

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

Факультет иностранных языков
Кафедра германо-романской филологии

Алиева Арзу Назимовна

ВЫПУСКНАЯ КВАЛИФИКАЦИОННАЯ РАБОТА

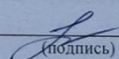
ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР ПРИ ОБУЧЕНИИ
ЛЕКСИКО-ГРАММАТИЧЕСКОЙ СТОРОНЕ РЕЧИ НА УРОКАХ
АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА В ОСНОВНОЙ ШКОЛЕ

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

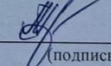
Направленность (профиль) образовательной программы: Иностранный язык и
иностранный язык (английский язык и немецкий язык)

ДОПУСКАЮ К ЗАЩИТЕ


канд. пед. наук, доцент
Майер И.А.

« 1 » 06 2024 г. 
(подпись)

Руководитель: Таранчук Е.А.
канд. пед. наук, доцент

« 1 » 06 2024 г. 
(подпись)

Дата защиты « 17 » июня 2024 г.

Обучающийся Алиева А.Н.
« 1 » 06 2024 г. 
(подпись)

Оценка отлично

Красноярск – 2024

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

Факультет иностранных языков
Кафедра германо-романской филологии

Алиева Арзу Назимовна

ВЫПУСКНАЯ КВАЛИФИКАЦИОННАЯ РАБОТА

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР ПРИ ОБУЧЕНИИ
ЛЕКСИКО-ГРАММАТИЧЕСКОЙ СТОРОНЕ РЕЧИ НА УРОКАХ
АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА В ОСНОВНОЙ ШКОЛЕ

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

канд. пед. наук, доцент

Майер И.А.

«__» ____ 2024 г. _____
(подпись)

Руководитель: Таранчук Е.А.

канд. пед. наук, доцент

«__» ____ 2024 г. _____
(подпись)

Дата защиты «__» ____ 2024 г.

Обучающийся Алиева А.Н.

«__» ____ 2024 г. _____
(подпись)

Оценка _____

Содержание

Введение.....	3
1. Теоретические основы использования дидактических игр при обучении лексико-грамматической стороне речи.....	8
1.1 Анализ научных концепций в определении сущности дидактических игр: структура и функции.....	8
1.2 Психолого-педагогическая характеристика обучающихся основной школы и специфика их учебной деятельности.....	17
1.3 Особенности использования дидактических игр на уроках английского языка при обучении лексико-грамматической стороне речи обучающихся основной школы.....	25
Выводы по главе 1.....	35
2. Методические аспекты использования дидактических игр при обучении лексико-грамматической стороне речи.....	35
2.1. Изучение исходного уровня развития лексико-грамматической стороны речи обучающихся основной школы.....	35
2.2 Разработка и апробация авторского комплекса дидактических игр при обучении лексико-грамматической стороне речи обучающихся основной школы.....	40
2.3 Оценка эффективности использования авторского комплекса дидактических игр при обучении лексико-грамматической стороне речи обучающихся основной школы.....	46
Выводы по главе 2.....	52
Заключение.....	53
Список использованной литературы.....	56
Приложения.....	64

Введение

Актуальность выдвинутой темы исследования заключается в необходимости интеграции игровых форм обучения в современный образовательный процесс для повышения его эффективности. В этой области наблюдаются ограничения по использованию подобных форм обучения в связи с неготовностью педагогов выходить за пределы использования традиционных форм обучения и расширять методический арсенал.

Игра является важным и неотъемлемым элементом жизнедеятельности человека, с помощью которого происходит познание окружающей действительности. В психолого-педагогической научной литературе особо подчеркивается ценность игры в становлении личности: Л.С. Выготский считает ее ведущей линией развития и преобладающей формой деятельности [Выготский, 1966], А.В. Запорожец важным считает процесс усвоения отдельных знаний и умений в процессе игры [Запорожец, 1986], Г.Г. Ершова усматривает в ней процесс моделирования новых ситуаций и отработки поведенческих навыков [Запорожец, 1986].

Такая важная сторона игры как усвоение знаний и выработка умений особо отражается в дидактических играх, которые занимают значимое место в системе школьного обучения. Под дидактической игрой П.И. Пидкасистый понимает активную учебную деятельность по имитационному моделированию изучаемых систем, явлений и процессов [Пидкасистый, 2023]. Дидактическая игра также является коллективной целенаправленной учебной деятельностью, в которой ученики и команда объединены решением основной задачи. Исходя из этого, образуется важная особенность дидактической игры, которая заключается в скрытой от обучающегося образовательной задаче в игровой ситуации – это важное правило, которое позволит сохранять баланс обучения и развлечения.

Несмотря на то, что ведущей деятельностью у обучающихся средней школы является, по большей степени, интимно-личностное общение, а учебная деятельность переходит на второй план, процесс обучения для

подростков продолжает занимать значимое место. Подростковый возраст традиционно считается критичным и сензитивным периодом к происходящим внутренним и внешним изменениям, что подчеркивается исследованиями таких ученых как Л.С. Выготский, [Выготский, 1966] Л.И. Божович [Божович, 2001], Д.И. Фельдштейн [Фельдштейн, 2010] и др.

Учебная деятельность в этот период также реорганизуется из-за формирования новых или преобразования старых мотивов. А.М. Прихожан и Н.Н. Толстых отмечают возникновение двух групп мотивов: мотивы, связанные с возникновением новых отношений со сверстниками, и мотивы, порождаемые активно формирующейся Я-концепцией [Толстых, 2024]. Исходя из этого, активность на занятиях может снижаться, что сопровождается снижением познавательного интереса, мотивации учения, концентрации на уроке. Поэтому внедрение игровых форм в процесс обучения может компенсировать отрицательные последствия возрастных изменений.

Однако использование дидактических игр на уроке не ограничивается повышением мотивации, а может применяться для улучшения показателей познавательных процессов в целом (удержание внимания, развитие мышления и пр.). Следовательно, для лучшего усвоения иностранного языка обучающимися средней школы важно применение дидактических игр. Говоря про использование игровых технологий на уроках английского языка, В.Н. Лаврухина и А.А. Салихова упоминают о двух основных направленностях игр: языковые игры, которые помогают усвоить различные аспекты языка (фонетику, лексику, грамматику, синтаксис и стилистику); речевые игры, которые нацелены на развитие и тренировку коммуникативных способностей [Лаврухина, 2022]. Таким образом, при обучении лексико-грамматической стороне речи актуальным будет использование дидактических игр, которые позволят в игровой интересной форме усваивать новый материал или преобразовывать ранее известный.

Объектом исследования является обучение лексико-грамматической стороне речи в основной школе.

Предметом исследования является использование дидактических игр при обучении лексико-грамматической стороне речи на уроке английского языка.

Гипотеза исследования: обучение лексико-грамматической стороне речи обучающихся средней школы будет более эффективным если:

1. Разработанный авторский комплекс дидактических игр будет соответствовать возрастным особенностям обучающихся средней школы;
2. Дидактические игры будут ориентированы на активную деятельность и включенность обучающихся средней школы в образовательный процесс;
3. В ходе использования дидактических игр будут созданы доверительные и доброжелательные отношения между всеми участниками образовательного процесса.

Цель работы: теоретически обосновать и эмпирически разработать дидактические игры, применимые на уроках английского языка при обучении лексико-грамматической стороне речи обучающихся средней школы.

В соответствии с выдвинутой целью исследования поставлены следующие задачи:

1. Описать научные концепции, в которых раскрывается сущность использования дидактических игр, а также их структура и выполняемые функции.
2. Составить психолого-педагогическую характеристику обучающихся средней школы, выявить специфику их учебной деятельности.
3. Определить особенности использования дидактических игр на уроках английского языка при обучении лексико-грамматической стороне речи обучающихся средней школы.
4. Изучить исходный уровень развития лексико-грамматической стороны речи обучающихся основной школы.

5. Разработать и апробировать авторский комплекс дидактических игр при обучении лексико-грамматической стороне речи обучающихся средней школы.

6. Оценить эффективность использования авторского комплекса дидактических игр при обучении лексико-грамматической стороне речи обучающихся средней школы.

Теоретико-методологическая основа состоит из педагогических и психолого-педагогических теорий и концепций, отражающих основное содержание понятий, заявленные в теме исследования. Исследование значимости игр в жизни человека описано в работах следующих ученых: М. Андерсон, Д. Винникот, Л.С. Выготский, Г.Г. Ершова, Д.Б. Эльконин, А.В. Запорожец. Исследование сущности и особенностей дидактических игр описано в работах следующих ученых: А.В. Карпов, В.Д. Шадриков, Е.В. Карпова и Л.Ю. Субботина, П.И. Пидкасистый, Д.Д. Бадмаева, М.Л. Дергачева. Исследование возрастных особенностей обучающихся средней школы описано в работах следующих ученых: Л.И. Божович, К.Н. Поливанова, Д.И. Фельдштейн, А.М. Прихожан, Н.Н. Толстых. Исследование особенностей использования дидактических игр на уроках английского языка при обучении лексико-грамматической стороне речи обучающихся средней школы описано в работах следующих ученых: В.Н. Лаврухина, Е.А. Захаровой, Г.А. Фейзова, И.М. Яковлева, Н.И. Бумаженко.

Особенности эмпирической выборки: к исследованию привлекаются обучающиеся 8 класса МБОУ СШ № 62.

Методы исследования: анализ научной литературы, сравнительный анализ, синтез, интерпретация, обобщение; опытно-экспериментальная работа, состоящая из трех последовательных этапов (констатирующий, формирующий, контрольный).

Новизна исследования заключается в создании авторского комплекса дидактических игр при обучении лексико-грамматической стороне речи обучающихся средней школы с использованием учебника Spotlight 8

(Ваулина Ю.Е., Дули Дж. и др.); составлении критериев оценки дидактических игр (при разработке и апробации).

Теоретическая значимость исследования заключается в проведении теоретического анализа обозначаемой проблемы. Проведена систематизация научной литературы в определении понятия, сущности, структуры и функций дидактических игр. Описана психолого-педагогическая характеристика обучающихся средней школы, что позволит учитывать специфику применения дидактических игр для детей подросткового возраста в процессе обучения. Определены и прописаны особенности использования дидактических игр на уроках английского языка, что позволит применять их при обучении лексико-грамматической стороне речи обучающихся средней школы.

