

**МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**

федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования

**КРАСНОЯРСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ**

**им. В. П. АСТАФЬЕВА**

(КГПУ им. В.П. Астафьева)

Филологический факультет

Кафедра английской филологии

Акопян Мария Арсеновна

**ВЫПУСКНАЯ КВАЛИФИКАЦИОННАЯ РАБОТА**

**Использование игровых форм при обучении грамматике на уроках**

**английского языка в 5 классе**

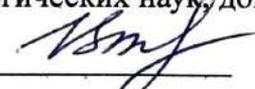
Направление подготовки 44.03.05 – Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки)

Направленность (профиль) – Русский язык и иностранный язык (английский язык)

**ДОПУСКАЮ К ЗАЩИТЕ**

И. о. зав. кафедрой: Битнер И. А.

Кандидат филологических наук, доцент

« 15 » июня 2022 г. 

Руководитель: Елина Е. Н. 

канд. педагогических наук, доцент

Дата защиты « 30 » июня 2022 г.

Обучающийся: Акопян М. А.

« 14 » июня 2022 г. 

Оценка *отлично*

Красноярск, 2022

## ОГЛАВЛЕНИЕ

<b>Введение.....</b>	<b>3</b>
<b>Глава 1. Теоретические основы применения игровых форм при обучении грамматике английского языка.....</b>	<b>6</b>
§ 1. 1. Генезис понятия «игра».....	6
§1. 2. Классификация игровых форм обучения .....	11
§1. 3. Особенности применения игровых форм обучения на уроках английского языка .....	16
§1. 4. Возрастные особенности младшего подросткового возраста .....	21
Выводы по главе 1 .....	25
<b>Глава 2. Применение игровых форм при обучении грамматике английского языка .....</b>	<b>27</b>
§2. 1. Анализ учебно-методического комплекса Forward 5 .....	27
§2. 2. Проведение процесса оценки познавательной активности .....	30
§2. 3. Практическое применение игровых форм обучения (на примере урока по теме Present Simple vs Present Continuous) .....	33
Выводы по главе 2 .....	41
<b>Заключение .....</b>	<b>43</b>
<b>Список использованных источников.....</b>	<b>46</b>
<b>Приложение А.....</b>	<b>49</b>
<b>Приложение Б .....</b>	<b>51</b>
<b>Приложение В .....</b>	<b>52</b>
<b>Приложение Г .....</b>	<b>53</b>
<b>Приложение Д.....</b>	<b>54</b>

## Введение

На сегодняшний день невозможно не отметить ценность изучения иностранных языков. Говоря об английском языке, до сих пор сохраняющего статус «мировой», справедливо отмечается, что его знание является одним из важных показателей личностного и умственного развития каждого человека, начиная уже с раннего возраста.

Не менее приоритетным в освоении иностранного языка является процесс «научения» ему, который предусматривается современными задачами образования. Возникает необходимость в предоставлении более эффективных методов учебной деятельности, способствующих процессу обучения в дальнейшем.

В данном случае педагогу необходимо опираться на несколько важных принципов:

1. Качественное предъявление новых знаний и их закрепление в дальнейшем;
2. Обеспечение активной учебной деятельности каждого обучающегося на уроке;
3. Поддержание интереса к последующему процессу обучения;
4. Личностно-ориентированный подход на уроке.

Для того, чтобы обеспечить соответствие деятельности педагога данным принципам, необходимо идти в ногу со временем и отступать от традиционных форм проведения учебной деятельности. Внедрение игровых форм обучения является одним из современных методов в учебно-воспитательном процессе. Для обучающихся игра одновременно является и способом проявить себя, и методом лучше усвоить материал на основе полученных впечатлений. Данный метод позволяет обучающемуся повысить мотивацию в изучении иностранного языка, повысить свою самооценку в ситуации успешности и тем самым преодолеть

языковой барьер, подразумевающего под собой не просто отсутствие знаний по изучаемому материалу, но и психологическое препятствие, неуверенность в своих возможностях. Особенно важным это представляется в процессе обучения младших подростков, которые на данном возрастном этапе стараются проявить себя перед сверстниками. У них в приоритете – всестороннее познание мира, и языковая область является его неотъемлемой частью.

**Актуальность исследования.** Справедливо отмечается, что знание английского языка является одним из важных показателей личностного и умственного развития каждого человека, начиная уже с раннего возраста.

Не менее приоритетным в освоении иностранного языка является процесс «научения» ему. Современная система образования на первый план выдвигает требования к более продуктивной системе усвоения знаний, формированию умений и навыков. Возникает необходимость в предоставлении более продуктивных методов учебной деятельности, способствующих процессу обучения, и в данном случае все большая роль в повышении эффективности процесса обучения уделяется использованию игровых форм.

**Объект исследования** – игровые формы обучения на уроках английского языка в 5-м классе.

**Предмет исследования** – процесс обучения грамматике английского языка в 5-м классе на основе применения игровых форм.

**Цель исследования** – проанализировать и доказать эффективность использования игровых форм обучения в 5-м классе.

Ввиду рассматриваемой проблемы, объекта, предмета и цели исследования были определены следующие **задачи**:

1. На основе анализа отобранной литературы дать определение и рассмотреть генезис понятия «игра»;
2. Изучить классификации игровых форм обучения и критерии, по которым они распределяются;

3. Рассмотреть особенности применения игровых форм на уроках английского языка с учетом возрастных особенностей;
4. Провести уроки обучения грамматике английского языка с внедрением игровых форм.

**Методы исследования:** анализ психолого-педагогической и методической литературы по проблеме исследования, наблюдение, анкетирование, статистическая обработка полученных данных.

**Теоретическую основу** исследования составили работы по изучению явления игры и применению игровых форм обучения Е. И. Пассова, Й. Хейзинга, Г. К. Селевко, А. С. Макаренко, Д. Б. Эльконина, П. И. Пидкасистого. Также современную основу для работы составили учебные пособия, соответствующие современному образовательному процессу.

**Теоретическая значимость** данной исследовательской работы состоит во внесении определенного вклада в научное исследование функционирования и развития навыков владения грамматикой иностранного языка у младших подростков.

**Практическая значимость** исследования заключается в том, что результаты исследования могут быть использованы в методических разработках при работе с обучающимися средней школы, а также для повышения эффективности и разнообразия форматов урока.

## **Глава 1. Теоретические основы применения игровых форм при обучении грамматике английского языка**

### **§ 1. 1. Генезис понятия «игра»**

В понимании человека, находящегося вне образовательного процесса, игра чаще всего представляется как явление, не связанное с процессом обучения. Однако данное мнение ошибочно. С внедрением игровых форм происходит новый шаг в процессе проведения учебно-воспитательной деятельности.

В значимом количестве международных изданий возникает новое толкование смысловой составляющей педагогической технологии: педагогическая технология является не просто исследованием в области применения технических средств обучения; это есть не что иное, как исследования, которые направлены на выявление принципов и разработку приемов повышения эффективности образовательного процесса посредством анализа критериев, которые значительно оптимизируют данную эффективность, посредством конструирования и использования методов и материалов, а также с помощью оценки используемых приемов [Мезенцева, 2015, с. 5].

Возникновение самого понятия игры восходит к временам задолго до возникновения термина «педагогическая технология». При рассмотрении временных этапов, отсылающих к древности, можно обнаружить, что она являлась неотъемлемым способом трансляции накопленного опыта.

В сравнении с Платоном, который в свое время относил игру ко всем сферам деятельности человека, Аристотель придерживался иного мнения: игра есть развлечение, один из важнейших элементов воспитания, так как посредством ее воплощения у ребенка появляется возможность в свободной форме изучать мир, его явления и процессы, а также улучшать навыки, которые пригодятся при

вступлении и на протяжении всей взрослой жизни, к которой его готовят [Надолинская, 2013, с. 143].

Согласно концепции Й. Хейзинга, игра является «добровольным поведением», занятием, происходящим в рамках определенных локальных и временных промежутков согласно принятым на себя обязательным правилам, вместе с целью, которая заключена в нем; ему присущи чувства радости и напряжения [Хейзинга, 2021, с. 40].

Психология и физиология призваны проводить наблюдения, составлять подробные описания и объяснять игры не только животных, но и людей различных возрастных категорий. Данные науки стремятся к установлению характера и роли игры, а также указанию ее места в процессе жизнедеятельности. В нем игровая деятельность выполняет достаточно важную роль, обеспечивает свое полезное функционирование, и данное положение как отправная точка научных исследований и гипотез воспринимается беспрепятственно [Хейзинга, 2021, с. 8].

