтобы угадать, чье это имя. Команда, которая первая угадает, получает балл.

Например:

Команда А: Is Tony your father?

Ученик: No, he isn't.

5. Игра «Время». Класс делится на две команды. Учитель пишет на доске время. Задача команды назвать время двумя способами.

Например:

Учитель пишет на доске 7:30.

Команда А: Half past seven or seven thirty.

Учитель: правильно, один балл команде А, теперь очередь команды Б.

6. Игра «Животные». Класс делится на две команды. Учитель дает три минуты на то, чтобы запомнить, какое животное записано под какой цифрой. Через три минуты ученики закрывают учебники, а учитель задает наводящие вопросы. Команда, правильно назвавшая животное под цифрой, получает балл.

Например:

Учитель: What animal is No 5?

Команда А: Is it a cat?

Учитель: Yes, it is. Team A wins one point.

7. Игра «Шпион». Учитель выбирает одного ученика и говорит, что шпионит за ним. Задача учеников задавать вопросы учителю, чтобы выяснить за кем он шпионит. Ученик, угадавший за кем шпионил учитель, получает балл. Побеждает ученик с наибольшим количеством баллов.

Например:

Учитель: I spy someone. Who is he?

Ученик 1: Is he wearing a T-shirt?

Учитель: No. he isn't.

Ученик 2: Is he wearing a suit?

Учитель: Yes, he is.

Ученик 3: Is it Paul?

Учитель: Yes, it is.

8. Игра «Артикль». Класс делится на две команды. Учитель называет слова из списка, а ученики должны поставить правильный артикль к названному слову.

Например:

Учитель: Banana.

Команда А: A banana.

Учитель: Very good! Team A gets one point.

Индивидуальная работа предусмотрена в следующих заданиях:

Реши примеры и заполни кроссворд словами.

Таким образом, игровые задания учебника направлены на общение и сотрудничество учащегося не только с учителем, но и со своими сверстниками.

Преимущества УМК «Enterprise 1»:

- качественно организованный материал, присутствуют упражнения на все виды речевой деятельности;
- в конце учебника есть «World list», в котором представлены все новые слова по каждой пройденной теме;
- также присутствует словарь, в котором сопоставлены различия слов американского и британского английского;
- упражнения разнообразны и не дают детям заскучать;
- в каждом юните встречается как минимум одна игра;
- учебник обладает очень качественным графическим дизайном и планировкой;
- после каждого раздела есть тест который показывает на сколько хорошо был усвоен материал;
- удобная навигация по учебнику.

Недостатки УМК «Enterprise 1»:

- недостаточно упражнений на отработку лексики;
- большинство представленной в учебнике лексики является старомодной и вышедшей из употребления;
- слишком объемные разделы по количеству материала, который не удастся освоить за один учебный год.

Выводы по главе 2

Вторая глава посвящена анализу трех различных УМК по английскому языку с точки зрения наличия в них игровых упражнений и заданий.

Были проанализированы следующие учебники:

1) УМК «Welcome: 1» под редакцией Грей Элизабет, Эванс Вирджиния.

2) УМК «Enjoy English. 4 класс» под редакцией М.З. Биболетовой, О.А. Денисенко и др.

3) УМК «Enterprise 1» под редакцией Эванс Вирджиния, Дули Дженни.

Все названные учебники входят в перечень рекомендованных ФГОС.

Они реализуют коммуникативный подход к обучению. Структурно учебники представляют собой тематические блоки (разделы), каждый из которых имеет более дробное членение. Учебники характеризуются наличием большого объема аутентичного материала, соответствующего возрастным и психологическим особенностям учащихся.

Каждый из учебников имеет как преимущества, так и недостатки. С точки зрения анализа игровых упражнений и заданий, то все перечисленные УМК снабжены большим количеством самых разнообразных игр: ролевых, (творческих), лексических, грамматических, познавательных и др.

Наиболее удачным из трех проанализированных, с точки зрения представленности игровых заданий и упражнений, можно считать учебник под «Enterprise 1» под редакцией Эванс Вирджиния. В данном УМК большее разнообразие игровых заданий. В этом УМК учащимся предлагается разгадать ребусы, шарады, отгадать загадки (в двух других загадки отсутствуют, а ребусы и кроссворды единичны).