Практическая значимость исследования заключается в возможности применения педагогами авторского комплекса дидактических игр при планировании и разработке занятий, направленных на обучение лексико-грамматической стороне речи обучающихся средней школы.

Структура работы. Работа состоит из введения, 2-х глав, заключения, списка литературы, приложений. Объем основного текста выпускной работы составляет 55 страниц. Список литературы включает 59 наименований.

Глава 1. Теоретические основы использования дидактических игр при обучении лексико-грамматической стороне речи

1.1 Анализ научных концепций в определении сущности дидактических игр: структура и функции

Игра, сочетающая в себе реальность и вымысел, напряжение и релаксацию, свободу и структурированность, занимает особое место в системе деятельности человека и образует особый пласт культуры. Опыт игрового освоения мира поддерживается и передается из поколения в поколение особыми игровыми традициями, которые формируют определенное отношение человека к окружающей действительности.

Обращаясь к такому широкому понятию как игра следует обратиться к словарям, содержащих в себе психологические и педагогические термины. Этот обзор позволит выявить схожести и различия в определении феномена игры на стыке двух научных областей, понять центральное ядро в понимании сущности игры.

В психологических словарях содержится следующее определение игры. М. Кордуэлл подчеркивает сложность определения понятия «игра», поскольку ее критерии (настроение, степень возбуждения, вид деятельности) являются условными. Однако в игре присутствуют специфические характеристики, такие как добровольность, отсутствие направленности на цель, повторение ранее усвоенных действий [Кордуэлл, 2000]. Л.С. Выготский описывает игру как великую и значимую школу для обретения человеком социального опыта; игра выступает естественной формой труда ребенка и подготавливает его к жизни [Выготский, 2004]. А.Л. Венгер считает игру важной деятельностью ребенка в реализации условных ситуаций, моделирующих реальные ситуации; игра имеет направленность на воссоздание и усвоение социального опыта [Венгер, 2005]. Р.С. Немов подчеркивает значимость понятия «игра», называя ее одним из важнейших видов деятельности, необходимой для полноценного психологического развития; в процессе игры приобретается необходимый жизненный опыт, образуются и совершенствуются навыки и умения [Немов, 2007].

В педагогических словарях также содержится трактование понятия «игра». М.Н. Бурмистрова с коллективом авторов определяют игру как особую форму деятельности, направленную на усвоение общественного опыта, закрепленного в социально-фиксированных способах осуществления предметных действий; в контексте детского развития игра выступает важным элементом жизнедеятельности, которая направлена на усвоение социального опыта [Бурмистрова, 2007]. В.И. Загвязинский с коллективом авторов описывают игру как вид деятельности и способ воспроизведения действий и социальных отношений в условной форме [Загвязинский, 2008].

Таким образом, как показал анализ психологических и педагогических словарей, в толковании понятия «игра» авторы не расходятся, а образуют единое смысловое поле, где игра является важным видом деятельности в жизнедеятельности каждого человека, позволяющая усваивать социальный опыт, пребывая, при этом, в другой реальности – реальности фантазии, воображения, знаков и символов.

Говоря об игре, М. Андерсон отмечает, что она скрытым образом пронизывает культуру, общество, язык и биологию и является важной частью всех аспектов жизненного опыта человека. Формируя индивида, игра, в то же время, несет на себе отпечаток его индивидуальности. С подобной же двойственностью, играющий, игра и игровой процесс с одной стороны, и культура, общество, язык, биология и все прочие парадигмы – с другой, отражаются друг в друге. Следовательно, понятие игры фигурирует во многих контекстах и на многих уровнях, а ее изучение одновременно включает в себя вопросы о том: что есть игра в целом, чем она не является, чем может быть или является [Андерсон, 2003].

В рассмотрении наиболее распространенных форм игр автор упоминает эволюционную и развивающую. Эволюционная игра более свободна и не регламентирована, непредсказуема, имеет открытый финал, в ней подчеркивается сложность что-либо рационализировать; такая игра призвана приносить веселье и удовольствие, так как игрок соглашается с изначальной мотивацией гарантированного выигрыша. Развивающая игра более предсказуема, сценарии такой игры погружают играющего в странные и одновременно противоречивые реалии жизни; играющий погружается в это с помощью социализации и проникновения в культуру через соответствие паттернов (шаблонов, образцов) к сценариям [Андерсон, 2003].

Игра по Д. Винникоту представляет собой волнующее и рискованное дело, так как эта характеристика вытекает из непостоянства во взаимодействии субъективного и объективно воспринимаемого в голове индивида, в особенности, ребенка. В своем труде автор описал ряд

специфических особенностей, которые относятся к игре. Перечисленные некоторые положения, которые помогут понять сущность игры:

- идея игры заключается в увлеченности, при этом, содержание отходит на второй план;
- игровое пространство не относится к внутренней психической реальности, оно вне индивида, но и не является внешним миром. В таком пространстве ребенок собирает объекты или явления из внешнего мира, чтобы применить их в обращении из внутреннего мира
- игра вовлекает тело, так как происходит манипулирование объектами и телесное возбуждение;
- игра предполагает доверие и приносит удовольствие [Винникот, 2002].

Следовательно, игра многоаспектна и отражает как внутреннее, так и внешнее восприятие действительности.

Особую роль в понимании игры и ее роли в психическом развитии ребенка сыграла концепция Л.С. Выготского. Исходя из воззрений автора, игра является не столь преобладающей формой деятельности, сколько ведущей линией развития (в дошкольном возрасте). Однако определение игры с позиции удовольствия автор считает неверным и обосновывает это двумя причинами: 1) в мире содержится куда большее количество деятельностей, которые могут приносить сильное удовольствие, чем игра; 2) не все игры доставляют удовольствие, а только тогда, когда их результат оказывается для ребенка интересным (спортивные игры). Но игнорировать этот аспект игры неверно, так как сущность игры заключается в исполнении желаний, а именно – обобщенных аффектов [Выготский, 1966]. Г.Г. Ершова добавляет, что усматривает основное значение игры в моделировании новых ситуаций и отработке поведенческих навыков при интегрировании индивида в изменяющуюся подсистему «социум» в актуальной модели мира. Исходя из этого, игра является ведущей деятельностью, которая продолжается до

периода полового созревания и формирования асимметрии головного мозга [Ершова, 1998].

Наконец, Д.Б. Эльконин считает важным разделять сюжет и содержание игры. Под сюжетом игры автор понимает область действительности, которую воспроизводят дети; сюжет отличается большим разнообразием и отражает конкретные условия жизни того или иного ребенка. Содержание игры – это процесс воспроизведения ребенком центральных моментов деятельности и отношений между взрослыми в их трудовой и социальной жизни; содержание выражается более глубокими проникновениями ребенка в мир взрослых [Эльконин, 1999].

Переходя на ступень школьного возраста некоторые виды игр полностью переносятся в умственный план. А.В. Запорожец подчеркивает, что, под влиянием пережитого или прочитанных книг дети разыгрывают в воображаемом плане различные путешествия, приключения любимых героев, исторические события и т.д., почти не совершая внешних действий. По мере развертывания детских игр происходит важное изменение, которое заключается в усвоении детьми в процессе игры отдельных знаний и умений. Эта важная сторона игры должна использоваться еще больше в дидактических играх, занимающих немаловажное место в системе дошкольного воспитания и школьного обучения [Ильин, 2011].

Наиболее традиционная классификация игр представлена коллективом авторов под руководством Е.В. Карповой. Выделяется три основных типа игр:

1) творческие игры: сюжетно-ролевые с целью изучения социальных ролей человека; режиссерские с целью развития фантазии и творчества; строительно-конструктивные с целью решения конструктивных задач; театрально-художественные с целью приобщения к искусству.

2) игры с правилами: дидактические с целью обучения; подвижные с целью развития моторики.

3) сюжетные и бессюжетные игры: спортивные игры с целью развития подвижности [Карпова, 2013].

Важная роль отводится специфическому классу игр под названием дидактические игры. Которые, в свою очередь, также могут быть классифицированы по различным основаниям. А.В. Карпов, В.Д. Шадриков, Е.В. Карпова и Л.Ю. Субботина подразделяют их по содержанию (математические, речевые и пр.), по дидактическому материалу (игры с предметами, словесные, настольно-печатные); по формату (игры-упражнения, игры-путешествия, игры-соревнования) [Карпов, 2017].

Тем самым, дидактическая игра означает, по Л.В. Мардахаеву, специально созданную игру, которая выполняет определенную дидактическую задачу, скрытую от ребенка в игровой ситуации за игровыми действиями [Мардахаев, 2016]. Дидактическую игру часто воспринимают как средство обучения, или как использование игрушек на занятии. Однако по мнению Е.О. Смирновой и И.А. Рябковой, дидактическая игра – это, прежде всего, настоящая игра; педагогическое средство, созданное взрослыми для развития какой-либо способности у ребенка (знания, навыки, коммуникативные способности, нравственно-волевые качества и т.п.). Здесь выстраивается главное отличие занятия от игры, где на занятии обучающемуся необходимо выполнить поставленное перед ним задание, когда в процессе игры решается индивидуализированная задача [Смирнова, 2024].

П.И. Пидкасистый дидактическую игру определяет как активную учебную деятельность по имитационному моделированию изучаемых систем, явлений и процессов; коллективная целенаправленная учебная деятельность, в которой ученики и команда в целом объединены решением основной задачи и ориентируют поведение на выигрыш. По-другому дидактическая игра может именоваться как учебная игра [Пидкасистый, 2023]. В диссертационном исследовании Д.Д. Бадмаевой, дидактическая игра является методическим приемом, который создает благоприятные и

оптимальные условия для проявления способностей и интересов обучающихся в целях максимального развития; метод стимулирования и мотивации учебно-познавательной деятельности; технология обучения с учетом интенсивного взаимодействия между участниками [Бадмаева, 2004].