При рассмотрении концепции понимания игры Д. Б. Эльконина отмечается, что существует некая вариативность в появлении и становлении игрового процесса. Психолог приводит в пример процесс охоты, который в первобытном обществе являлся одним из главных видов деятельности. В результате неудачной охоты имела место быть ситуация, которая в обязательном порядке предполагала имитацию действий охотников в процессе добывания пропитания. При неудаче ввиду отсутствия согласованности коллективных действий у охотников появлялась необходимость в их отработке. В случае удачной охоты они описывали произошедшие события и степень проявления каждого участника в них. Наряду с этим происходила реконструкция элементов реальности, а это есть признаки игры. Подводя итог, можно утверждать, что первые игровые формы возникли в слаборазвитых общинных формациях, выступая в нескольких ролях: средство обучения, коллективное образование, передача информации [Эльконин, 2013, с. 10].

Приведенные положения рассматривают игру как часть жизнедеятельности человека, неотъемлемый процесс в общих чертах. В данном случае возникает необходимость рассмотреть игру в контексте средства обучения и ее функционирования.

Игра является неотъемлемой частью педагогического процесса. При обращении к современным изданиям, можно обнаружить, что в педагогическом тезаурусе под игрой понимается:

- метод обучения и воспитания, связанный с моделированием условных ситуаций и ролей или иной действительности, функционированием в них обучаемых;
- форма организации обучения и воспитания, предполагающая коллективные, групповые, парные и одиночные игры [Тютюкова, 2016, с. 44].

В своих работах Г. К. Селевко отмечает, что игра является своеобразным видом деятельности в обстоятельствах ситуаций, которые направлены на воссоздание и усвоение опыта общества, где формируется и развивается поведенческий самоконтроль.

Академик выделил следующие функции, которые выполняет игровая деятельность:

- Коммуникативная (игра способствует овладению аспектов общения);
- Самореализация в игре как полигоне человеческой практики;
- Игротерапевтическая (в процессе игры преодолеваются различные трудности, психологические барьеры, которые возникают в иных видах человеческой деятельности);
- Диагностическая (с помощью игры можно выявить отклонения от нормативного поведения участника, происходит процесс самопознания в ходе игры);
- Функция коррекции (в структуру личностных уровней вносятся позитивные изменения);

- Функция межнациональной коммуникации (усваиваются единые для всех социально-культурные ценности);
- Функция социализации (происходит интеграция в систему общественных отношений, усваиваются нормы и правила жизни человеческого общества) [Селевко, 2005, с. 127].

Преимущественному количеству игр присущи следующие черты (по С. А. Шмакову):

- Свободная развивающая деятельность (игра предпринимается ради удовольствия от процесса деятельности, а не только для достижения результата);
- Творческий, импровизационный и активный характер этой деятельности;
- Эмоциональная приподнятость деятельности, соперничество, состязательность, конкуренция и т. п.;
- Наличие прямых или косвенных правил, которые отражают содержание игры, логическую и временную последовательность развития [Коджаспирова, 2015, с. 207-208].

По мнению А. С. Макаренко, важная роль в жизни ребенка отведена игре, и ее значимость приравнивается к значимости той или иной деятельности взрослого человека, например, работу или службу. Необходимо учесть важный факт: как ребенок проявит себя в процессе игры, так он и будет поступать, проявлять свои качества в рабочем процессе, когда повзрослеет. Так в игре происходит воспитание будущего деятеля [Макаренко, 2003, с. 136, 138].

Участвуя в игре, с каждым разом происходит закрепление соответствующих ей действий; в игровом процессе ребёнок пользуется возможностью совершенствовать их. Таким образом, он получает своеобразную подготовку к жизни в дальнейшем ввиду закономерного появления потребности производить действия, являющиеся для его сознания новоприобретенными. В результате игрового процесса ребенок развивается и получает подготовку к дальнейшей

деятельности. В игре формируются все стороны психики ребёнка [Малинина, 2013, с. 115]. Как выражается М. А. Петренко, «игра представляет собой небольшую ситуацию, построение которой напоминает драматическое произведение со своим сюжетом и действующими лицами. В ходе игры ситуация проигрывается несколько раз и при этом каждый раз в новом варианте. Но вместе с тем ситуация игры – ситуация реальной жизни» [Петренко, 2020, с. 634].

Отечественный психолог К. Д. Ушинский не раз отмечал значимое воспитательное значение игры, которая готовит обучающегося к творческой и учебной деятельности, в большинстве положений сходясь во взглядах с А. С. Макаренко. Он отмечал, что ребенок находится в процессе поиска не только развлечения и удовольствия, но и серьезной деятельности. Для него игра является миром практической деятельности, которая удовлетворяет как физические, так и духовные потребности [Ушинский, 1988, с. 129].

В настоящее время ввиду многообразия и разноуровневости информационного потока, проходящего через обучающегося, повышается актуальность игровой деятельности. Учитывая развитие современных технологий, наличия телевидения и сети Интернет, можно сделать вывод о том, что несоразмерный темпу обработки объем информации не позволяет обучающимся грамотно оценить и произвести качественный отбор знаний. Именно поэтому первостепенной задачей современных образовательных учреждений становится развитие данных умений и навыков, и для ее решения требуются подходы, благодаря которым у обучающихся будет возможность более качественно анализировать и усваивать необходимую информацию. Одной из форм обучения, влияющих на усиление эффективности представленного процесса, является игровая деятельность, которая способствует использованию знаний на практике [Будакова, 2012, с. 153].

## §1. 2. Классификация игровых форм обучения

Для того, чтобы перейти к частному рассмотрению классификаций игровых форм обучения, в первую очередь необходимо провести анализ современных образовательных технологий. Так, Н. В. Бордовская выделяет следующие классификации педагогических технологий, основываясь на структуре образовательного процесса:

- Проведение диагностики;
- Целеполагание;
- Контроль процесса поиска и освоения учебной информации, практическое применение полученных знаний;
- Организация совместной и самостоятельной образовательной деятельности субъектов;
- Контроль качества и оценивание результатов учебного процесса.

Также существует классификация в зависимости от основных видов и форм деятельности педагогов:

- Задачные;
- Игровые;
- Проектирование;
- Тестирование;
- Коммуникация учителя с обучающимися;
- Объединение обучающихся в группы;
- Организация самостоятельной учебно-познавательной деятельности.

По доминирующим методам и принципам организации обучения рассматривается:

- Проблемное обучение;
- Модульное обучение;

- Дистанционное обучение;
- Развивающее обучение;
- Объяснительно-иллюстративное обучение;
- Программированное обучение [Бордовская, Даринская, Костромина, 2017, с. 44-45].

Как правило, игровые формы обучения, входящие в состав образовательных, призваны сделать процесс обучения более интересным и обеспечить мотивацию обучающихся в получении новых знаний. Однако необходимо отметить, что позиция игровых форм, комбинирование их компонентов и обучения преимущественно обусловлена полноценным пониманием педагога классификации игр в образовательном поле. В зависимости от рассматриваемых классификационных критериев в современной методике рассматривается достаточно большое количество типологий. Они структурируются на основе различного рода критериях, и возникает необходимость в их более подробном рассмотрении.

Г. К. Селевко классифицирует игры по следующим критериям:

1. Область деятельности:

- Физические;
- Интеллектуальные;
- Трудовые;
- Социальные;
- Психологические.

2. Характер педагогического процесса:

- Обучающие, тренировочные, обобщающие, контролирующие;
- Познавательные, воспитательные, развивающие;
- Репродуктивные, продуктивные, творческие;
- Коммуникативные, диагностические, профориентационные, психотехнические.

3. Игровая методика: предметно-сюжетные, ролевые, деловые, имитационные, игры-драматизации, игры-соревнования;
4. Предметная область: математические, технические, народные, управленческие и т. д. [Андриенко, 2019, с. 6]

В концепции П. И. Пидкасистого и Ж. С. Хайдарова игровая деятельность подразделяется на следующие типы:

1. Физико-психологическая игровая деятельность:
  - Двигательная (в частности, моторная);
  - Экстатическая, экспромтная игровая деятельность;
  - Игротерапия.
2. Интеллектуально-творческая игровая деятельность:
  - Сюжетно-интеллектуальная игровая деятельность;
  - Дидактические игры;
  - Трудовая, техническая, конструкторская игровая деятельность;
  - Игры с использованием ИКТ.
3. Социальная игровая деятельность:
  - Творческая, сюжетно-ролевая игровая деятельность;
  - Деловые игры (организационно-деятельностные, организационно-коммуникативные, организационно-мыслительные, ролевые, имитационные).
4. Комплексные игры (коллективно-творческая досуговая деятельность) [Жирова, 2018, с. 23-24].