Во всех описанных УМК темы и ситуации игрового общения близки учащимся начальной школы, а предлагаемый им языковой материал позволяет выразить свои мысли и чувства в игре, стимулирует общение со сверстниками на английском языке. Следовательно, любой из учебников

может быть использован в практике преподавания английского языка в общеобразовательных школах.

3. Практическое применение игровых технологий при обучении английскому языку

3.1 Использование игр на уроках английского языка

Материалы, касающиеся исследования, были использованы на уроках английского языка во время прохождения педагогической практики в МБОУ ОУ Гимназии №3.

Практика проходила в третьем классе, который состояла из 13 учеников. Уровень владения английским языком, в соответствии с общеевропейской шкалой классификации стандартов языковой компетенции, оценить трудно ввиду возраста обучающихся. Большинство школьников (около 60%) имеют положительную мотивацию к изучению английского языка. Познавательный интерес у половины обучающихся обобщенный, 25 % – ситуативный, 25% – устойчивый. Все обучающиеся способны работать самостоятельно, а также в группах и парах работа [Немов, 2007].

Класс занимается по УМК «Welcome: 1, Вирджиния Эванс и Элизабет Грей».

Тема урока: «What do you know about pirates?».

Тип урока: урок закрепления знаний.

Цель урока: научиться задавать вопросы.

Задачи урока: формирование у школьников разговорных навыков.

1. Социокультурный аспект – знакомство с традициями пиратов.
2. Развивающий аспект — развитие способности к имитации, к выявлению языковых закономерностей, развитие умения вести диалог и задавать в ролевой игре, развитие умения участвовать в коллективной игровой деятельности, развитие творческого воображения.
3. Воспитательный аспект — воспитание уважительного отношения к традициям.

4. Образовательный аспект – формирование грамматических навыков говорения с использованием глаголов в Present Simple, формирование лексических навыков, отработка произношения.

План проведения урока представлен в таблице 2.

Таблица 2 – План проведения урока

Этапы урока	Деятельность учителя	Деятельность учеников
Организационный момент	Good afternoon, my name is Евгений Викторович. Today I am your teacher. (приветствие учащихся) Glad to see you. Sit down please. Are you ready to work?	Good afternoon. Yes.
Подготовка учеников к диктанту по предыдущей теме	Today we write a dictation. I give you 5 minutes to revise the words. So open you books and repeat.	Открывают учебники, повторяют слова. Готовятся к диктанту.
Ученики приступают к написанию диктанта в тетрадях	Диктую. слова ученикам: Тарелка,Корабль,Скрипка,Пират,Окно,Корзина,Лондон,Меч	Пишут диктант в тетрадях Спрашивают: «А какое слово было перед этим или перед тем?»
Ученики сдают тетради с написанным диктантом, для дальнейшей проверки. Открывают учебник на странице 84	Good job! Do you know something about pirates? Any films with pirates? Open yours books on page 84. Ex 1 listen and repeat. (1 раз слушаем 2 раз слушаем и повторяем за диктором)	Да, пираты, круто!!! ОО ДЖЕК ВОРОБЕЙ ЕХОХО. Слушают слова, повторяют за диктором.
Выполняют упражнения 2,3 со страницы 84	Просит учеников прикрыть текст про пиратов. Ученики слушают текст дальше, открывают текст, слушают второй раз и читают. Выполняют упражнение 2. Спрашивает у учеников кто такой Черная борода, и что находится в корзине?	Прикрывают текст про пиратов и слушают аудиозапись. Открывают текст и слушают аудиозапись повторно. Отвечают на вопросы учителя, кто такой Черная борода и что находится в корзине

Этапы урока	Деятельность учителя	Деятельность учеников
Новый материал	Ok. We need to learn how to ask questions? Do you know any words that can help us to ask anything? Предлагает ученикам стишок, который поможет запомнить вопросительные слова. What – что? Who – кто? When – когда? Да, вот, вчера Where – где? В Караганде How – как? Совсем никак Whose – чей? Совсем ничей Why, why, why – почему, почему, почему? Никак я не пойму	Отвечают на вопросы Повторяют стих за учителем

Планируемые результаты обучения

Предметные умения:

- развивать умение извлекать необходимую информацию из прослушанного текста;
- активная лексика: pirate, sword, London , ship , violin.
- пассивная лексика: to look, to look like, to wear, to hold.