В.Н. Аванесова определяет дидактическую игру как игровую форму обучения, в которой тесно связаны учебная (познавательная) и игровая (занимательная) сторона. Каждая игра, которая выражается через определенные дидактические задачи, имеет познавательное начало; наличие таких задач придает игре целенаправленный и дидактический характер. Сущность дидактической игры заключается в замаскированной учебной цели, что и делает такую игру особой формой игрового обучения с целью непреднамеренного усвоения знаний и умений. Если описанный принцип нарушается, тогда игровой характер взаимоотношений между педагогом и обучающимся исчезает, выходя на путь прямого обучения [Аванесова, 1992]. В научной работе В.П. Дашина дидактическая игра представляется как «многословное, сложное, педагогическое явление: она является и игровым методом обучения детей, и формой обучения детей, и самостоятельной игровой деятельностью, и средством всестороннего воспитания ребенка» [Дашин, 2021, с.41].

Исходя из этого, можно утверждать о наличии характерных особенностей дидактических игр, которые, по мнению Л.В. Демиденко, заключаются в создании их взрослыми с целью обучения детей. Большое значение оказывают игры с правилами, с помощью которых для детей создается интерес к решению умственных задач, вырабатываются такие нравственные качества, как воля, выдержка, самообладание. Отдельно автор рассматривает воспитательное значение дидактической игры, так как она способствует развитию всех сторон личности, выстраивает взаимоотношения между обучающимися, формирует навык совместной игры, согласования своих интересов с коллективом и оказание помощи [Демиденко, 2020].

Следовательно, при изучении дидактической игры раскрывается проблема интеграции образования с игрой, что в современном образовательном процессе является частой ситуацией.

Дидактические игры могут быть разнообразны, в зависимости от форм организации деятельности обучающихся на уроке, где объединяется учебная и игровая цели. М.Л. Дергачева представила классификацию дидактических игр, разделяя их по игровой цели. Тем самым, автор выделяет следующие типы дидактических игр:

1. Деловые игры: позволяют ученикам получать ответы на вопросы в совместной деятельности, моделируют определенную жизненную ситуацию.

2. Сюжетные игры: ученики проявляют большую самостоятельность, вымысел и творчество при решении учебных задач; в такой игре особо активно развивается мышление и воображение.

3. Ролевые игры: в такой игре каждый участник выполняет определенную роль. Большое влияние на поведение оказывает игровой образ и создание игровой ситуации. Подчинение игровым правилам обеспечивается внутренними побуждениями ученика и контролем со стороны коллектива.

4. Игры-соревнования: требуют проявления дополнительных усилий, быстроты реакции, заставляют не просто механически припоминать известное, а мобилизовать все свои знания, умения и навыки.

5. Символические игры: игровое действие осуществляется с помощью средств, содержащих информацию в символическом виде.

6. Игры с раздаточным материалом: целью является закрепление и углубление знаний, развитие восприятия, наблюдательности, внимания.

7. Игры, направленные на выполнение занимательного задания: не только развивают мышление детей, но и приучают творчески подходить к выполнению задания, видеть главное, обобщать [Дергачева, 2005].

Тем самым, подобная классификация может служить направляющим вектором в поиске наиболее подходящего типа игры в ходе образовательного

процесса и применяться на различных этапах урока. Авторскую классификацию дидактической игры предлагают Е.Н. Давыдова и И.С. Кобозева. По мнению этих авторов, ее виды классифицируются на основе воздействия на отдельные психические процессы как: интеллектуальные (способствуют размышлениям и рассуждениям); эмоциональные (способствуют активизации эмоциональных состояний); регулятивные, (способствуют развитию волевых качеств); творческие (способствуют активизации воображения); социальные (способствуют формированию отнесенности себя в миру) [Давыдова, 2019].

Дидактические игры включают в себя определенную специфику, которая заключается в технологиях применения и выполняемых функциях.

В основе дидактической игры, как считает П.И. Пидкасистый, находятся следующие пять структурных элементов: моделируемый объект учебной деятельности, совместная деятельность участников игры, правила игры, принятие решения в изменяющихся условиях и эффективность применяемого решения [Пидкасистый, 2023]. Тогда как П.А. Тукмачева отмечает цель игры (имеет познавательный и воспитательный аспекты; в обоих случаях игра должна формулироваться как развитие интересов и способностей учеников), игровой замысел (представляет игровую ситуацию, в которую вводится ученик; может основываться на действиях с предметами или на стремлении завладеть предметом), игровые действия (совершаются учеником, чтобы игра состоялась; включают в себя обучающую задачу), игровой материал (то, с чем действует ученик, а также то, что побуждает к игре) и правила действия (игровые правила, которые доводят до сознания учеников) [Тукмачева, 2023].

П.И. Пидкасистый также определил этапы дидактической игры, считая, что у нее есть определенный цикл, который составлен из последовательных учебных действий в процессе решения задач. К этапам причисляется: подготовка к самостоятельным занятиям, постановка главной задачи, выбор имитационной модели объекта, решение задачи на ее основе, проверка и

коррекция, реализация принятого решения, оценка его результатов, анализ полученных итогов и синтез с имеющимся опытом, обратная связь по замкнутому технологическому циклу [Пидкасистый, 2023].

Дидактические игры в образовательном процессе выполняют ряд функций, описанные во многих исследованиях. Д.Д. Бадмаева пишет о том, что дидактическая игра включает в себя интенсивное взаимодействие между всеми учениками, поэтому выполняет функцию некоторого коммуникатора. Поэтому поставленные задачи могут достигаться благодаря совместным усилиям. В ходе обучения дидактическая игра становится методической поддержкой в организации индивидуальной деятельности и делает обучение в игре результативным. По мнению автора, дидактические игры применяются чаще при закреплении и повторении полученных знаний, реже – при объяснении новой темы, обобщении [Бадмаева, 2004]. А.О Мельник выделяет следующий ряд функций дидактической игры: развитие у учеников познавательных процессов, активизация мыслительной деятельности, стимуляция волевых усилий (организованность, сотрудничество, умение соблюдать правила). В процессе дидактической игры обучающийся имеет возможность сравнивать, наблюдать, обобщать, классифицировать, что положительно сказывается на развитии учебных компонентов [Мельник, 2022].

А.В. Карпов, В.Д. Шадриков, Е.В. Карпова и Л.Ю. Субботина дополняют этот список двумя классификациями. В первой классификации дидактическая игра выполняет следующие функции: выполнение роли как игрового метода обучения с использованием компонентов игровой деятельности; выполнение роли как формы обучения с познавательными и занимательными аспектами; выполнение роли как самостоятельной игровой деятельности при наличии интереса со стороны обучающихся; выполнение роли как средства всестороннего воспитания личности. Во второй классификации дидактическая игра выполняет следующие функции: самореализация ребенка (ребенок осваивает социальную и культурную

среду), коммуникативная функция (ребенок входит и осваивает вариативность межличностных отношений), диагностическая функция (возможность проведения педагогической и психологической диагностики), терапевтическая функция (ребенок может снимать страхи и психоэмоциональное напряжение), функция коррекции (подчеркиваются коррекционно-терапевтические возможности игровых методов), развлекательная функция (развлечение помогает устанавливать позитивные взаимоотношения между людьми, дает общую удовлетворенность жизнью), функция реализации возрастных задач [Карпов, 2017].

Следовательно, содержательная сторона дидактической игры представлена широким вариативным спектром разновидностей различных игр и выполняемых в процессе обучения функций.

Таким образом, дидактическая игра представляет собой активную деятельность и игровую форму обучения, в основе которой содержатся дидактические (образовательные) задачи, направленные на изучение, усвоение, обобщение полученной информации. Дидактическая игра в образовательном процессе положительно зарекомендовала себя как эффективное средство обучения, поэтому активно используется педагогами на практике.

1.2 Психолого-педагогическая характеристика обучающихся основной школы и специфика их учебной деятельности

Такая возрастная категория развития как подростковый возраст изучается отечественными и зарубежными исследователями через его сложность, динамичность, критичность. Подростковый возраст считается одной из важных фаз в становлении личностного конструкта, формирования мировоззрения и установления определенной формы идентичности, пересмотра старых ценностей и нахождение новых.

В отечественной психолого-педагогической литературе обучающихся средней школы традиционно сопоставляют с подростковым возрастным

периодом. По Л.И. Божович этот период охватывает две фазы: первая фаза продолжается с 12 до 15 лет, вторая фаза длится с 15 до 17 лет, которую часто называют еще и как период ранней юности [Божович, 2001]. К.Н. Поливанова очерчивает границы подросткового возраста рамками 11-15 лет [Поливанова, 1998]. В свою очередь, А.М. Прихожан и Н.Н. Толстых определили границы подросткового возраста в соответствии с биологическим полом: 12-16 лет у девушек и в 13-17 лет у юношей [Толстых, 2024].

Более подробно Л.И. Божович описывает подростковый возраст как период, на протяжении которого ломаются и перестраиваются все прежние отношения ребенка к миру и самому себе, развиваются процессы самосознания и самоопределения, которые в итоге приводят к формированию жизненной позиции, с которой начинается самостоятельная жизнь. Помимо возрастных закономерностей, ведущими становятся закономерности индивидуального формирования психики [Божович, 2001].

Исходя из этого, подростковый период характеризуется более острым и затяжным кризисом, так как наряду с быстрым темпом физического и умственного развития возникает множество актуально действующих потребностей, которые в полной степени личностью не могут быть удовлетворены. По этой причине депривация выражена сильнее и преодолеть ее подростку в силу отсутствия синхронности в развитии крайне сложно [Божович, 2001].

Подростковый возраст через позицию деятельностного подхода описывает К.Г. Поливанова, в основе которого содержится исследование ведущей деятельности и ее влияния на подростка. Поэтому, если действие понимается как направленное на личность и как изменяющее не только предмет действия, но и саму личность – тогда следует говорить о развивающей деятельности, которая обеспечивает возникновение субъектности. Важное значение в изучении подросткового возраста и его связи с игрой занимает представление о пробующем действии, когда

инициативное действие направлено на себя с целью самопознания. Это и объясняет факт становления самосознания в этот возрастной период [Поливанова, 1998].