Авторы статьи «Воспитание профессиональной активности обучающихся через игровые технологии обучения» предлагают собственную классификацию игровых форм обучения по следующим критериям:

1. Тип воссоздаваемой в игре ситуации (управленческая, исследовательская, учебная, проектная);

2. Временные рамки проведения игр (без временных ограничений; четко обозначенные временные сроки; сжатые);
3. Форма оценивания деятельности субъектов игровой деятельности (групповая, индивидуальная оценка или отсутствие оценивания вовсе);
4. Ориентация на конечный результат (игры, предполагающие наличие конкретного результата со строгой регламентацией правил; игры без четко обозначенного результата, действия игроков – чистая импровизация);
5. Целеполагание:
  - Если цель игры – обучение, то она будет подразумевать под собой изучение новых знаний и их закрепление в процессе игровой деятельности;
  - Если цель игры – подтверждение профессиональных знаний, умений и навыков, то подобного рода игровая деятельность обозначается как констатирующая;
  - Если в процессе игровой деятельности необходимо найти решение той или иной проблемы, она является видом поисковой игры.

Также согласно критерию методологии проведения игры подразделяются на следующие типы:

- Игровая деятельность, процесс проведения которой организуется на поле, ее правила четко сформулированы, а результаты заносятся в бланки;
- Игровая деятельность, где происходит моделирование определённой ситуации, при этом весь процесс игры заключается в слаженном взаимодействии участников на основе заданной цели (деловая игра);
- Игровая деятельность, где каждому из участников отводится определённая роль на основе данных в задании условий (ролевые игры);

- Игровая деятельность, в которой происходит отработка навыков проведения групповых дискуссий (совещаний, конференции). К этому типу целесообразно отнести игры, обязательным условием которых является защита заранее данного участникам задания (игра-конкурс, игра-конференция);
- Игровая деятельность, которая направлена на разрушение стереотипного мышления и развитие инновационных подходов в решении определенных проблем (инновационные игры, например, тренинги по самоорганизации);
- Игровая деятельность, в которой посредством партнерского сотрудничества формируется групповое мышление при решении поставленных задач (ансамблевые игры);
- Игровая деятельность, где происходит отработка различных моделей поведения или действий в заданных заранее условиях (имитационные игры);
- Игровая деятельность, где предлагаются решения междисциплинарных задачи, происходит формирование новых образцов деятельности путем коллективного взаимодействия (организационно-деятельностные игры) [Быстрова, Зиновьева, Захарова, 2020, с. 41].

Таким образом, при рассмотрении различных классификаций форм используемой игровой деятельности в обучении можно сделать вывод о том, что данная система достаточно разнообразна. При наличии различного спектра типологий педагог должен уметь различать их и, грамотно оценивая уместность применения того или иного вида игрового процесса, использовать в своей профессиональной деятельности. Наиболее полно и точно представлена традиционная классификация Г. К. Селевко, которую целесообразно использовать при анализе практической деятельности.

### §1. 3. Особенности применения игровых форм обучения на уроках английского языка

На сегодняшний день игровая деятельность является одной из важных составляющих обучения английскому языку. Образовательный процесс обучающихся, направленный на запоминание, повторение, закрепление или усвоение получаемых знаний, становится интересным и увлекательным, если на помощь им приходит игра. Еще одной стороной игровой деятельности, в чем проявляется ее польза, является тот факт, что через нее обучающиеся получают возможность практически применить полученные знания, и это способствует повышению интереса и мотивации учащихся к изучению английского языка [Бочкарева, 2020, с. 86]. Также игры способствуют становлению и развитию творческой личности каждого обучающегося, учат его нестандартно подходить к любому виду деятельности.

Игровая деятельность в качестве формы организации урока английского языка обеспечивает выполнение таких задач, как:

1. Побуждение обучающихся выбрать необходимое речевое клише;
2. Способствование многократному повторению определенных единиц языка;
3. Развитие психологической готовности к реальному акту коммуникации.

В образовательном процессе игра выполняет ряд функции, направленных непосредственно на овладение английским языком:

1. Обучающая функция (игровая деятельность способствует развитию памяти, внимания, восприятию получаемых знаний);
2. Воспитательная функция (в игровой деятельности происходит процесс воспитания качества внимательного и гуманного отношения к участникам в процессе игры);

3. Развлекательная функция (благодаря игровой деятельности на уроке происходит создание благоприятной атмосферы);
4. Коммуникативная функция (в условиях игровой деятельности создается атмосфера иноязычного общения, происходит процесс установки новых эмоционально-коммуникативных отношений, которые основаны на взаимодействии участников на иностранном языке).

Использование игровых заданий на уроках английского языка происходит согласно следующим направлениям:

1. Дидактическая цель позиционируется перед участниками игровой деятельности в форме игровой задачи;
2. Правила игры строго диктуют учебную деятельность;
3. Средством игровой деятельности становится учебный материал, при этом в образовательный процесс интегрируется соревновательный элемент, который постепенно и закономерно переводит дидактическую задачу в формат игровой;
4. Успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом [Фейзова, 2021, с. 31].

Игровая деятельность в процессе обучения способствует всестороннему развитию личности обучающегося. Таким образом, в образовательном процессе английскому языку игровые формы обучения помогают:

- Сформировать положительную учебную мотивацию;
- Повысить уровень познавательной деятельности обучающихся;
- Активно вовлечь обучающихся в процесс получения новых знаний;
- Стимулировать развитие самостоятельной деятельности;
- Развить уровень познавательных процессов – речи, памяти, мышления – и закрепить их;
- Эффективно усвоить большое количество учебной информации;

- Расширить границы творческих способностей и критическое мышление;
- В значимой степени расширить коммуникативно-эмоциональную сферу личности каждого обучающегося;
- Раскрыть личностно-индивидуальные возможности обучающегося и определить конкретные условия для того, чтобы проявить их в значительной мере и развить;
- Развить универсальные учебные действия [Смирнова, 2020, с. 33].

Эффективное применение игровых форм на уроке иностранного языка возможно только в том случае, если педагог правильно подбирает игры и организывает занятия. Для достижения наилучших результатов необходимо соблюдать следующие условия:

- Одна и та же игра должна проводиться многократно (при этом должны применяться новые лексические материалы, которые будут непосредственно взаимосвязаны с игровой деятельностью);
- В начале новой игры учитель берет на себя роль ведущего; впоследствии принять на себя данную роль должен обучающийся, который обладает достаточно развитыми языковыми способностями;
- Игра обладает соревновательным характером, который способствует достижению лучшего эффекта от данного вида деятельности на уроке английского языка;
- Участники игровой деятельности активно производят взаимодействие с красочными пособиями и предметами, предназначенными для данной деятельности;
- Используется лексика, при помощи которой педагог получает возможность эффективно провести занятие на изучаемом языке;
- Исправление ошибок происходит корректно и своевременно [Отыншинова, 2017, с. 318].

Однако не все исследователи поддерживают условие соревновательности. Так, Н. В. Терехина в своей статье «Использование игровых методов и приемов на уроках английского языка как способ повышения мотивации к обучению» предлагает исключить соревновательный характер игровой деятельности или как можно сильнее свести его к минимуму. Согласно ее представлению игровой деятельности на уроке, застенчивые и слабые обучающиеся будут чувствовать себя увереннее и принимать в игре более активное участие, если целью игры является обычное развлечение без подсчета очков и определения победителя. Несмотря на то, что соревновательный элемент зачастую обеспечивает оживленную деятельность и повышает активность обучающихся в образовательном процессе, именно он обеспечивает существование колоссального психологического давления на обучающихся. У таких учеников возникает боязнь не справиться с достижением поставленной цели, что впоследствии выводит их из игры [Терехина, 2016, с. 76].

Важно подчеркнуть: игра не должна стать самоцелью. Если игровая деятельность применяется исключительно в качестве средства развлечения и отдыха, то пользы от них практически нет. Данная функция присутствует в ней, но при этом не является приоритетной. Игра является только оболочкой, формой, чье содержание и назначение должно составлять учение, в случае преподавания английского языка – овладение видами речевой деятельности как средством коммуникации [Пассов, 1998, с. 204-205].