Метапредметные умения:

- коммуникативные: использовать в речи изученные слова и выражения в соответствии с ситуацией общения;
- регулятивные: принимать и сохранять цели и задачи учебной деятельности, находить средства ее осуществления;
- познавательные: пользоваться наглядными средствами предъявления языкового материала;
- личностные умения: развитие мотивов учебной деятельности, формирование личностного смысла учения, формирование границ собственного знания и «незнания».

Оборудование и материалы для урока:

1. Карточки с картинками на тему «Pirates».
2. Интерактивная игра «Fortune teller».
3. Таблица неправильных глаголов.
4. Музыкальная композиция для проведения физминутки.

Используемые педагогические технологии, методы и приемы:
использование игр для лучшего усвоения материала среди учеников.

Словесный метод с использованием приемов и следующих методов:

- диалог;
- пересказ;
- работа над произношением;
- частично – поисковый метод;
- исследовательский метод;
- метод закрепления, метод контроля и оценки;
- создание атмосферы эмоционального комфорта.

Формы организации познавательной деятельности: использование игровых технологий, интерактивное обучение.

Продолжительность урока: 45 минут.

Приветствие. Мотивация учащихся (2 мин)

The weather is fine,

The sky is blue.

Good morning children,

I'm glad to see you.

Sit down, please.

Tell me how are you?

Good morning, good morning, good morning to you! Good morning, good morning, I'm glad to see you!

- Very well, thank you;
- I am all right, thank you;
- I am fine, thanks.

Объявление целей урока (1 мин), представленные в плане урока.

Подготовка к диктанту

Today we will write a dictation.

I give you 5 minutes to repeat the words.

So open you books and revise the words.

Учащиеся открывают учебники и повторяют слова, которые учили к диктанту.

Ok. Now close your books. Open your notebooks let's begin.

Диктую слова: Тарелка, Корабль, Скрипка, Пират, Окно, Корзина, Лондон, Меч.

Good job.

Учащиеся повторяют за учителем.

Предъявление нового материала (10 мин).

Do you know something about pirates? Any films with pirates? (отвечают на поставленные вопросы.)

Open yours books on page 84. Ex 1 listen and repeat. (1 раз слушаем 2 раз слушаем и повторяем за диктором)

Прошу учеников прикрыть текст про пиратов. Ученики слушают текст дальше, открывают текст, слушают второй раз и читают. Выполняют упражнение

2. Спрашиваю у учеников кто такой Черная борода, и что находится в корзине?

Прикрывают текст про пиратов и слушают аудиозапись. Открывают текст и слушают аудиозапись повторно. Отвечают на вопросы учителя, кто такой Черная борода и что находится в корзине.

Работа с новым грамматическим материалом. 20мин

We need to learn how to ask questions? Do you know any words that can help us to ask anything?

Предлагает ученикам стишок, который поможет запомнить вопросительные слова.

What – что?

Who – кто?

When – когда? Да, вот, вчера

Where – где? В Караганде

How – как? Совсем никак

Whose – чей? Совсем ничей

Why, why, why – почему, почему, почему? Никак я не пойму

Повторяют стих за учителем.

Masha, what is this? – it is a sword.

Danil, where do you live? – In Krasnoyarsk

When is your birthday, Artyom? – in may.

How old are you, Lena? – I'm 10.

Now I'd like you to find right answer for each question.

Все вопросы касаются темы урока. Необходимо сопоставить вариант с цифрой и буквой.