Д.И. Фельдштейн проводит исследование подросткового возраста с позиции влияния современных трансформаций, происходящих в обществе, и отмечает изменения, которые происходят в детской культуре. Так, в сфере развития отношений детей отмечается такой феномен, как мобилизация, заключающаяся в том, что подростки, предъявляющие уже свой взгляд на мир, свой голос, позиционируют себя по отношению к миру детей и миру взрослых, создавая разнообразные неформальные объединения. Неблагоприятной тенденцией выступает обеднение и ограничение общения детей подросткового возраста со сверстниками, рост явлений одиночества, отвержения, низкий уровень коммуникативной компетентности, что сопровождается ростом тревожности. Однако при перечисленных негативных тенденциях заметны положительные, при которых подростки стремятся находить особый смысл жизни, критически относиться к мнениям других, развивать новые социальные навыки [Фельдштейн, 2010].

Исследование, проведенное автором, подчеркивает двойственность специфики изучения современного подростка. С одной стороны, отмечается ряд негативных тенденций, которые ведут к потере традиционных ценностей и устоев. С другой стороны, подростки предлагают старшим поколениям какие-либо инновационные средства, например, в коммуникациях.

Однако рост тревожности в подростковой среде действительно активно увеличивается, причины которого заложены в социальных изменениях. Эту проблематику детально изучает А.М. Прихожан. Резкий всплеск тревожности в большей степени характерен для старших подростков, которые выпускаются из средней школы и ближе к раннему юношескому возрасту перед выходом из школы. С возрастом и ростом независимости подростка от взрослых и его включением в подростковую субкультуру происходящие во взрослом мире изменения затрагивают его не столь

непосредственно. Они соотносятся с его системой ценностей, представлениями о себе и лишь после этого воспринимаются или не воспринимаются как угрожающие [Прихожан, 2000]. В совместной работе с Н.Н. Толстых авторы описывают происходящие изменения в содержании и характере функционирования мотивов и потребностей, которые образуют мотивационно-потребностную сферу личности. В этот период возникают новые или изменившиеся прежние мотивы: 1) группа мотивов, связанная с возникновением новых отношений со сверстниками (поиск своего места, потребность в любви и дружеском общении); 2) группа мотивов, порождаемая активно формирующейся Я-концепцией (потребность в самоутверждении, познание себя). Эти и другие мотивы имеют разную представленность у разных подростков, обретая самобытную структуру [Толстых, 2024].

В период подросткового возраста увеличивается устойчивость целей, развивается чувство долга и ответственность. Интересы уже не ситуативны, как на предыдущем этапе развития, а возникают постепенно по мере накопления знаний. Отсюда возникает устойчивость ряда мотивов, которые основываются на интересах и поставленных самими подростками целях. Е.П. Ильин пишет, что «в мотивах подростков содержится аргументация и предвидение последствий принятого решения, что свидетельствует о значительно более полном осознании процесса мотивации и структуры мотива, а также о большом участии в формировании мотива блока «внутреннего фильтра». Это снижает импульсивность действий и поступков подростков, особенно старших» [Ильин, 2011, с.195]. Важной психологической особенностью старших подростков является тот факт, что мотивы у них формируются с учетом собственного мнения. В связи с тем, что в этом возрасте возрастает роль в утверждении собственного мнения, по сравнению с мнением окружающих, ярко начинает проявляться упрямство с целью отстаивания своей точки зрения [Ильин, 2011].

Современными исследователями продолжается изучение особенностей подросткового возраста. В своих научных трудах они представляют обобщенное или частное, широкое или узконаправленное описание этого возрастного периода.

К характерным чертам, присущим подростковому возрасту, следует отнести формирование и развитие теоретического дискурсивного мышления и логической памяти. А.Д. Стрельцова полагает, что преобразование образного мышления в сторону теоретического начинается свое формирование в младшем подростковом возрасте. Более заметные изменения наблюдаются в 12 лет, когда подростками активно используются умения сопоставлять различные факты и переходить от одной идеи к следующей. Критичность этого возраста сосредотачивается и на потребности подростка в признании процесса своего взросления со стороны взрослого окружения, что проявляется в стремлении к самостоятельности и независимости. Поиск идеалов так же очень важно для обучающихся средней школы, подростки заняты поиском примера для подражания, образец личности, стиля поведения [Стрельцова, 2021].

В описании подросткового возраста А.В. Семенова особо подчеркивает вхождение личности в психологический кризис, открывая свое несовершенство посредством анализа себя и других. Для подростка этот период сопровождается тяжелыми испытаниями, в процессе которых появляется возможность идентифицировать себя с другими, тем самым, формировать свою личность, обогащаться знаниями о себе и сверстниках, взаимоотношениях с другими людьми. Особая роль отводится изменению социального статуса, в содержании которого меняется характер взаимоотношений со сверстниками и взрослыми, который зависит от наличия свободы и ответственности [Семенова, 2020].

Осознание важности саморазвития для подростков требует понимания основных характеристик подросткового возраста как в целом, так и применительно к процессу саморазвития. Однако активное формирование

стремления определить личностные возможности представляются актуальным, по мнению Е.В. Юшкевич, в старшем подростковом возрасте, когда интенсивность процесса развития личности усиливается. Влияние современного социума сказывается и на социальной ситуации развития подростков, а именно, на изменении мотивов обучения и саморазвития. Для современного подростка, главной ценностью которого стал он сам, саморазвитие становится одним из необходимых условий жизнедеятельности, активности и самосознания [Юшкевич, 2018].

Анализируя вышеописанные исследования становится актуальной тематика изучения характеристик обучающихся средней школы с учетом специфики образовательной среды, учебной деятельности, успешности.

И.А. Баева, Л.А. Гаязова, И.В. Кондакова и Е.Б. Лактионова акцентируют свое внимание на роли безопасности личности в стенах образовательного учреждения, которое выступает для подростков важной ценностью. Также для современных подростков характерно повышение значимости проявляемых в социальном поведении самостоятельности мышления и выбора способов действия, личного успеха и социальной компетентности, стремления к новизне и глубоким переживаниям. Самыми значимыми выступают ценности на уровне индивидуальных приоритетов, которые играют роль для конформности, стимуляции, гедонизма, достижений, безопасности. Следовательно, безопасность для других людей и себя, гармония, стабильность общества и взаимоотношений более важна в поведении, нежели как убеждение [Баева, 2020].

Исходя из этого, изучение безопасности определяют не только специфику процесса развития ценностно-смысловой сферы, но образуют понимание особенностей процесса формирования личностной и профессиональной идентичности подростков как будущих специалистов [Баева, 2020].

Для В.С. Собкина и Е.А. Калашниковой в изучении мотивации учебной деятельности подростков важно влияние учителя. Учитель, в качестве

личностного образца, оказывается значимым взрослым только для каждого шестого подростка. При этом на позитивное отношение обучающихся к учителю влияет более высокий уровень академической успешности. Как показало исследование, около половины подростков отмечают преобладание демократического стиля у учителей, что более свойственно для девочек-подростков. Конечно, педагог не выступает как ключевой фактор в определении позитивной мотивации учения, однако он может являться тем субъектом, который влияет на принятие решения подростком о дополнительных занятиях, продолжении образования после окончания школы и пр. Однако учителя могут и негативно влиять на обучающихся в плане высказывания своего недовольства поведением, предъявления завышенных требований, демонстрацию личностного негативного отношения [Собкин, 2021].

Р.В. Дормидонтов акцентирует свое внимание на изучении проблем успеваемости и успешности обучающихся. Автор констатирует о том, что традиционно наиболее значимыми считались когнитивные факторы школьной успеваемости, такие как психометрический интеллект. Однако проведенные исследования последних лет показывают, что к когнитивной составляющей можно отнести также вербальный интеллект, рабочую память и скорость обработки информации. У подростков и старшеклассников предсказательной силой в большей степени обладают личностные факторы обучения. Важнейшее значение приобретает внутренняя мотивация, мотивация достижения в особенности. Однако, как утверждает автор, проблема неуспешности среди обучающихся, требует от научного сообщества новых путей разрешения [Дормидонтов, 2022].

Также проблематика успеваемости у подростков описана в работах М. Потаниной [Потанина, 2023], И.Ю. Цыганова [Потанина, 2023], В.И. Моросановой [Потанина, 2023], Г.М. Лыдовой [Лыдова, 2022] и др.

Ресурсы успеваемости обучающихся в зависимости от профиля школьной вовлеченности описываются А.М. Потаниной, И.Ю. Цыгановым и

В.И. Моросановой. Исходя из контекста исследователями были выявлены высоко-вовлеченная и невовлеченная группы обучающихся в процессе обучения. Выявлено, что у высоко-вовлеченных обучающихся в большей степени развита способность к осознанной саморегуляции, позитивным эмоционально-мотивационным отношением к учению, высокой мотивации достижения, экстраверсии, добросовестности и открытости опыту. В группе невовлеченных обучающихся выявлены выраженные показатели нейротизма и амотивации. Авторами также были проанализированы регуляторные, личностные и мотивационные ресурсы обучающихся из вышеописанных групп: 5-6 классах успеваемость обеих групп обеспечивается саморегуляцией и личностными особенностями, в 7-8 классах прибавляется эмоционально-мотивационное отношение к учению, а в старшей школе – успеваемость связана со всем спектром регуляторных, мотивационных и личностных ресурсов [Потанина, 2023].

В исследовании Г.М. Лыдовой акцент поставлен на изучении психосоматического здоровья как одного из важных факторов академической успешности обучающихся. В данном случае, из-за происходящих физиологических изменений, вегетативная устойчивость подростков зачастую имеет невысокий уровень, что сказывается на психосоматическом здоровье. Его нарушения и связанные с этим реакции и состояния, негативно влияют на процесс обучения, поскольку в качестве своих проявлений могут иметь снижение уровня внимания, памяти, работоспособности. В конечном итоге это выражается в низких оценках, снижении мотивации учебно-познавательной деятельности [Лыдова, 2022]. Учет специфики образовательной среды для В.В. Терещенко важен в контексте изучения взросления современных подростков и молодежи. Взрослость растущими молодыми людьми рассматривается как процесс, благодаря которому они способны не только контролировать себя, но и развивать стремление брать на себя ответственность, принимать самостоятельные решения и быть готовыми к финансовой независимости. Так было выявлено, что сельские обучающиеся

в большей степени склонны к быстрому взрослению: они более адаптированы к социуму, стремятся более четко ставить жизненные цели. Все это благоприятно способствует выработке перспективных стратегий взросления [Терещенко, 2022].