Самым оптимальным временем для использования игровой деятельности является середина или конец урока. Данная необходимость непосредственно связана с потребностью снять напряжение обучающихся. Принципиально необходима, чтобы игровая деятельность во взаимосвязи с образовательным процессом приносила положительные эмоции и пользу, а также эффективно проявляла себя в качестве стимула тех ситуациях, когда интерес и мотивация

обучающихся к изучению иностранного языка начинает слабеть [Мухиддинова, 2013, с. 399].

Игры, которые применяются на уроках иностранного языка, можно разделить на два раздела:

1. «Подготовительные игры»: игровая деятельность данного типа способствует формированию и развитию необходимых речевых навыков. Большинство видов игровой деятельности используются в качестве тренировочных упражнений для закрепления пройденного материала. В их состав входят:
  - Грамматические игры – наиболее объемно представлены в более трети учебно-методических комплексов; это обусловлено тем, что овладение грамматическим материалом обеспечивает необходимую возможность перехода обучающегося к активной речи (постоянная отработка употребления грамматических структур, которая затрачивает много времени и внутреннего стремления к получению новых знаний, утомляет обучающихся однообразием. Игровая деятельность привносит интерес в процесс познания и делает его более увлекательным.
  - Лексические игры, которые закономерно продолжают закладывать основу речевого аппарата.
  - Фонетические игры, целью которых является исключить ошибки в произношении на этапе формирования речевых навыков и умений.
  - Орфографические игры, главной целью которых является освоение правописания изученной лексики.
2. «Творческие игры». Цель данного типа игр – обеспечить дальнейшее развитие речевых навыков и умений обучающихся посредством творческого использования. Обеспечение возможностей продемонстрировать самостоятельность при решении

речемыслительных задач, быстрая реакция в общении, максимальная мобилизация речевых навыков – все это обучающийся может показать в процессе игр на аудирование и речевых играх [Селезнева, 2015, с. 1180].

Положительные результаты образовательного процесса с использованием игровых форм обучения имеют место быть благодаря интенсивной активности обучающихся, которые вызваны необходимостью мыслительных и поведенческих операций, направленных на решение игровых задач [Бейсембаева, 2018, с. 255].

Таким образом, при рассмотрении функциональных особенностей и условий проведения игр в обучении можно сделать вывод о том, что применение игровых форм на уроках английского языка является одной из самой эффективных современных педагогических технологий. Они способствует личностному развитию каждого ученика и осознанному освоению иностранного языка [Кузина, Щербаков, 2019, с. 72]. Благодаря их использованию, у обучающихся возникает интерес к получению новых знаний в данной области, повышается мотивация.

#### §1. 4. Возрастные особенности младшего подросткового возраста

Как упоминалось ранее, одним из важных критериев выбора игровой формы обучения является возраст обучающегося. Прежде всего, Д. Б. Эльконин отмечает следующие возрастные периоды:

- Дошкольный возраст (от 3 до 7 лет);
- Младший школьный возраст (от 7 до 10 лет);
- Младший подростковый возраст (от 11 до 12 лет);
- Старший подростковый возраст (от 13 до 14 лет);

– Ранняя юность (от 15 до 17 лет) [Шаповаленко, 2019, с. 258].

В данном случае необходимо рассмотреть особенности младшего подросткового возраста. Основные особенности этого возрастного периода проявляются в следующих показателях:

1. Восприятие становится целенаправленным, избирательным. Обучающиеся данной возрастной категории планомерно изучают предметы и явления реального мира, происходит анализ воспринимаемых объектов.
2. Начинает вырабатываться умение быстро концентрировать и правильно распределять внимание (становится управляемым и контролируемым), малейшее отвлечение во время деятельности на уроке может привести к непониманию последующего материала.
3. Память интеллектуализируется. Её объем увеличивается ввиду логического восприятия материала. Постепенно возрастает точность воспроизведения и запоминания материала (опора на установление смысловых связей).
4. Мышление – понятийное. У обучающегося есть способность к комплексной аналитико-синтетической деятельности, усложняются различные мыслительные операции. За счет появления разнообразных познавательных интересов развивается рефлексия, а также на познание своих собственных психических процессов и особенностей своей личности. Он выдвигает свои суждения, анализирует их, возникает склонность к экспериментированию.
5. Развивается воображение. Невозможность изменить свой образ жизни порождает специфический вид воображения – мечты. В них подростки представляют собственное будущее и себя в нем. Мечты являются характерным спутником данного возрастного периода и

выполняют функцию, аналогичную игре в дошкольном возрасте [Кручинин, 2016, с. 175].

На данном этапе принципиально важен мотивационный аспект. Если у обучающегося на представленном возрастном этапе отсутствует интерес и желание в изучении иностранного языка, то из этого следует, что добиться качественного результата будет достаточно трудно. По отношению к процессу обучения М. В. Матюхина отмечает следующие виды мотивов:

1. Мотивы, чья основа – непосредственно сам процесс учебной деятельности. У обучающихся есть стремление узнать новую информацию, присутствует интерес углубиться суть явлений и процессов изучаемого предмета. В процессе обучения обучающиеся стремятся проявить инициативу, интеллектуальные способности, при решении трудных учебных ситуаций активно стараются справиться с возникающими сложностями.
2. Мотивы, которые располагаются за пределами учебной деятельности. Они подразделяются на:
  - Социальные мотивы (чувство ответственности при нахождении в социуме, чувство долга перед родителями и учителями);
  - Мотивы, которые взаимосвязаны с последующей самоидентификацией при выборе будущей профессиональной деятельности и личностным развитием в результате учебной деятельности;
  - Индивидуальные мотивы (стремление получить одобрение и занять выгодную позицию в обществе друзей);
  - Мотивы избегания проблем, неодобрения учителей, родителей [Клепач, Рубцова, 2019, с. 63-64].

Таким образом, психологический аспект достаточно тесно взаимодействует с положениями содержания обучения иностранному языку, которое требует

тщательного отбора учебного материала в зависимости от возрастных особенностей обучающихся для поддержания высокого уровня мотивации в образовательном процессе [Куницына, Флит, Яхудина, 2021, с. 16].

На основе индивидуальных качеств личности существуют разные типы социально-личностного развития обучающихся.

1. 1-й тип обучающихся характеризуется следующим: имеются серьезные разногласия с окружающими и самим собой, возникают проблемы в поведении и проявлении эмоций. Учитывая эти факторы, при внедрении ролевой игры в процесс обучения необходимо с крайней осторожностью выбирать роль.
2. 2-му типу обучающихся присущи такие черты, как:
  - Медлительность в самостоятельной деятельности;
  - Адаптация в социуме происходит с большим трудом;
  - Для данного типа требуется использование активных обучающих технологий; их вариативность и интерактивность значительно повысит интерес к познанию и социальной иноязычной коммуникации.
3. 3-му типу свойственны:
  - Отсутствие эмоциональных срывов;
  - Высокий уровень самоконтроля и самодисциплины;
  - Потребность в достижении поставленных целей [Юсупова, 2021, с. 147].

На основе данных типов необходимо принять во внимание социально-личностные особенности обучающихся, которые становятся одним из главных факторов в процессе обучения иностранному языку. При данном способе организации образовательного процесса, подборе материала, его количества, форм и методов образования возможно обеспечить подходящие условия для усвоения знаний каждым обучающимся.

Таким образом, можно сделать вывод о том, что в данном возрастном промежутке обучающиеся стремятся познать окружающие их явления и процессы, показать свои способности, при этом наиболее эффективное восприятие и запоминание информации происходит под влиянием положительных эмоций. В данном случае применение нестандартных образовательных приемов, в частности, игровых форм обучения, будет наиболее выгодным.

### Выводы по главе 1

Таким образом, в первой главе темы исследования было изложено теоретическое содержание, напрямую относящееся к сущности игровых форм при обучении. Была выявлена приоритетная задача современного образовательного поля – развитие качественного анализа и усвоения необходимой информации, и одной из наиболее эффективных форм обучения является использование игровых форм.

Также были рассмотрены классификации игровых форм обучения. Это связано с тем, что выбор того или иного вида игровой формы во многом зависит от тех или иных критериев: возрастные, психологические особенности, область деятельности, характер педагогического процесса и т. д. От следования определенным показателям зависит эффективность проводимой игровой деятельности в процессе обучения.

Не менее важным представляется разбор особенностей применения игровых форм на уроках английского языка. Были выявлены функции игровых форм, направлений, которые задаются в рамках определенных тем урока, а также

определены условия, благодаря которым применение игровых форм на уроках английского языка будет наиболее эффективным.