- 1) When did you celebrate your birthday?
- 2) Where did you celebrate your birthday?
- 3) What gift did you get?
- 4) What song did you sing?
- 5) How old are you?
- 7) What cake did your mother cook?
 - a) A doll.
 - b) On Sunday.
 - c) «Happy birthday to you»
 - d) Yes, we did.
 - e) A chocolate cake.
 - f) I'm 10

Now, let's play a role game. You have got a letter from Dave. He celebrated his birthday not long ago. Ask Dave questions about his birthday.

Участвуют два ученика, один в роли Дэйва, другой задает вопросы, используя конструкции подсказки из упражнения 3.

Физминутка (1 мин)

I see you were tired. Let's do some exercises. Учитель проводит физминутку с детьми.

Today nobody has a birthday, but all of you will have it in the future and you will get birthday presents. What presents would you like to get? Ученики отвечают на вопрос (a doll, a ball, a CD...).

Учитель предлагает сыграть в «Fortune teller» (3 минуты).

Учитель на доске прикрепляет картинку пиратского сундука с сокровищами. В сундуке будут находиться монетки в соответствии с количеством учеников в классе. Каждый ученик подходит и «берет» себе одну монетку, на задней стороне будет картинка предмета, который ученик сможет себе купить на данную монетку. Учащиеся должны будут прокомментировать «купленный» предмет, используя фразы: I like, I don't like, It is an interesting present, It is funny present, It is a not for me и т.п.

Комментирование и запись домашнего задания (1 мин)

Let's write down your homework: Ex. 2 AB, Ex 4 Reader.

Рефлексия деятельности на уроке. Выставление оценок (2 мин).

You all have worked very well. What have you done today?

– Do you like your work at the lesson? Выберите утверждение:

- все понял;
- ничего не понял;
- интересно;
- скучно;
- однообразно;
- запомню надолго;
- отлично;
- неинтересно.

Учащиеся дают ответы.

The lesson is over. You may be free. Have a nice break. Good bye.

В ходе урока был реализован основной принцип обучения – принцип доступности: задания были даны в системе, последовательно, чередовались простые и сложные задания, работа сочеталась с игрой.

Во время урока большинство детей проявили сознательность, активность, самостоятельность. В процесс урока были задействованы в полной мере все учащиеся. Тем, кто был менее активен и самостоятелен, помогали наводящие вопросы со стороны учителя, руководство учебной деятельностью учителем и учениками.

Развитие учащихся на уроке осуществлялось, в полной мере были задействованы все учащиеся.

Познавательная деятельность на уроке носила в большей мере творческий характер.

Структура урока полностью соответствовала логике проведения заявленного типа урока, так как основной целью урока было формирование речевой и коммуникативной компетенции учащихся по теме «День рождения». Условия для ее достижения были по возможности созданы.

Отобранное содержание урока, оборудование, организация активной деятельности учащихся на всех этапах урока, индивидуальные, групповые и фронтальные формы работы, применение словесных, визуальных методов, раздаточный материал способствовали достижению образовательных целей урока, стимулировали познавательные интересы учащихся.

Уровень усвоения и использования предъявленного материала можно оценить положительно.

С точки зрения применения технологий урок получился насыщенным. Были применены игровые технологии.

Ребята на уроке были активны, внимательны, работоспособны. Выбранная форма организации учебной деятельности школьников, на наш

взгляд, была достаточно эффективной. Со стороны учителя были соблюдены все нормы педагогической этики и такта, культура общения.

Поставленные задачи были решены.

Все этапы урока были пройдены. Временные рамки урока соблюдены.

3.2 Интеллектуальная игра «Star hour» для учащихся третьих классов

Очевидно, что игровые приемы учитель использует не только в рамках проведения уроков. Крайне эффективными и очень интересными являются игровые внеклассные мероприятия по английскому языку. Проведение таких мероприятий позволяет активизировать познавательную деятельность обучающихся начальной школы, развивает их коммуникативные навыки и творческую активность.

В период прохождения педагогической практики была организована интеллектуальная игра для третьеклассников по мотивам известной телевизионной игры «Звездный час». В игре принимали участие школьники и их родители (те, которые могли помочь в выполнении заданий).

Цель игры: Развитие познавательной активности учащихся.