Еще одним фактором при организации образовательного процесса является учет возрастных особенностей. З.Э. Гантемирова конкретизирует это описанием особенностей, которые характеризуют подростковую группу: неравномерное развитие, которое наблюдается в физиологическом и психическом планах; видоизменение основных потребностей; модификация мотивационной сферы; повышение количества кризисных ситуаций; изменение характера детско-родительских отношений; перестройка общения со сверстниками и взрослыми [Гантемирова, 2022].

Таким образом, важным принципом педагогической работы с подростками выступает учет их возрастных особенностей, ведущего типа деятельности (общения), оказания помощи и поддержки в умении оценивать себя, проявлении инициативности и самостоятельности, поддерживать познавательный интерес к различным научным областям. Образовательная среда, в данном случае, служит одним из важных факторов личностного становления и саморазвития. Поэтому учет особенностей и закономерностей развития личности подростка поможет эффективно выстроить учебно-воспитательную деятельность.

1.3 Особенности использования дидактических игр на уроках английского языка при обучении лексико-грамматической стороне речи обучающихся основной школы

Внедряемые технологии в процесс образования постоянно меняются, разрабатываются инновационные средства и методы для улучшения качества образовательного процесса. Несмотря на это, некоторыми педагогами продолжают использоваться только традиционные формы обучения, которые не всегда соответствуют современным образовательным требованиям.

Широкое распространение в образовательном процессе получила технология игровой культуры, под которой В.Д. Пономарев понимает систему проективной деятельности по выявлению культурных, социально-психологических, педагогических и других закономерностей, принципов с целью определения, выработки и использования в культурно-досуговой практике эффективных игровых моделей общения, ориентированных на становление игровой культуры человека. Исходя из этого, игровая технология ориентирована на создание адекватных условий поведения человека. Игровая технология определяется методологическим (включение научных идеи в создание игры), организационно-функциональным (решение задач социально-педагогического проектирования) и деятельностным (включение различных игровых движений) уровнями [Пономарев, 2003].

В образовательной практике хорошо себя зарекомендовала дидактическая игра, которая исследователями определяется по-разному: как активная учебная деятельность по имитационному моделированию изучаемых систем, явлений и процессов; коллективная целенаправленная учебная деятельность, в которой ученики и команда в целом объединены решением основной задачи и ориентируют поведение на выигрыш; как метод стимулирования и мотивации учебно-познавательной деятельности; как технология обучения с учетом интенсивного взаимодействия между участниками. В любом случае, подчеркивается ее целесообразность применения в процессе обучения.

В науке существует множество исследований, в которых описаны особенности применения дидактической игры во время урока в русле разных предметов, дисциплин и научных областей. Одним из таких направлений является обучение иностранному (английскому) языку.

Говоря про использование игровых технологий на уроках английского языка, В.Н. Лаврухина и А.А. Салихова упоминают о двух основных направленностях игр. Языковые или аспектные игры, которые помогают усвоить различные аспекты языка (фонетику, лексику, грамматику,

синтаксис и стилистику); такие игры способствуют активизации и актуализации полученных ранее знаний, развивают речевую инициативу обучающихся. Речевые игры, которые нацелены на развитие и тренировку коммуникативных способностей; каждому виду речевой деятельности должен соответствовать определенный вид учебной игры (направленность на обучение, аудирование, монологическую и диалогическую речь, чтение и письмо) [Лаврухина, 2022].

Е.А. Захаровой подчеркивается актуальность применения дидактической игры в ходе урока по английскому языку. При подборе той или иной игровой практики педагогу необходимо учитывать возрастные и личностные особенности обучающихся, уровень владения иностранным языком, развивающиеся в ходе игры навыки, характер взаимодействия обучающихся, адаптивность игры под потребности и способности. Перед началом игры педагогу необходимо удостовериться, что ученикам знакома лексика и грамматические структуры, которыми они будут пользоваться и отрабатывать в процессе игрового взаимодействия. Не стоит при достижении цели заканчивать игру, а необходимо провести проверку полученной и усвоенной учениками информации, получить обратную связь [Захарова, 2022].

Тем самым, использование игры при обучении иностранному языку должно основываться на принципах и последовательности действий, чтобы в ходе реализации в центре внимания обучающихся оставались учебные задачи.

Автором также предложен перечень классических дидактических игры в обучении иностранному языку: игра «Спиной к доске» (участники соревнуются на время в отгадывании слов, написанных на доске, пользуясь подсказками своих товарищей по команде); игра, в основе которой лежит работа над языковой формой, «Сравнение с использованием структуры As...As...»; игра, нацеленная на отработку определенных иноязычных навыков «Проведи связь» или «Make the link»; игра, в основе которой лежит

коммуникация «Смешанное общение» или «Find someone who» [Захарова, 2022].

Известно, что игра как форма организации урока выполняет множество задач. Г.А. Фейзова к ним относит: развитие психологической готовности к реальному речевому общению, оказание помощи в многократном повторении языковых единиц и ориентирование в выборе нужного речевого клише. Применяемые в ходе урока игровые действия должны соответствовать следующим правилам: дидактическая цель ставится перед обучающимися в форме игровой задачи; учебная деятельность подчиняется правилам игры; учебный материал используется в качестве ее средства, в учебную деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую; успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом. Автор выделяет следующие виды игр: лексические, грамматические, фонетические и орфографические [Фейзова, 2021].

В качестве примера лексических игр приводятся следующие: игра-ассоциация (капитан одной из команд обращается к одному из членов другой команды, называет какое-либо слово), волшебный мешочек (в мешочек кладутся игрушки, названия которых обучающиеся знают по-английски), игра-кругосветное путешествие (закрепляется определенная конструкция, при которой отрабатывается навык употребления артиклей) [Фейзова, 2021].

И.М. Яковлева, также, как и Г.А. Фейзова, подчеркивает значимость правильного использования дидактических игр во время урока. Дидактические игры, как эффективные способы обучения, должны носить систематический и целенаправленный характер, при разработке которых должны учитываться индивидуальные особенности обучающихся. Дидактическая игра, как методический прием, дает возможность создать на определенное время реальную языковую среду. Кроме того, в дидактической игре заложен большой потенциал для реализации индивидуальных особенностей обучающихся. В частности, при организации некоторых видов

дидактических игр (например, ролевых) большое значение имеет учет психологических особенностей (темперамент, особенности эмоционально-чувственной сферы и т.д.) [Яковлева, 2000]. Условия проведения дидактических игр также описаны Н.И. Бумаженко. К ним автор относит: наличие у педагога определенных знаний и умений в использовании дидактических игр на уроке; выбор педагогом выразительного проведения игры с целью удержания интереса в игре; педагог является одновременно и активным участником, и руководителем; педагогу важно уметь сочетать обучение и развлечение с целью соблюдения баланса достижения дидактических задач; педагогу важно использовать средства, повышающие эмоциональное отношение детей к игре как путь достижения дидактических задач; между всеми участниками образовательного процесса должны быть сформированы доверительные и дружелюбные взаимоотношения; педагогу необходимо использовать наглядность. Следовательно, придерживаясь этих условий, сущность дидактической игры будет в полной мере соответствовать ее предназначению – развлечению через обучение и формированию устойчивого интереса к обучению [Бумаженко, 2017].

К дидактическим играм, как было указано ранее, относятся настольно-печатные игры. Одной интересной практикой разработки настольной игры для подростков-билингвов поделились Т.В. Волкодав и Е.В. Волкодав. Разработка игры включает в себя несколько этапов: 1) эмпатия (обзор литературы, определение целевой аудитории, исследование потребностей подростка с целью изучения эмпатического понимания решаемой проблемы); 2) определение проблемы (определение целей, анализ и обобщение информации, формулирование конкретного вопроса); 3) генерация идей (разработка концепции игры, проектирование структуры игры, создание описания игрового процесса); 4) прототипирование (создание прототипа игры, создание карточек и правил); 5) тестирование (тестирование прототипа на целевой аудитории, сбор обратной связи, анализ полученных результатов, внесение коррективов); 6) релиз и продвижение (создание окончательного

варианта продукта, подготовка игры к релизу и выпуск игры) [Волкодав, 2023].

Следовательно, настольные игры могут оказать подросткам помощь в более глубоком понимании роли иностранного языка, обрести уверенность в своих навыках, улучшить коммуникацию, способствовать разрешению конфликтов, снимать тревожность и повышать самооценку [Волкодав, 2023].

При обучении коммуникативной грамматике на основе лексического подхода, как отмечает Н.С. Пронина, важно выделить этапы. Учет таких факторов как уровень подготовки к языку, характер материала, возрастные особенности обучающихся, создают основу для создания гибкой системы обучения грамматической стороне речи. Также автором описаны возможные результаты при внедрении игрового элемента в урок, среди них развитие когнитивных способностей, создание благоприятных условий к управлению собственной речью, развитие языковой, грамматической и интеллектуальной рефлексии [Пронина, 2010]. К основным этапам обучения грамматике, по мнению С.С. Кононовой и О.В. Фрезе, следует отнести: 1) введение нового грамматического материала с использованием индуктивных, дедуктивных и коммуникативных методов и приемов обучения; 2) тренировка и автоматизация грамматического материала с использованием имитационных, постановочных, трансформационных упражнений, грамматических игр; 3) применение изученного грамматического материала в разных видах речевой деятельности с использованием речевых упражнений (составление диалога или монолога, ролевые игры, пересказ, описательные упражнения, репродуктивные упражнения) [Кононова, 2017].

Опыт применения дидактической игры при формировании лексических навыков у обучающихся описывается такими авторами как Ю.В. Проценко [Проценко, 2023], А.А. Береснева [Береснева, 2020], Н.Н. Пантелеева [Пантелеева, 2012].