## Глава 2. Применение игровых форм при обучении грамматике английского языка

### §2. 1. Анализ учебно-методического комплекса Forward 5

Одной из главных составляющих данного исследования является анализ учебно-методического комплекса, используемого при обучении английскому языку. Учитывая, что исследование проводилось в 5 классе, необходимо рассмотреть особенности используемого учебно-методического комплекса Forward 5, который соответствует действующему ФГОС об основном общем образовании [ФГОС, 2022].

В состав учебно-методического комплекса включены следующие компоненты:

- Учебник в 2 частях: 1 часть содержит с 1 по 8 раздел, 2 часть – с 9 по 16;
- Рабочая тетрадь для работы в классе и дома;
- Компакт-диск с аудиоприложениями к учебнику и тетради;
- Книга для учителя, содержащее тематическое планирование для учителя.

В 1-й части рассматриваются темы со следующим грамматическим материалом:

1. «Давайте сделаем журнал!» – рассматривается правило, связанное с употреблением The Past Simple Tense;
2. «Конкурс» – рассматривается правило, связанное с употреблением The Present Continuous Tense;
3. «В киностудии» – конструкции *like/hate/go/do* + форма на *-ing* и *to be going to* + инфинитив;

4. «На нефтяной вышке» – сравнение форм Present Continuous Tense и Past Simple Tense;
5. «В Америку!» – сравнение предметов (*as ... as*), The Past, Present, Future Simple Tense;
6. «Мистер Биг составляет план» – The Past, Future Simple Tense: *must, have to*; конструкции *to be going to*;
7. «Каким путем нам идти?» – степени сравнения прилагательных, выражения *turn right/left, go towards/along/past/into*;
8. «Каникулы в США» – особые случаи в правиле о степенях сравнения имен прилагательных, The Past Perfect Tense, конструкция *Would you like to...?*

Учебно-методический комплекс Forward 5 включает в себя 8 разделов, в каждом из которых представлена воображаемая сюжетная ситуация, с которой связаны последующие задания. Как правило, в каждой теме представлен необходимый лексический материал и правила, связанные с грамматическими структурами. Задания и упражнения представлены на английском и русском языке для более продуктивного понимания сути обучающимися. Как правило, после 4 разделов предлагается раздел на закрепление пройденных тем (Consolidation 1, Consolidation 2). Четкое разделение на уроки в темах отсутствует, у учителя есть возможность выбрать тему урока самостоятельно.

Авторы учебно-методического комплекса соблюдают условие личностно-ориентированного подхода к обучению, из чего можно сделать вывод о том, что темы, включенные в содержание учебно-методического комплекса, соответствует возрастному показателю обучающихся, их интересам, что повышает мотивацию в познании новой информации. Материал оформлен современно, стилистически ярко, уровень сложности соответствует возрасту и различным уровням усвоения знаний каждого обучающегося. Кроме того, содержание учебно-методического комплекса соответствует следующим критериям:

- Коммуникативная направленность;

- Доступность;
- Опора на родной язык;
- Индивидуализация;
- Ситуативность и новизна;
- Дифференциация и интеграция;
- Актуальность в учебном процессе.

Учебно-методический комплекс включает в себя материалы, связанные с культурой страны изучаемого языка, ввиду чего обеспечивается развитие межкультурной компетенции у обучающихся. Социокультурная ориентация процесса обучения английскому языку создает обучающимся развитие способности к лучшему овладению изучаемого языка посредством ознакомления с реалиями населения страны, чей родной язык – английский.

Учащиеся овладевают иностранным языком как средством общения и должны им уметь пользоваться в устной и письменной формах.

Далее необходимо рассмотреть структуру грамматических правил и задания, связанные с их отработкой.

Обычно первостепенным пунктом приведенных в учебнике правил являются условия, в которых используется та или иная грамматическая конструкция. В зависимости от этого, предъявляются схемы ее построения и приводятся примеры, объясняющие данное правило. Иногда в самом составе правила встречаются упражнения на отработку данного грамматического материала. Для распознавания в структуре темы учебника правило располагается в цветной рамке, при этом используется цветовое выделение текста для определения важных структурных составляющих.

Каждый раздел ставит перед обучающимися определенные образовательные задачи, в частности, усвоить и закрепить предъявляемый грамматический материал. Обучающемуся предъявляются различного рода задания на

формирование и развитие аспектов языковой компетенции, понимание основных грамматических правил, необходимых для освоения изучаемого иностранного языка, и, в основном, используется структурный принцип, который опирается на систематизацию главных мыслей об изучаемом материале. Чаще всего с отработкой грамматического материала связаны задания продуктивной речевой деятельности.

При анализе и применении заданий, содержащихся в учебнике и тетрадях, которые включены в состав учебно-методического комплекса, было выявлено, что обучающиеся способны воспринимать и выполнять данные задания посредством многократной отработки грамматической структуры. Однако при этом монотонное выполнение данных в учебнике заданий из урока в урок может значительно снизить мотивацию и интерес обучающихся. В качестве альтернативного варианта задания, включенные в состав компонентов учебно-методического комплекса, были использованы как основа для разработки игр, использованных в процессе обучения.

## §2. 2. Проведение процесса оценки познавательной активности

Познавательная активность – одна из главных составляющих восприятия информации любого обучающегося. В качестве респондентов выступили обучающиеся 5 Г класса МАОУ СШ №23 г. Красноярск. Состав экспериментальной группы – 12 человек, возрастная категория – младшие подростки (11-12 лет).

В качестве методики оценки уровня познавательной активности использовалась методика Спилберг-Андреевой [Приложение А]. Методика осуществлялась посредством опроса, включающего в себя 12 утверждений, с

помощью которых можно проанализировать уровень познавательной активности каждого обучающегося.

В процессе обработки полученных данных для каждого младшего подростка выводился средний показатель, затем – средний балл группы [Приложение Б].

**Таблица 1. Результаты оценки познавательной активности**

<b>№</b>	<b>Имя, Ф.</b>	<b>Средний балл</b>	<b>Уровень познавательной активности</b>
1	Максим А.	2,5	низкий
2	Максим Б.	2,5	низкий
3	Маргарита Д.	4,5	высокий
4	Дарья Д.	3,9	средний
5	Анна Е.	4,7	высокий
6	Даниил З.	3,9	средний
7	Валерия И.	4,5	высокий
8	Марина К.	3,8	средний
9	Роман М.	2,1	низкий
10	Владимир С.	4,1	высокий
11	Эльмира С.	3,8	средний
12	Егор Х.	2,6	низкий
<b>Общий уровень группы</b>		<b>3,6</b>	<b>средний</b>

Согласно данным, полученным в начале процесса учебной деятельности, общий уровень группы обучающихся составляет 3,6 балла, то есть это является показателем среднего уровня познавательной активности.

Процентное соотношение обучающихся с различными уровнями познавательной активности представлено на рисунке 1:



Рисунок 1. Процентное соотношение обучающихся с различными уровнями познавательной активности

Исходя из процентного соотношения, в группе преобладают обучающиеся со средним уровнем познавательной активности. Благодаря проведенному анализу в течение нескольких уроков, было выявлено:

- Не всегда обучающиеся стремятся совершенствоваться в работе при обучении: при стандартном подходе педагога к проведению урока, привычных методах подачи информации у обучающихся отсутствует интерес к решению трудных заданий, не происходит эффективного усвоения информации, как следствие – невозможность ее применения;
- Обучающиеся испытывают определенные затруднения при восприятии объяснений учителя: у детей отсутствует заинтересованность в изучаемом предмете, некоторые правила достаточно сложны для понимания, и обучающийся перестает вникать в суть материала.

У обучающихся с низким уровнем познавательной активности преимущественно отмечаются следующие черты:

- Отсутствует мотивация к выполнению заданий на уроке: например, в нескольких анализируемых случаях после объяснения нового материала обучающиеся не поднимали руку, не хотели выходить отвечать, мотивируя это непониманием материала;
- Отсутствие интереса к познанию новой информации: зачастую обучающиеся с низким уровнем познавательной активности при выполнении заданий часто отвлекались, занимались посторонними делами.

Подводя итог вышесказанному, следует подчеркнуть, что общий показатель уровня познавательной активности группы не является низким, то есть, в целом присутствует стремление познавать новый материал и при этом присутствует желание ввести в процесс обучения элемент игры. Однако не у всех присутствует мотивация в познании нового материала: при совершении ошибки прекращается поиск путей решения поставленных задач, информация становится для учащихся неактуальной, пропадает интерес ввиду страха совершить ошибку в процессе выполнения поставленных заданий или непонимания требований, предъявляемых учителем.