Задачи:

1. Обобщить, систематизировать знания лексического материала по разным темам в игровой форме.
2. Расширять кругозор учащихся, развивать память, мышление, речь.
3. Способствовать сплочению коллектива родителей и детей.

Оборудование: набор звёзд и жетонов для отборочного тура и игры со зрителями, 6 наборов цифр от 0 до 5, карточки с буквами слова SCHOOL для финальной игры, интерактивная доска с презентацией к игре.

Оформление: Аудитория условно разделена на 3 зоны: зона зрителей, зона ведущего (учителя) и зона игроков (6 посадочных мест), по центру надпись звездами «Star hour».

Ход игры: Good afternoon, boys and girls! Good afternoon, dear parents! Today we are going to play «Star hour». To play this game I need 6 players and their assistants (mothers or fathers).

Now, listen to the rules (объясняются правила игры на английском, но дублируются на русском языке для лучшего понимания их детьми и родителями).

The game consists of 5 rounds (Игра состоит из 5-и туров).

The 1st round is selection round, where we choose 6 players (1 тур – отборочный (из общего числа выбираются 6 основных игроков));

The 2nd round: 2 players drop out (2 тур – из 6 игроков выбывают 2);

The 3d round: there are 2 players who continue playing (3 тур – из 4 игроков остаются 2, набравшие наибольшее количество очков);

The 4th round – the game with the audience which will define the thematic word for the final round (4 тур – игра со зрителями, в ходе которой определяется тематическое слово для финальной игры);

The 5th round is the final, where players must make a word list on a specific topic (5 тур – финал – составление списка слов на тему из 4-го тура).

При правильном ответе участник зарабатывает 1 звезду. После каждого тура игрок, набравший наименьшее количество звезд, покидает игру и становится зрителем.

Are you ready? Let's start!

1 round.

I tell you riddles, for right answer you will get a star-badge. 6 pupils who will get the most star-badges, can play next round.

RIDDLES.

1. What has neck but not a head (a bottle).
2. Which fruit is spelt like a colour (an orange).
3. I have legs but I can't walk (a table).
4. I`m little and green. I can hop and swim, and sing. I live in the lake (a frog).

5. He is big and he is strong. And his trunk is very long! (an elephant)
6. Clean, but not water,
White, but not snow,
Sweet, but not ice-cream,
What is it? (sugar).
7. What is found over your head but under your hat? (hair).
8. Look at my face and you see somebody,
Look at my back and you see nobody (a mirror).
9. What has a head like a cat,
Feet like a cat,
A tail like a cat,
But isn't a cat? (a kitten).
10. What needs an answer but doesn't ask a question? (a phone).
11. What comes down but never goes up? (rain).
12. What has to be broken before you can use it? (an egg).
13. If you give me water, I will die (fire).
14. People buy me to eat, but never eat me (a plate).
15. Joe's father had three sons - Tom, Jack and ...? (Joe).

Now, let's count the stars. So we have 6 players! Welcome! (Участники рассаживаются за свои столы, на которых лежат карточки с цифрами – 0-5. Родители тоже участвуют в игре и помогают детям отвечать на вопросы, зарабатывая тем самым дополнительные жетоны: если ответ ребенка и его родителя совпал, участник получает дополнительный жетон).

2 round «Vegetables».

На экране появляются картинки овощей с подписью, каждая под своим номером. Игроки, прослушав вопрос, поднимают карточку с номером правильного ответа. Если правильных ответов несколько – необходимо поднять несколько карточек. Карточку с цифрой «0» учащиеся поднимают в случае отсутствия правильного ответа.

1. A CARROT

2. A CUCUMBER

3. AN ONION

4. A POTATO

Questions:

1. Who was the main character in Rodari's tale «Chipollino» (3).
2. Green and round, rabbits like it (0).
3. When you cut me up I will make you cry (3).
4. A vegetable that is green on the outside and white on the inside (2).
5. A long, thin, orange vegetable that grows under the ground and has a green top. It is good for your eyesight (1).
6. A vegetable that is brown on the outside and white on the inside. And it grows underground (4).
7. Red and round. Grows underground (0).
8. What is brown on the outside and white in the inside, has eyes, and comes in any size? (4).
9. Your mothers use this vegetable as a cosmetic mask (2).
10. A big orange vegetable that you use for decoration on Halloween (0).