Формирование лексических навыков, как подчеркивается Ю.В. Проценко, является трудоемким процессом, требующего от педагога четкого

представления об этапах его организации. В методике традиционно принято выделять три этапа формирования лексических навыков: 1) этап введения и семантизации нового слова и первичного его воспроизведения; 2) этап тренировки; 3) этап создания подвижных лексических речевых связей. Таким образом, применение дидактических игр является эффективным средством в формировании лексических навыков, т.к. в ходе игры обучающийся чувствует себя в безопасной среде, не боится ошибиться и, тем самым, лучше усваивает информацию [Проценко, 2023]. В своей работе А.А. Береснева ссылается на три важных этапа в формировании лексических навыков: этап введения новых лексических единиц (используются упражнения на повторение слов, определения слов на слух, соотнесение слов с понятиями и пр.), этап тренировки (используются упражнения, направленные на запоминание слов и на использование слова в контексте, например, подбор глаголов), этап речевой практики (используются упражнения в дифференциации, имитации, для обучения прогнозированию и пр.). Следовательно, применение подобных упражнений в формате игры позволит обучающимся преодолевать трудности в усвоении языка [Береснева, 2020].

Н.Н. Пантелеева также обращает внимание на правильный подбор игры. Этот выбор должен совершаться педагогом с учетом целенаправленности игры и постепенного усложнения лексического направления. При внедрении дидактической игры следует обратить внимание на первенство обучающих и развивающих задач, где доминантными становятся развитие внимания, наблюдения и мышления. Разделяя виды игр, автор отмечает, что грамматические игры создают возможность для перехода обучающихся к активной речи. Лексические игры продолжают строить «фундамент» речи. Фонетические игры предназначены для корректировки произношения на этапе формирования речевых навыков и умений. Исходя из этого, игра является важным инструментом в обучении, благодаря которому активизируется мыслительная деятельность обучающихся [Пантелеева, 2012].

К инновационным вариантам применения дидактических игр следует отметить возможность их перенесения в виртуальное пространство.

Технология, которую могут использовать учителя при работе с обучающимися – это дидактические онлайн-игры, как пишет Э.Г. Тен. Использование грамматических онлайн-игр при обучении английскому языку преследует несколько целей: помочь учащимся отработать грамматические структуры английского языка; усвоить правила употребления той или иной грамматической формы; способствовать развитию аналитического мышления, внимания и памяти [Тен, 2024].

Для обеспечения легкого овладения системой грамматических форм, необходимых для устного общения на языке, могут быть предложены следующие игры: с использованием предметов, с использованием наглядного картинного материала, викторины, игры, включающие задания вроде «Отметь правильные слова» и «Собери предложения» и т.п. Среди инновационного метода автор предлагает использование онлайн-сервиса Joyteka, где учитель может составить грамматический квест, в которой в каждой из 4-х комнат ученики будут выполнять различные грамматические задания разного уровня сложности [Тен, 2024].

Цифровые дидактические игры обрели особую популярность и возможности ее применения описаны авторами в различных исследованиях, которые подчеркивают широкое применение их на практике. Так, Л.А. Попова пишет о том, что цифровая дидактическая игра выступает как средство дистанционной поддержки школьников, и может способствовать предупреждению и нейтрализации затруднений психологического и предметного (затруднения с изучением учебного предмета, с усвоением предметных и внепредметных знаний, развитием умений использовать данные знания в различных ситуациях) характера [Попова, 2023]. Э.Р. Галиуллина и Р.С. Зарипова считают, что особым преимуществом цифровых игр, в том числе, дидактических, выступает возможность управлять рисками, т.е. перезапустить сеанс, начать заново, возвращаться к более сложному и

непроходимому уровню, чтобы исследовать и пробовать новые стратегии [Галиуллина, 2019]. П.И. Ковтонюк с соавторами считают, что внедрение цифровых дидактических игр в процесс обучения позволит ученикам развивать свое логическое и абстрактное мышление, внимание память, творческие способности; благодаря виртуальной деятельности обучающиеся могут запоминать максимальное количество информации и овладевать цифровыми навыками [Ковтонюк, 2022].

Параллельно при обучении лексико-грамматической стороне речи обучающихся средней школы важно поддерживать, и, при необходимости, повышать мотивацию познавательной деятельности обучающихся на уроках английского языка. Эта проблема в педагогике является достаточно распространенной.

М.В. Реймер и Е.А. Басанова считают, что педагогу необходимо поддерживать баланс познавательных и социальных мотивов обучающихся. В связи с тем, что во время урока необходимо чередовать различные виды деятельности, автором описана важность игрового метода и приведены примеры дидактических игр. Например, игра «Табоо» для выведения лексических единиц в речь, и чтобы она в полной мере проявила свою эффективность предлагается класс разделять на две команды, придавая игре соревновательный элемент [Реймер, 2022].

Таким образом, исходя из изученных теоретических исследований, дидактические игры на уроках английского языка педагоги все-же стремятся реализовывать. В научных работах представлены не только преимущества дидактических игр, которые заключаются в лучшем усвоении со стороны обучающихся материала, формировании произвольности познавательных процессов, повышении познавательного интереса, но и приведены примеры внедрения и реализации отдельных игр. Подобным образом подчеркивается важность интеграции дидактических игр в современный образовательный процесс.

Выводы по главе 1

При проведении анализа научных концепций в определении сущности дидактических игр было выявлено, что дидактическая игра является активной деятельностью, в которой от ученика скрываются обучающие задачи. Таким образом, при использовании дидактических игр на уроке сохраняется баланс развлечения и обучения.

При составлении психолого-педагогической характеристики обучающихся средней школы и изучении специфики их учебной деятельности выявлено, что подростковый возраст характеризуется критичностью и сензитивностью по отношению к происходящим физиологическим, психологическим, личностным изменениям, а также по отношению к изменениям в социальной среде. Учебная деятельность, как правило уступает интимно-личностному общению, однако также продолжает занимать важное место в жизни подростка, но уже наряду с возникновением новых мотивов.

При изучении особенностей использования дидактических игр на уроках английского языка при обучении лексико-грамматической стороне речи обучающихся средней школы выявлена эффективность использования этого игрового метода. Применение игровых технологий на уроках английского языка, как правило, осуществляется в формате языковых (помогают усвоить различные аспекты языка) и речевых (нацелены на развитие и тренировку коммуникативных способностей) игр.

Таким образом, с помощью теоретического анализа обосновано использование дидактических игр при обучении лексико-грамматической стороне речи во время обучения английскому языку.

Глава 2. Методические аспекты использования дидактических игр при обучении лексико-грамматической стороне речи

2.1. Изучение исходного уровня развития лексико-грамматической стороны речи обучающихся основной школы

Организация опытно-экспериментальной работы, направленной на разработку дидактических игр, применяемых на уроках английского языка при обучении лексико-грамматической стороне речи обучающихся средней школы, включала в себя следующие последовательные этапы:

1. Констатирующий этап. На данном этапе актуализировалась выдвинутая проблема, а также совершалась подготовка к изучению исходного (актуального) уровня развития лексико-грамматической стороны речи обучающихся основной школы; происходил подбор диагностического инструментария, соответствующего выдвинутым задачам работы.

2. Формирующий этап. На данном этапе, после выявления исходного уровня развития лексико-грамматической стороны речи обучающихся основной школы, составлялись дидактические игры, направленные на определенный тренируемый грамматический и лексический материал. Таким образом, в педагогический процесс вводились новые формы обучения на уроке. Формирующий этап завершился проведением и апробацией дидактических игр во время уроков английского языка.

3. Контрольный этап. На данном этапе проводилось повторное изучение уровня развития лексико-грамматической стороны речи обучающихся основной школы с целью сопоставления исходных и итоговых данных для заключения выводов об эффективности внедрения дидактических игр.

Тем самым, в соответствии с поставленными целью и задачами исследования был изучен исходный уровень развития лексико-грамматической стороны речи обучающихся основной школы.

С целью подтверждения ранее выдвинутой гипотезы была проведена экспериментальная работа. Гипотеза конкретизировалась в предположении о

том, что обучение лексико-грамматической стороне речи обучающихся средней школы будет более эффективным если: разработанный авторский комплекс дидактических игр будет соответствовать возрастным особенностям обучающихся средней школы; дидактические игры будут ориентированы на активную деятельность и включенность обучающихся средней школы в образовательный процесс; в ходе использования дидактических игр будут созданы доверительные и доброжелательные отношения между всеми участниками образовательного процесса.

Эксперимент был проведен на базе МБОУ СШ № 62 (Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение «Средняя школа № 62») с привлечением 8-А класса в количестве 25 учеников возрастом 13-14 лет (из них 14 девочек и 11 мальчиков).

Следовательно, изучение исходного (актуального) уровня развития лексико-грамматической стороны речи обучающихся основной школы соотносится с констатирующим этапом эксперимента и является его основной целью. В соответствии с этим были поставлены следующие задачи констатирующего этапа:

- 1) Изучить подходящий под цели и задачи исследования диагностический материал.
- 2) Определить наиболее эффективный метод для изучения исходного (актуального) уровня развития лексико-грамматической стороны речи обучающихся основной школы.
- 3) Провести диагностику обучающихся с целью изучения исходного (актуального) уровня развития лексико-грамматической стороны речи обучающихся основной школы.
- 4) Описать полученные результаты: представить количественный и качественный анализ.

Проведенный анализ психолого-педагогической литературы показал, что для изучения уровня развития лексико-грамматической стороны речи наиболее эффективным методом оказалась организация тестирования,

которая позволяет: охватить необходимое количество обучающихся, проводить тестирование в печатном или электронном форматах, объективно оценить изучаемые аспекты с помощью подсчета баллов.

Следовательно, исходя из цели констатирующего эксперимента, обучающимся было предложено прохождение теста. Тестирование проводилось в печатном формате на заранее подготовленных бланках в условиях школьного урока. Выделенное время на прохождение теста – 25 минут. Форма выполнения тестирования – индивидуальная.