### §2. 3. Практическое применение игровых форм обучения (на примере урока по теме Present Simple vs Present Continuous)

В качестве основного материала для рассмотрения эффективности внедрения игровых форм обучения были разработаны, проведены и впоследствии проанализированы игры, целью которых являлась отработка построения

грамматических конструкций The Present Simple Tense и The Present Continuous Tense. Также в представленном анализе будут рассмотрены плюсы и минусы использованных форм игровой деятельности.

### 1. Игра «Соедините предложения» [Приложение В]

Вид игры согласно критерию характера педагогического процесса по Г. К. Селевко – обобщающая.

Время проведения – конец урока.

Цель внедрения игры в урок – отработать построение грамматических конструкций The Present Simple Tense и The Present Continuous Tense.

Задание – составить предложения из перемешанных частей.

Условия игры:

1. Обучающимся необходимо разделиться на 3 команды по 3-4 человека (учитывается вариант отсутствия обучающегося на занятии); также педагог может самостоятельно разделить учащихся в соответствии с принципом разноуровневого обучения.
2. Каждой команде выдается индивидуальный набор карточек с заранее разрезанными и перемешанными друг с другом словами, которые являются составляющими двух предложений:
  - Предложение, составленное согласно грамматическому правилу в форме The Present Simple Tense;
  - Предложение, составленное согласно грамматическому правилу в форме в The Present Continuous Tense.

Участникам команды необходимо составить их в верном порядке.

3. Отведенное на задание время – 2 минуты. В течение этого времени каждая группа обучающихся составляет из слов предложения, соответствующие изучаемой грамматической конструкции.

4. Если группа завершает составление предложений досрочно, все ее участники должны поднять руки; таким образом, они становятся первыми, оставшиеся команды в порядке очереди – вторыми и третьими.
5. Если команда, завершившая работу над предложениями раньше остальных групп, называет верно составленные конструкции, то ее участники становятся победителями. Далее заслушиваются предложения оставшихся команд.

Внедрив игру соревновательного характера «Составь предложение» в обучение грамматике, при проведении тщательного наблюдения за работой обучающихся 5-го класса были выявлены следующие положительные и отрицательные стороны:

Плюсы:

- Обучающиеся различного уровня познавательной активности активно включаются в игру и стараются самостоятельно проработать алгоритм составления предложения;
- При выполнении задания обучающиеся обмениваются информацией, почему такое грамматическое построение будет верным, т. е., объясняют принцип функционирования грамматического правила своему товарищу по команде;
- При озвучивании предложения в случае ошибки команды обучающиеся других команд проявляют инициативу в ее объяснении своим оппонентам.

Минусы:

- Соревновательный характер может иметь отрицательный эффект: мотивация некоторых обучающихся при условии того, что они занимают не первое место, немного снижается (в иных случаях это

будет зависеть от индивидуальных качеств определенных обучающихся);

- Возникновение мелких споров, что влечет за собой сосредоточение не на выполнении грамматического задания, а на эмоциональном настрое; как следствие – неусвоение и неуспешное закрепление ранее изученного материала.

## 2. Игра «Найдите ошибку» [Приложение Г]

Вид игры согласно критерию характера педагогического процесса по Г. К. Селевко – контролирующая.

Время проведения – середина урока.

Цель внедрения игры в урок – отработать построение грамматических конструкций The Present Simple Tense.

Задание – найти ошибку в предложениях, исправить ее и аргументировать свою позицию.

Условия игры:

1. Обучающимся необходимо разделиться на 3 команды по 3-4 человека (учитывается вариант отсутствия обучающегося на занятии); также педагог может самостоятельно разделить учащихся в соответствии с принципом разноуровневого обучения.
2. Обучающимся требуется исправить ошибку в предложении, которое появится на слайде (впоследствии на слайде появится правильный вариант ответа с цветовым выделением);
3. При ответе участнику команды необходимо аргументировать свое исправление, назвав время и условие, почему предложение должно быть исправлено так, как было предложено.

4. Формат игры – «Who is fastest?» На столе каждой команды находится бумажная цифра на палочке (1, 2 или 3). Команде необходимо поднять ее вверх, если у нее есть вариант ответа.
5. Педагогу необходимо дать обратную связь обучающимся, правы они или нет.
6. В случае ошибки ход переходит к другой команде, которая подняла руку вслед за первой.
7. Если ни одна команда не ответит правильно, педагог предъявляет правильный ответ, а обучающиеся фиксируют у себя предложение, выделяя ошибку.
8. Победителем становится та команда, которая набрала наибольшее количество баллов (1 предложение = 1 балл; всего – 6 баллов за 6 предложений).

При наблюдении за работой команд и анализе результатов внедрения в процесс обучения данного вида игровой деятельности было выявлено следующее:

Плюсы:

- Чтение неправильного предложения подсознательно вызывает сомнение у большинства обучающихся, поэтому они стараются поэтапно объяснить, почему оно неверно; как следствие – происходит развитие применения дедуктивного метода;
- Соревновательный эффект – обучающиеся стремятся быстрее продумать свой ответ и объяснение, быть раньше своего соперника; как следствие – происходит включение в активный процесс мышления;
- Фиксация ошибки в сознании – как показывает практика, при внедрении пары видоизмененных предложений с теми же ошибками в применении грамматического правила, что и были в игре, в проверочную работу на другом уроке, обучающиеся, как правило,

исправляют ее, т. е. происходит повторное применение полученной информации спустя определенный временной промежуток.

Минусы:

- Снижение мотивации: внедряя несколько заданий соревновательного характера, нужно быть готовым к тому, что целая группа учащихся, занявшая последнее место, будет пассивна; как следствие – потеря интереса и, таким образом, потенциальное неусвоение грамматического материала непосредственно на уроке;
- Ресурсозатратность игры: ввиду некоторых индивидуальных психологических способностей обучающийся может пойти сложным путём обоснования своего ответа. Если заранее не поставить условие краткого объяснения, обучающийся может запутаться сам, запутать других. Остальным становится неинтересно его слушать, результат – непонимание сути грамматической конструкции и невозможность использования полученного опыта исправления ошибок в других условиях.

### 3. Игра «Крокодил» [Приложение Д]

Вид игры согласно критерию характера педагогического процесса по Г. К. Селевко – обобщающая.

Время проведения – конец урока.

Цель внедрения игры в урок – отработка грамматических конструкций The Present Continuous Tense.

Задание – угадать, какое действие показывает одноклассник.

Условия игры:

1. Учитель заранее подготавливает шляпу с карточками действий внутри. Всего карточек 12, на которых написаны слова и изображены предметы, связанные с этим действием.
2. По желанию ученик выходит и наугад вытягивает карточку, а затем старается показать действие.
3. Подсказывать словами на иностранном/родном языке или указанием на какой-либо предмет нельзя.
4. Заранее задается установка на угадывание действия. Тот, кто хочет угадать, должен спросить, следуя алгоритму построения вопросительного предложения The Present Continuous Tense: *Are you + Ving?* (например, *Are you swimming?*)
  - Если действие не угадывается, тот обучающийся, что показывает его, должен ответить отрицательно согласно грамматическому правилу The Present Continuous Tense: *No, I am not (I'm not) + Ving (No, I'm not swimming)*;
  - Если действие угадывается, обучающийся, показывающий действие, должен ответить положительно: *Yes, I am (I'm) + Ving (Yes, I'm swimming)*.
5. Обучающийся, угадавший действие, выходит показывать другие движения следующим.

В процессе наблюдения за ходом игры были выявлены как положительные, так и отрицательные стороны процесса.

Плюсы:

- Сочетание развлекательного характера с образовательным процессом; как известно, обучающиеся 5-го класса находятся на этапе младшего подросткового возраста, и их мышление, в большей степени, все ещё подключает воображение; благодаря данной игре, обучающиеся впоследствии лучше запоминают грамматические конструкции;

- Происходит активное включение в процесс игры: несмотря на низкий интерес и мотивацию, ранее проявляющиеся у некоторых обучающихся, практически все захотели продемонстрировать действия, невзирая на то, что им нужно было сказать, верна ли догадка или нет; спустя несколько действий, даже самые неактивные задавали вопросы и давали ответы по необходимому грамматическому правилу;
- Развитие ассоциативного мышления: благодаря карточке с картинками и написанным действиям, а также наряду с грамматическим отрабатывается и лексический материал; обучающийся соотносит картинку с действием и сразу догадывается о значении слова, не прибегая к подсказке педагога.
- Можно применить при изучении иных грамматических правил, главное – задать правильные условия угадывания.