Now let's count the stars. So we have 4 players!

3 round «Nature».

На экране появляются картинки с явлениями природы и подписями к ним. Правила те же, что и в первом туре.

1. A CLOUD

2. WINTER

3. SNOW

4. A RAINBOW

Questions:

1. I do not have wings, but I can fly. I don't have eyes, but I can cry! (1)
2. White sheep, white sheep,
On a blue hill,
When the winds stop,

You all stand still (1).

3. What fall, but never rises? (3)

4. In the spring grows old,

In the summer dies,

In the winter comes to life (3).

5. It has seven colours. You can see it after rain (4).

6. When do we celebrate Christmas and New Year? (2).

7. What is white and falls on the top of the roof? (3).

Now let's count the stars. So we have 2 players.

4 round – the game with the audience.

На доске карточки, на обратной стороне которых буквы. Открыв все буквы, зрители увидят слово для финального тура. Зрителям необходимо отгадать загадки. Первая буква отгадки есть в финальном слове. Таким образом, слово потихоньку открывается. Если кто-то заранее (по нескольким буквам) догадался, какое слово скрыто, он может назвать это слово.

Questions:

1. They do not eat me alone, but cannot eat without me. What am I? (Salt).

2. I've got four legs. My nose is pink. I'm afraid of dogs. I like fish and milk (Cat).

3. Which dog has no tail? (Hotdog).

4. What bird has eyes as big as saucers, but it cannot see well? (Owl).

5. Which colour is the second in the rainbow? (Orange)

6. Who is the king of the animals? (Lion).

Now we guess the word! It is SCHOOL.

5 round – final game.

Перед участниками открывается слово SCHOOL. Финалистам необходимо написать как можно больше слов, относящихся к теме «School». Им дается 3 минуты, после которых они по очереди называют свои слова. Если слова заканчиваются, участник может использовать звезду. Если заканчиваются звезды, на помощь приходят родители.

Подведение итогов и награждение (грамота за 1 место; подарки игрокам).

Выводы по главе 3

Третья глава настоящего исследования была посвящена практическому применению игр на уроках английского языка и во внеурочной деятельности для формирования иноязычных речевых навыков и умений младших школьников (на примере учащихся 3 класса).

Так, в качестве основы проведения урока в 3 классе были применены рекомендации, предложенные в книге для учителя. Однако, урок требовалось разнообразить применением технологии игр. В работе использовалась фонетическая игра для отработки произношения английских звуков и дифтонгов, ролевая игра (диалог-расспрос на тему пиратов), лексическая игра «Fortune teller».

Игры, которые были использованы на уроке, стали действенным средством преподавания, поскольку с их помощью урок становится более увлекательным для учеников (в книге для учителя этот урок был довольно однообразным и неинтересным).

Игры помогли раскрепостить учащихся, они перестали волноваться и переживать. Атмосфера увлеченности и радости, ощущение посильности заданий дали возможность ребятам преодолеть стеснительность, мешающую свободно употреблять в речи слова чужого языка, и благотворно сказались на результатах обучения. В процессе игры незаметно дети со слабой учебной мотивацией усваивали языковой материал.

Кроме того, была использована игровая технология не только на уроках, но и во внеурочной деятельности. Для детей и их родителей была организована англоязычная интеллектуальная игра «Star hour», в ходе которой дети проверяли свои знания, проявляли фантазию, развивали слуховую и зрительную память, тренировали свою речевую реакцию.

Заключение

Практическая часть данной работы была посвящена практическому применению игр на уроках английского языка и во внеурочной деятельности для формирования иноязычных речевых навыков и умений на младшем этапе.

Одной из самых непростых задач в обучении младших школьников является задача пробуждения у них интереса к изучению языка. Только педагогическое мастерство учителя и его творческий подход к процессу обучения смогут сделать процесс познания для детей интересным, увлекательным и результативным.