В тесте содержится 35 вопросов, правильный ответ на каждый из них оценивается в 2 балла, неправильный ответ или его отсутствие – 0 баллов. Все вопросы распределены на 7 основных заданий, содержание которых направлено на изучение лексики и грамматики, а именно, на: фразовые глаголы правильной формы, пассивный залог, модальные глаголы, учет Present Perfect, Present Perfect Continuous, Past Perfect, Past Perfect Continuous. Текст проведенного теста размещен в Приложении А.

Соответственно, полученные результаты обучающихся можно разделить на три основные категории, уровни: обучающие с низким уровнем развития лексико-грамматической стороны речи (0-20 баллов), обучающие со средним уровнем развития лексико-грамматической стороны речи (20-40 баллов), обучающие с высоким уровнем развития лексико-грамматической стороны речи (40-60 баллов).

Результаты, полученные после подсчета всех вопросов по каждому ученику, отображены в таблице 1.

Таблица 1 – Результаты изучения уровня развития лексико-грамматической стороны речи

№ обучающегося	Кол-во набранных баллов	Уровень развития лексико-грамматической стороны речи	№ обучающегося	Кол-во набранных баллов	Уровень развития лексико-грамматической стороны речи
1	26 б.	средний	4	12 б.	низкий
2	16 б.	низкий	5	22 б.	средний
3	44 б.	высокий	6	24 б.	средний

Продолжение таблицы 1.

7	28 б.	средний	17	12 б.	низкий
8	22 б.	средний	18	46 б.	высокий
9	42 б.	высокий	19	44 б.	средний
10	14 б.	низкий	20	22 б.	средний
11	16 б.	низкий	21	26 б.	средний
12	14 б.	низкий	22	14 б.	низкий
13	12 б.	низкий	23	18 б.	низкий
14	22 б.	средний	24	28 б.	средний
15	32 б.	средний	25	30 б.	средний
16	8 б.	низкий			

Полученные данные, отображенные в таблице 1, свидетельствуют о распределении обучающихся по уровням развития лексико-грамматической стороны речи. Следовательно, к группе обучающихся с низким уровнем развития лексико-грамматической стороны речи следует отнести 10 человек (40% от общего количества обучающихся); к группе обучающихся со средним уровнем развития лексико-грамматической стороны речи относится 12 человек (48% от общего количества обучающихся); к группе обучающихся с высоким уровнем развития лексико-грамматической стороны речи следует отнести 3 человека (12% от общего количества обучающихся). Полученные результаты изображены на сравнительных диаграммах (рисунок 1,2).

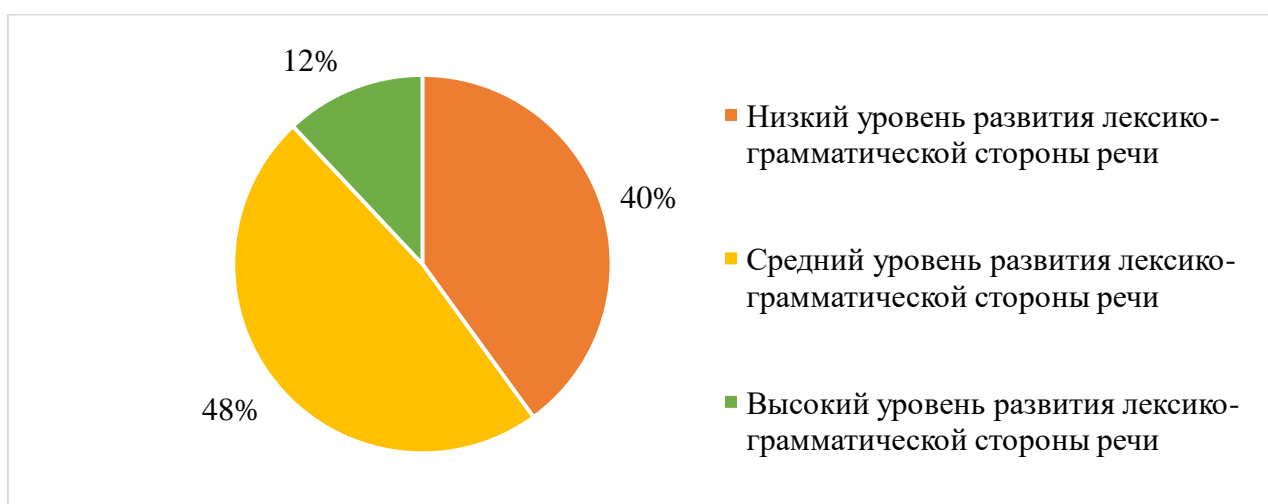


Рисунок 1. Процентное распределение обучающихся по уровням развития лексико-грамматической стороны речи

Изображенное на рисунке 1 процентное распределение обучающихся по уровням развития лексико-грамматической стороны речи подчеркивает тенденцию к средне-низким показателям.

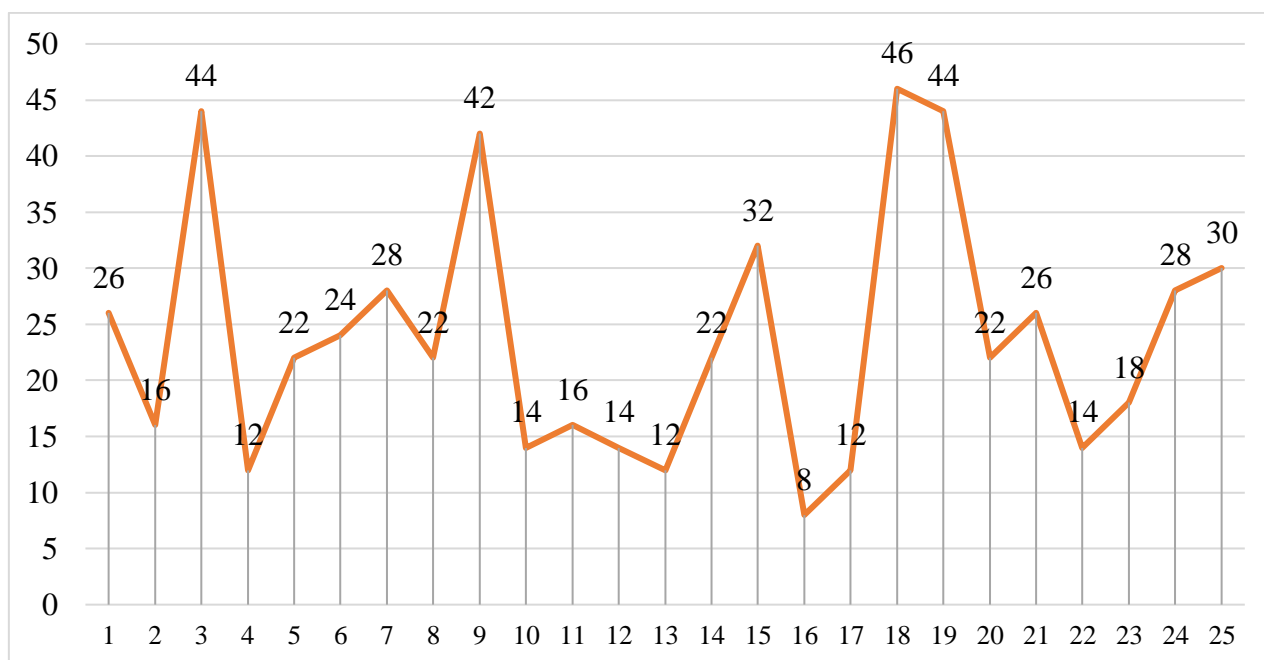


Рисунок 2. Распределение обучающихся по баллам, набранным в ходе проведения тестирования

Изображенное на рисунке 2 распределение обучающихся по баллам, набранным в ходе проведения тестирования по изучению лексико-грамматической стороны речи, подчеркивает выраженность освоенности лексики и грамматики в рамках каждого из уровней. Так, баллы в пределах низкого уровня колеблются от 8 до 18 баллов; баллы в пределах среднего уровня колеблются от 22 до 32 баллов; баллы в пределах высокого уровня отмечены в диапазоне 42-46 баллов.

Данные подчеркивают, что среди обучающихся не выявлены критические показатели, которые соответствуют низкому уровню развития лексико-грамматической стороны речи. Такой результат свидетельствует о том, что у обучающихся присутствует некоторая лексическая и грамматическая компетентность, развитию которой необходимо содействовать. Между показателями среднего и высокого уровня обнаружена разница в 10 баллов, подчеркивающая разности уровней усвоения лексики и грамматики обучающимися. Также установлено, что между максимальным

показателем, набранным обучающимся, и максимально возможным набранным баллом по тесту, видна разница в 14 баллов, что подчеркивает возможный потенциал развития лексико-грамматической стороны речи обучающихся.

Средний балл по группе составил 23,76 баллов.

Тем самым, преобладающее большинство обучающихся имеет средний уровень развития лексико-грамматической стороны речи. Они владеют некоторыми навыками словообразования, могут анализировать информацию путем толкования, используют синонимы и антонимы, средства перефразирования, владеют знаниями о том, как составить предложения в разных временах. Чуть меньшая часть обучающихся имеет низкий уровень, что подчеркивает наличие разного рода трудностей в освоении лексики и грамматики, затрудненных навыках словообразования. Самая малочисленная группа обучающихся – с высоким уровнем развития лексико-грамматической стороны речи: они более эффективно анализируют и актуализируют усвоенных лексико-грамматический материал, более свободно владеют активным и пассивным словарем, хорошо воспринимают грамматические единицы.

Таким образом, опираясь на полученные результаты следует констатировать о необходимости разработки и апробации дидактических игр, которые окажут благоприятное воздействие на развитие лексико-грамматической стороны речи, повышении ее уровня.

2.2 Разработка и апробация авторского комплекса дидактических игр при обучении лексико-грамматической стороне речи обучающихся основной школы

Проведение констатирующего эксперимента позволило определить (актуальный) уровень развития лексико-грамматической стороны речи обучающихся основной школы. По полученным данным определился основной вектор дальнейшей работы, который заключается в том, чтобы улучшить полученные показатели лексико-грамматической стороны речи

всех обучающихся. Особенно важно акцентировать внимание на обучающихся, которые попали в категорию низкого и среднего уровней.