#### Минусы:

- Обучающиеся начинают шуметь, несмотря на ответ по правилу поднятой руки, в редких случаях начинают перекрикивать друг друга, что отвлекает их от поставленной цели и отдаляет учителя от цели отработать данные конструкции: тратится время на обеспечение дисциплины в аудитории.

Таким образом, можно прийти к выводу, что у каждой использованной игры при обучении грамматике имеются свои сильные и слабые стороны. Невозможно предугадать заранее, насколько эффективно и по плану ли пойдет выбранный педагогом тип игры. При этом необходимо учитывать индивидуальные особенности каждого обучающегося в течение нескольких уроков английского языка с использованием игровых форм. Однако в процессе проведения нескольких уроков мною было отмечено, что данный опыт имеет свои

недостатки. В связи с этим при учете данного опыта проведения уроков мною было сформулированы следующие важные положения:

- Игровые формы обучения стоит проводить в середине или конце урока.
- Игровые формы обучения активизируют деятельность каждого обучающегося вне зависимости от уровня его интереса и мотивации к познанию изучаемого материала. Ему нравится быть частью активной игровой деятельности;
- Применение одних и тех же игровых форм в обучении грамматике можно использовать при изучении и закреплении различных грамматических правил, главное – задать четко сформулированные условия выполнения задания;
- Нецелесообразно включать в процесс обучения игровые формы деятельности, развлекательная суть которых преобладает над обучающей.
- Обучающиеся привыкают к применению игровых форм из урока в урок. При выходе на традиционный тип урока, где отсутствует элемент игры, обучающиеся теряются и какое-то время не могут воспринимать изучаемый грамматический материал.

## Выводы по главе 2

Одним из неотъемлемых показателей современного урока является его эффективность, а также эффективность используемых методов и идей. Как показывает анализ учебно-методического комплекса, его задания в большей мере связаны с практической отработкой заданий, не обладающих элементом игры, однако они могут послужить почвой для применения игровой формы.

При выборе конкретной игровой формы для введения в урок иностранного языка, прежде всего, необходимо определить важные составляющие возрастного промежутка обучающихся. Были определены возрастные рамки, позволившие выявить, что обучающиеся 5-го класса находятся на начальной стадии становления младшего подростка.

Анализ уровня познавательной активности позволил определить индивидуальный показатель каждого обучающегося в группе, а также вычислить общий балл, который позволил определить применение тех или иных игровых форм.

Были рассмотрены игровые формы обучения, которые удалось применить на нескольких уроках обучения грамматике. Путем наблюдения были выявлены положительные и отрицательные стороны используемых игровых форм, которые позволили сделать вывод об их применении в системе занятий английского языка.

## Заключение

В современном мире обучение младших подростков является важной задачей любого учителя. Учитывая нарастание объема информации и постоянную изменчивость мира, для каждого человека важно обладать знаниями структуры иностранного языка для более ясного восприятия и более расширенного процесса познания. Во-первых, это интересно, во-вторых, полезно для развития умственных способностей.

На сегодняшний день такой школьный предмет, как «Английский язык», продолжает быть актуальным в жизни каждого школьника и образовательного учреждения. И задача учителя иностранного языка состоит в обеспечении интереса и повышению активной включенности в деятельность по изучению данной дисциплины непосредственно самих обучающихся.

В качестве основы разработки урока, в основном, используются учебно-методические комплексы, рекомендованные ФГОС. Одна из их главных задач – обеспечить усвоение изучаемого учебного материала таким образом, чтобы обучающийся в дальнейшем мог применить его в различных видах учебной деятельности.

Обращаясь к проведенному исследованию, было установлено следующее: с самых древних времен игровая деятельность была и есть продуктивный метод обучения необходимым умениям и навыкам. Исследователи игры всех исторических периодов постоянно делали акцент не только на ее невероятных возможностях влиять на формирование и развитие личности ребенка, но и на рост силы воли, развитие мышления, памяти и воображения.

При рассмотрении классификаций было выявлено, что ученые как прошлых лет, так и нынешнего века имеют свои представления о видах игровых форм в обучении. При таком обширном спектре их разновидностей педагог свободно

может выбирать тот или иной тип игры, опираясь на любой критерий, которые требуются ему для более эффективного внедрения в урок.

Также важно учитывать особенности применения игровых форм обучения на уроках иностранного языка в целом. В силу специфики содержания урока английского языка необходимо соблюдать определенные условия внедрения игровых форм обучения в занятие. От соблюдения правил в использовании различных форм игровой деятельности зависит, насколько качественно и эффективно будут усвоены полученные знания.

При использовании игровых форм обучения также необходимо принимать во внимание возрастные особенности обучающихся. Им присуще целенаправленное восприятие информации, быстрая концентрация и постепенное распределения внимания. Их воображение активно развивается, благодаря чему они способны четко воспринимать информацию, представленную в игровой форме.

Анализ учебно-методического комплекса показал, что представленные в них темы и сами грамматические правила направлены на автоматическую отработку грамматического правила. Однако они могут послужить основой для выбора игровых форм и составления собственного плана урока.

Для подтверждения выявленных положений была проведена оценка уровня познавательной активности отдельных обучающихся и группы в целом, средний балл, который составил 3,6. Это является показателем интерпретирующей активности, которая выражается в большой устойчивости волевых усилий, обучающийся стремится познать всевозможные связи между явлениями и процессами, а также научиться способам применить полученную информацию в других условиях.

При составлении урока обучения грамматике в 5-м классе были внедрены такие игры, как «Составьте предложение», «Найди ошибку», носящие соревновательный характер, а также игра «Крокодил», направленная на отработку разнообразных грамматических конструкций указанного времени. Как показала

практика, каждые из этих игровых форм имеет свои плюсы и минусы. В процессе проведения урока они могут видоизменяться, тем самым либо увеличивая эффективность усвоения материала, либо сводя ее к низким показателям.

Подводя итог данной исследовательской работе в целом, стоит отметить, что данную разработку урока с применением игровых форм можно применять в учебной деятельности, а также она может послужить основой для составления и проведения собственного урока другими учителями.

**Список использованных источников**

1. Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования (5-9 класс) [Электронный ресурс]. URL: <https://fgos.ru/fgos/fgos-ooo/> (дата обращения: 25.05.2022).
2. Андриенко О. А. О необходимости применения игровых технологий обучения // Балканское научное обозрение. 2019. №2. С. 5-8.
3. Бейсембаева А. К. Игровые технологии в обучении (на примере преподавания иностранного языка // Молодой ученый. 2018. №44 (230). С. 255-257.
4. Бордовская Н. В., Даринская Л. А., Костромина С. Н. Современные образовательные технологии. М.: Кнорус, 2017. 432 с.
5. Бочкарева Т. А. Игровые технологии на уроках английского языка // Вестник науки и образования. 2020. №4-1 (82). С. 85-87.
6. Будакова О. В. Игровые технологии как эффективное средство активизации учебного процесса на уроке иностранного языка // Педагогическое мастерство: материалы Междунар. науч. конф. (г. Москва, апрель 2012 г.). М.: Буки-Веди, 2012. С. 152-154.
7. Быстрова Н. В., Зиновьева С. А., Захарова Н. А. Воспитание профессиональной активности обучающихся через игровые технологии обучения // Проблемы современного педагогического образования. 2020. №67-1. С 40-42.
8. Жирова М. В. Детская игра, или Игровая технология, применяемая в дошкольном образовательном учреждении для полноценного развития детей // Образование: прошлое, настоящее и будущее: материалы V Междунар. науч. конф. (г. Краснодар, ноябрь 2018 г.). Краснодар: Новация, 2018. С. 22-24.