Различные обучающие игры способствуют:

- установлению положительных взаимоотношений между иностранным языком и младшими школьниками;
- служат сильным мотивационным фактором для развития устной и письменной речи;
- позволяют более успешно привлекать внимание детей и дольше его удерживать;
- стимулируют творческие возможности, развивают воображение;
- устанавливают связи между миром фантазии и реальным миром ребенка.

Важно отметить, что урок не может состоять из одних игр. Несмотря на то, что игра чрезвычайно привлекательна как форма обучения, необходимо учитывать место и время ее проведения, а также ее продолжительность, поскольку такие ограничения зависят от множества факторов: от уровня обучаемости учащихся, от степени сложности изучаемого или контролируемого языкового материала, от конкретных целей, задач и условий определенного учебного занятия.

Список использованных источников

1. Shamyradov A. B. Lexis games motivation in teaching English // Science Time № 9 (21) / 2015. – P. 360-365. – Текст: непосредственный.
2. Shokhakhov I.S., Imangalieva D.B., Yemkulova Z.A., Berdauletova Sh.Zh. The role of games on language lessons // Современные проблемы науки и образования, 2014. – №6. – Текст: непосредственный.
3. Адидова, Л. Ролевая игра в раннем возрасте / Л. Адидова // Дошкольное воспитание. – 2008. - № 11. – С. 54-57. – Текст: непосредственный.
4. Андреева, А. Д. Проблема игровой мотивации современных детей / А. Д. Андреева // Журнал практического психолога. – 2008 - № 5. – С. 101—114. – Текст: непосредственный.
5. Апетян М. К. Использование игровых методов для обучения иностранному языку в младшем школьном возрасте // Молодой ученый. – 2014. – №14. – С. 258-260. – Текст: непосредственный.
6. Артеменко, О.Н. Педагогика : учебное пособие / О.Н. Артеменко, Л.И. Макадей ; Северо-Кавказский федеральный университет. – Ставрополь : Северо-Кавказский Федеральный университет (СКФУ), 2015. – 251 с. – Текст: непосредственный.
7. Бабина, Н.Ф. Технология: методика обучения и воспитания : в 2-х ч. / Н.Ф. Бабина. – Москва ; Берлин : Директ-Медиа, 2015. – Ч. 1. – 300 с. – Текст: непосредственный.
8. Баранников А.В. Об обучении иностранным языкам в III классе общеобразовательных учреждений России / А.В. Баранников – Текст: непосредственный // Иностр. яз. в шк.- 2003.- № 4.- С.3-6. – Текст: непосредственный.
9. Биболетова М.З. «Enjoy English. 4 класс». – М.: Титул, 2009. – 142 с. – Текст: непосредственный.

10. Гальскова Н.Д. Современная методика обучения иностранным языкам: пособие для учителя / Н.Д.Гальскова.- М.: АРКТИ - ГЛОССА, 2000.- 165с. – Текст: непосредственный.

11. Гальскова Н.Д. Теория обучения иностранным языкам. Лингводидактика и методика: учеб. пособие / Н.Д.Гальскова, Н.И.Гез.- 4-е изд., стер.- М.: Издат. центр «Академия», 2007.- 336с. – Текст: непосредственный.

12. Дьяченко, О. М. Как развивается дошкольник? : о чем нужно помнить психологам, педагогам и родителям / О. М. Дьяченко, Н. Е. Веракса, А. Н. Веракса. – М. : Чистые пруды, 2007. – 32 с. – Текст: непосредственный.

13. Зимняя И. А. Педагогическая психология. Учебник для вузов. Изд. второе, доп., испр. и перераб. — М.: Издательская корпорация «Логос», 2000. — 384 с. – Текст: непосредственный.

14. Коньшева А.В. Английский язык. Современные методы обучения / А.В.Коньшева.- Мн.: Тетра Системс, 2007. – 352 с. – Текст: непосредственный.

15. Котелевская, В. В. Дошкольная педагогика : развитие речи и интеллекта в играх, тренингах, тестах / Котелевская В. В., Анисимова Т. Б. – Ростов н/Дону, 2002. – 256 с. – Текст: непосредственный.