9. Клепач Ю. В., Рубцова Т. В. Особенности мотивации учебной деятельности подростков // Научно-педагогическое обозрение Pedagogical Review. 2019. №6 (28). С. 63-72.
10. Коджаспирова Г. М. Педагогическая антропология: учебник и практикум для академического бакалавриата. М.: Юрайт, 2015. 360 с.
11. Кручинин В. А., Комарова Н. Ф. Психология развития и возрастная психология: учеб. пособие для вузов. Н. Новгород: ННГАСУ, 2016. 219 с.
12. Кузина А. А., Щербакова М. В. Игровые образовательные технологии в обучении иностранным языкам // Сб. науч. тр. по материалам Четвертой Международной научно-практической конференции: в 2 ч. Ч. 1. / Воронеж. гос. ун-т, 2019. 418 с.
13. Куницына И. А., Флит С. Ш., Яхудина Е. Н. Интеллектуальные особенности обучающихся младшего подросткового возраста с различным уровнем лингвистической подготовки // Вестник ЛГУ им. А. С. Пушкина. 2021. №2. С. 10-24.
14. Малинина Н. А. Игра в педагогической системе А. С. Макаренко // Современная высшая школа: инновационный аспект. 2013. №2. С. 113-116.
15. Макаренко А. С. О воспитании: Золотой фонд педагогики. М.: Школьная Пресса, 2003. 192 с.
16. Мезенцева О. И. Современные педагогические технологии: учебное пособие для студентов-бакалавров, обучающихся по педагогическим направлениям и специальностям. Новосибирск: Немо Пресс, 2018. 140 с.
17. Мухиддинова С. А. Роль игры в процессе изучения английского языка в школе // Молодой ученый. 2013. №7 (54). С. 397-399.
18. Надолинская Т. В. Игра в контексте истории философии, культуры и педагогики. // Образование и наука. 2013. №7. С. 138-152.
19. Отыншинова М. Б. Использование игровых технологий при обучении грамматике английского языка // Молодой ученый. 2017. №23. С. 317-319.

20. Пассов Е. И. Урок иностранного языка в средней школе. 2-е изд., дораб. М.: Просвещение, 1988. 223 с.
21. Петренко М. А. Развитие речи учащихся посредством использования игровых методов на уроках английского языка // Молодой ученый. 2020. №23 (313). С. 634-637.
22. Селевко Г. К. Энциклопедия образовательных технологий. В 2-х т. Т. 1. М.: Народное образование, 2005. 556 с.
23. Селезнева А. А. Игра как эффективное средство обучения школьников иностранному языку // Молодой ученый. 2015. №9 (89). С. 1179-1181.
24. Смирнова Е. В. Игровая деятельность как составляющая современного урока, отвечающего требованиям ФГОС (на уроках иностранного языка) // Образование и воспитание. 2020. № 2 (28). С. 31-34
25. Терехина Н. В. Использование игровых методов и приемов на уроках английского языка как способ повышения мотивации к обучению // Концепт. 2016. №13. С. 72-78.
26. Тютюкова И. А. Педагогический тезаурус. М.: В. Секачев, 2016. 160 с.
27. Ушинский К. Д. Педагогические сочинения: в 6 т. Т. 2. М.: Педагогика, 1988. 256 с.
28. Фейзова Г. А. Использование игр на уроках иностранного языка // Символ науки. 2021. №9-2. С. 30-32.
29. Хейзинга Й. Homo Ludens: Человек играющий. / Пер. с гол. Д. В. Сильвестрова. М.: Азбука, 2021. 400 с.
30. Шаповаленко И. В. Психология развития и возрастная психология: учебник и практикум для академического бакалавриата. 3-е изд., перераб. и доп. М: Юрайт, 2019. 575 с.
31. Эльконин Д. Б. Психология игры. М.: Книга по Требованию, 2013. 228 с.
32. Юсупова Т. Г. Роль социально-личностных качеств младших подростков при обучении иностранному языку в средней школе // Международный научно-исследовательский журнал. 2021. №12-3. С. 145-147.

## Приложение А

### Методика оценки познавательной деятельности

Фамилия, имя \_\_\_\_\_ Возраст \_\_\_\_\_

Вам необходимо рассказать о себе. Ниже приведены утверждения, с которыми вам нужно согласиться или не согласиться. Прочтите внимательно каждое предложение и обведите кружком одну из цифр, расположенных справа, в зависимости от того, как вы думаете:

1 – точно нет

2 – скорее нет, чем да

3 – не знаю

4 – скорее да, чем нет

5 – точно да

№	Показатели	
1	Мне интересно узнавать новое о других странах	1 2 3 4 5
2	Мне нравится выполнять сложные учебные задания	1 2 3 4 5
3	Я хочу, чтобы перемены в школе были короче	1 2 3 4 5
4	Я рассказываю друзьям о том, что нового узнал(а) на уроке	1 2 3 4 5
5	Мне нравится делать задания самостоятельно, без помощи учителя	1 2 3 4 5
6	Когда я не знаю перевод слова, то заглядываю в словарь	1 2 3 4 5
7	Я хочу, чтобы после объяснения нового материала учитель попросил меня выполнить задание	1 2 3 4 5
8	Я часто дополняю ответы своих одноклассников	1 2 3 4 5
9	Если я не могу найти ответ на вопрос, то не успокоюсь,	1 2 3 4 5

	пока не найду его	
10	Мне нравится смотреть в учебнике материал, который мы ещё не проходили	1 2 3 4 5
11	Я внимательно слушаю объяснения учителя	1 2 3 4 5
12	Мне хочется, чтобы на уроке я мог(ла) играть со своими одноклассниками	1 2 3 4 5

## Приложение Б

Таблица определения уровня познавательной активности

№	Имя, фамилия	Вопросы												Ср. б.	Уровень познавательной активности
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12		
1	Максим А.	2	2	4	4	2	3	1	3	2	1	2	4	2,5	низкий
2	Максим Б.	2	1	2	2	1	3	2	3	4	4	3	3	2,5	низкий
3	Маргарита Д.	5	4	5	4	4	5	5	5	4	4	4	5	4,5	высокий
4	Дарья Д.	4	4	3	4	5	5	5	3	3	4	4	3	3,9	средний
5	Анна Е.	5	5	4	5	5	5	4	4	4	5	5	5	4,7	высокий
6	Даниил З.	3	4	4	5	5	4	4	5	3	4	3	3	3,9	средний
7	Валерия И.	4	5	5	4	4	5	5	5	4	4	5	4	4,5	высокий
8	Марина К.	4	3	3	4	4	4	5	5	4	3	3	3	3,8	средний
9	Роман М.	2	1	2	3	3	2	2	2	1	1	1	5	2,1	низкий
10	Владимир С.	4	4	3	4	5	5	5	3	4	4	4	5	4,1	высокий
11	Эльмира С.	4	3	4	4	5	4	4	3	3	4	5	3	3,8	средний
12	Егор Х.	2	2	3	1	2	3	3	3	2	2	3	5	2,6	низкий
<b>Средний балл познавательной активности по группе</b>														<b>3,6</b>	<b>средний</b>

### Обработка результатов:

- Высокий уровень – 4,0 – 5 баллов
- Средний уровень – 3,0 – 3,9 балла
- Низкий уровень – 2,5 – 2,9 балла

## Приложение В

Раздаточный материал к игре «Составьте предложение»

<b>Friends</b>	<b>read</b>	<b>the book</b>	<b>every</b>	<b>Day</b>		
<b>Timmy</b>	<b>is</b>	<b>doing</b>	<b>his</b>	<b>homework</b>	<b>now</b>	
<b>Lisa</b>	<b>visits</b>	<b>her</b>	<b>grandmother</b>	<b>every</b>	<b>Sunday</b>	
<b>We</b>	<b>are</b>	<b>playing</b>	<b>football</b>	<b>At</b>	<b>the moment</b>	
<b>His</b>	<b>friend</b>	<b>never</b>	<b>eats</b>	<b>meat</b>		
<b>I</b>	<b>am</b>	<b>not</b>	<b>watching</b>	<b>TV</b>	<b>these</b>	<b>days</b>

### 1 команда:

Friends read the book every day.

Timmy is doing his homework now.

### 2 команда:

Lisa visits her grandmother every Sunday.

We are playing football at the moment.

### 3 команда:

His friend never eats meat.

I am not watching TV these days.

## Приложение Г

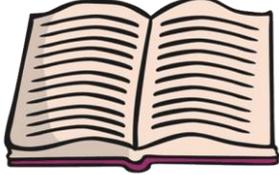
Пример предъявления предложений к игре «Найдите ошибку»

Найдите ошибку в предложениях.

1. He go to school every day.  
He goes to school every day
2. We doesn't listen to the radio every Monday.  
We don't listen to the radio every Monday.
3. Do he like swimming?  
Does he like swimming?

## Приложение Д

Раздаточный материал к игре «Крокодил»

 <p>flying</p>	 <p>running</p>	 <p>reading</p>
 <p>dancing</p>	 <p>sleeping</p>	 <p>playing the piano</p>
 <p>playing football</p>	 <p>writing</p>	 <p>jumping</p>
 <p>eating</p>	 <p>watching TV</p>	 <p>riding the bike</p>