16. Куприянов Б.В. Ролевая игра в загородном лагере: Методика проведения игровой тематической смены/ Б. В. Куприянов, О. В. Миновская, Л. С. Ручко. – М.: Гуманитар. изд. центр ВЛАДОС, 2010. – 263с. – Текст: непосредственный.

17. Методика воспитания и обучения детей дошкольного возраста : учебное пособие : [16+] / авт.-сост. С.В. Мильситова ; Кемеровский государственный университет. – Кемерово : Кемеровский государственный университет, 2016. – 132 с. – Текст: непосредственный.

18. Мильруд, Р. П. Методика преподавания английского языка. English Teaching Methodology / Р.П. Мильруд. - М.: Дрофа, 2007. - 256 с. – Текст: непосредственный.

19. Михеева, С.А. Школьное экономическое образование: методика обучения и воспитания : учебник для студентов педагогических высших учебных заведений : [16+] / С.А. Михеева. – Москва : Вита-Пресс, 2012. – 328 с. – Текст: непосредственный.

20. Немов, Р.С. Психология : учебник : в 3 книгах / Р.С. Немов. – 4-е изд. – Москва : Владос, 2007. – Книга 2. Психология образования. – 609 с. – Текст: непосредственный.

21. Никитенко З.Н. Создание культурной среды при обучении младших школьников иностранному языку / З.Н. Никитенко – Текст: непосредственный // Иностр. яз. в шк.- 2008.- № 4.- С.16-21. – Текст: непосредственный.

22. Омарова С. К., Звижинский В. П., Суртубаев Д. Б. English language mobile learning // Теория и практика образования в современном мире: материалы VI Междунар. науч. конф. (г. Санкт-Петербург, декабрь 2014 г.). – СПб.: Заневская площадь, 2014. – С. 328-330. – Текст: непосредственный.

23. Пассов, Е.И. Основы коммуникативной теории и технологии иноязычного образования: методическое пособие для преподавателей русского языка как иностранного / Е.И. Пассов, Н.Е. Кузовлева. — М.: Русский язык. Курсы, 2010. — 568 с. – Текст: непосредственный.

24. Педагогика : учебник / ред. П.И. Пидкасистый. – 5-е изд., допол. и перераб. – Москва : Педагогическое общество России, 2008. – 580 с. – Текст: непосредственный.

25. Романовская Е.А. Обучение младших школьников иноязычному связному высказыванию / Е.А.Романовская – Текст: непосредственный // Иностр. яз. в шк.- 2007.- № 3.- С.82-86. – Текст: непосредственный.

26. Скоробогатова, А.И. Методика развития речи : учебное пособие / А.И. Скоробогатова ; Институт экономики, управления и права (г. Казань), ф. Психологический, Кафедра педагогической психологии и педагогики. – Казань : Познание, 2014. – Текст: непосредственный.

27. Соловова, Е.Н. Методика обучения иностранным языкам. Базовый курс / Е.Н. Соловова. - М.: АСТ, 2010. - 969 с. – Текст: непосредственный.

28. Стронин, М.Ф. Обучающие игры на уроках английского языка: методическое пособие для учителя/ М.Ф. Стронин. - М.: Просвещение, 2005. – Текст: непосредственный.

29. Урунтаева, Г. А. Развитие игровой деятельности в дошкольном возрасте / Г. А. Урунтаева // Урунтаева, Г. А. Дошкольная психология. – М., 2009. – С. 64-85. – Текст: непосредственный.

30. Щерба Л.В. Преподавание языков в школе: общие вопросы методики: учеб. пособие / Л.В.Щерба; Филолог. фак. С.- Петерб. гос. ун-та.- 3-е изд., испр. и доп.- М.: Academia, 2003.- 150с. – Текст: непосредственный.

31. Юзбекова, Е. А. Ступеньки творчества : Место игры в интеллектуальном развитии дошкольника : метод. рекомендации для воспитателей ДОУ и родителей. – М. : ЛИНКА-ПРЕСС, 2006. – 128 с. – Текст: непосредственный.