Таким образом, исходя из полученных результатов была актуализирована необходимость включения в образовательный процесс дидактических игр.

Проведенный теоретический анализ литературы позволил определить дидактическую игру как активную учебную и коллективную деятельность, в основе которой содержится одна или несколько образовательных задач, которые скрыты от учеников. Выбор метода дидактической игры обусловлен возможностью повышения познавательного интереса и мотивации обучающихся к процессу обучения, повышения уровня лексико-грамматической стороны речи, развития коммуникативных и творческих способностей.

Следовательно, дальнейшая задача апробации дидактических игр заключается в проверке эффективности применения игр при обучении лексико-грамматической стороне речи обучающихся основной школы.

Всего было разработано 5 дидактических игр и 5 дополнительных упражнений, направленных на развитие языковой догадки для тренировки или подготовки обучающихся к основным играм (Приложение В). Разработанные игры апробировались на протяжении 5 уроков; это связано с тем, что средняя продолжительность каждой игры составляет 15-20 минут. И, как известно из теоретического анализа, крайне важно соблюдать принцип нормированности и последовательности действий: не перегружать психику обучающихся большим количеством активных заданий, чередовать очень активные и более пассивные упражнения и задания.

В основе разработанных дидактических игр лежит общая тематика – Education, которая соответствует 7 модулю из учебника Spotlight 8. Разработанные дидактические игры представляют собой 5 основных категорий: деловая, сюжетная, ролевая, символическая игра и игра-соревнование (по М.Л. Дергачевой).

Тем самым, каждая разработанная игра имеет свою определенную специфику, но все они имеют одинаковую направленность на повышение уровня развития лексико-грамматической стороны речи, а также одинаковую структуру. Структура дидактических игр имеет следующий вид:

1. Наименование игры.
2. Цель игры.
3. Задачи, на решение которых направлена игра.
4. Время, затрачиваемое на игру.
5. Тренируемый грамматический и лексический материал.
6. Правила игры.
7. Необходимый материал для реализации игры.
8. Описание, ход игры.
9. Вспомогательный материал (приложение).

Не менее важно и то, что при разработке дидактических игр учитывались такие требования как: соответствие возрастным особенностям обучающихся средней школы (игры разработаны для учеников возрастом 13-14 лет); ориентация игр на активную деятельность и включенность обучающихся средней школы в урок английского языка; создание доверительных и доброжелательных отношений между участниками образовательного процесса; создание сплоченности в коллективе; организация психологически комфортной и безопасной среды.

Далее представлены краткие характеристики разработанных дидактических игр. Полное описание игр представлено в приложении 3.

1. Мини-деловая игра «Education for everyone» по теме 7 модуля «Education». Цель игры заключается в том, чтобы в процессе совместной деятельности обучающие сформулировали позиции по поводу важности получения образования и включенности в процесс обучения.

Время игры: 15 минут.

Тренируемый грамматический и лексический материал: использование способов словообразования, состоящие из глаголов, существительных, прилагательных, наречий и числительных; тренировка образования и произношения нераспространенных и распространенных простых предложений; тренировка образования и произношения сложноподчиненных предложений с союзами и/или придаточными.

Правила игры: обучающиеся делятся на группы по 4 человека. Высказывает точку зрения только один из группы, которого коллективно избрали все члены команды.

Необходимый материал: карточки с готовыми словосочетаниями.

2. Сюжетная игра «Portrait of a student» по теме 7 модуля «Education». Цель игры заключается в том, чтобы обучающимися был составлен портрет ученика на основе текста «Generation M».

Время игры: 20 минут.

Тренируемый грамматический и лексический материал: использование способов словообразования, состоящие из глаголов, существительных, прилагательных, наречий и числительных; тренировка образования и произношения нераспространенных и распространенных простых предложений; тренировка образования и произношения сложноподчиненных предложений с союзами и/или придаточными; тренировка косвенной речи в утвердительных, вопросительных или отрицательных предложениях в настоящем времени.

Правила игры: обучающиеся делятся на группы по 2-3 человека. Высказывает точку зрения один из группы, письменный ответ предоставляется от всех участников группы.

Необходимый материал: текст из учебника Spotlight 8 (стр. 106); готовые словосочетания, прописанные на доске.

3. Ролевая игра «World of professions» по теме 7 модуля «Education». Цель игры заключается в том, чтобы обучающийся представил себя

человеком, получившим образование и осваивающим определенную профессию.

Время игры: 20 минут.

Тренируемый грамматический и лексический материал: использование способов словообразования, состоящие из глаголов, существительных, прилагательных, наречий и числительных; отработка сослагательного наклонения «If I were a policeman, I would...»; отработка конструкции «to be going to» для выражения будущего действия.

Правила игры: индивидуальная работа; использование карточек по необходимости.

Необходимый материал: карточки с изображением представителей профессии.

4. Игра-соревнование «Educational domino» по теме 7 модуля «Education». Цель игры заключается в том, чтобы обучающиеся познакомились с информацией о различных образовательных направлениях, специальностях.

Время игры: 20 минут.

Тренируемый грамматический и лексический материал: использование способов словообразования, состоящие из глаголов, существительных, прилагательных, наречий; отработка нераспространённых и распространённых простых предложений, в том числе с несколькими обстоятельствами, следующими в определённом порядке.

Правила игры: работа в группах по 4 человека; у каждого участника своя стопка карточек, разделенные поровну. По кругу: один ученик достает карточку, второй должен подложить к началу или концу предложения карточку. Если подходящей карточки нет – ход пропускается.

Необходимый материал: набор карточек-домино.

5. Символическая игра «Education symbols» по теме 7 модуля «Education». Цель игры заключается в том, чтобы обучающиеся составили описание к предложенному символу.

Время игры: 20 минут.

Тренируемый грамматический и лексический материал: отработка навыков словообразования (аффиксация, словосложение); используемые словосложения: существительное + существительное; прилагательное + прилагательное; прилагательное + существительное; местоимение + существительное.

Правила игры: индивидуальная работа; обучающимся необходимо подобрать к полученному символу соответствующие: прилагательные, существительные и глаголы, которые бы охарактеризовали этот символ; а также использовать словосложения.

Необходимый материал: карточки с символами.

6. Дополнительные упражнения на развитие языковой догадки для тренировки или подготовки обучающихся к основным играм имеют следующие задания:

- На какое слово в русском языке похоже слово, произнесенное на английском?
- Какие английские слова можно составить из слова presentation?
- Дайте перевод существительных, имеющих одинаковое количество букв в русском и английском языках.
- Переведите слова, в которых конечная гласная заменяется на русскую «а».
- Дайте перевод существительных, русский вариант которых имеет на конце букву «а» или «ь».

В дополнение к этому, были предложены критерии оценки эффективности проведенных дидактических игр. Далее представлены наименования критериев. Критерии оценки дидактических игр (при разработке и дальнейшей апробации):

1. Критерий содержательности, который позволяет оценить качество разработки дидактических игр. Элемент безопасности: в играх отсутствуют задания, которое могут негативно сказаться на психике обучающихся.

Элемент цели: каждая игра направлена на достижение заданных действий и раскрывается посредством поставленных задач. Элемент дидактики: предложенные игры соответствуют решению обучающих задач и не перегружают психику игровыми действиями. Элемент правил: правила игры должны быть понятны всем обучающимся.

2. Критерий мотивации, который позволяет оценить интерес обучающегося к игре. Элемент возрастосообразности: игры соответствуют возрасту 13-14 лет. Элемент активизации: игры способны активизировать познавательную активность обучающихся. Элемент комфорта: игры положительно влияют на эмоциональное состояние обучающихся. Элемент оценки: во время игр обучающиеся оценивают работу друг друга и предоставляют обратную связь.

3. Критерий регулятивности, который позволяет оценить действия обучающегося. Элемент помощи: во время игры обучающиеся могут обратиться за помощью к педагогу, если прохождение игры вызывает затруднения. Элемент активности: во время игр все обучающиеся активно включаются в работу. Элемент инструкций: все обучающиеся получают подробную инструкцию перед началом игры.

Таким образом, представленные дидактические игры были апробированы на обучающихся 8го класса в количестве 25 человек с целью повышения уровня развития лексико-грамматической стороны речи.

2.3 Оценка эффективности использования авторского комплекса дидактических игр при обучении лексико-грамматической стороне речи обучающихся основной школы

В соответствии с поставленными целью и задачами исследования был повторно изучен уровень развития лексико-грамматической стороны речи обучающихся основной школы, после апробации представленных ранее дидактических игр.

Повторное исследование было проведено на базе МБОУ СШ № 62 (Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение «Средняя

школа № 62») с привлечением 8-А класса в количестве 25 учеников возрастом 13-14 лет (из них 14 девочек и 11 мальчиков).

Следовательно, повторное изучение уровня развития лексико-грамматической стороны речи обучающихся основной школы соотносится с контрольным этапом эксперимента и является его основной целью. В соответствии с этим, были поставлены следующие задачи контрольного этапа:

1) Провести повторную диагностику обучающихся с целью изучения уровня развития лексико-грамматической стороны речи обучающихся основной школы.

2) Описать полученные результаты: представить количественный и качественный анализ. Представить сравнительную характеристику.

Исходя из цели контрольного эксперимента, обучающимся было предложено прохождение теста. Задания использовались из пособия «Test booklet» модуль 7, который соответствует теме «Education». Тестирование проводилось в печатном формате на заранее подготовленных бланках в условиях школьного урока. Выделенное время на прохождение теста – 25 минут. Форма выполнения тестирования – индивидуальная.

В тесте содержится 35 вопросов, правильный ответ на каждый из них оценивается в 2 балла, неправильный ответ или его отсутствие – 0 баллов. Все вопросы распределены на 3 основных блока, содержание которых направлено на изучение лексики и грамматики. Текст проведенного теста размещен в Приложении А.

Соответственно, полученные результаты обучающихся также подразделяются на три основные категории, уровни: обучающие с низким уровнем развития лексико-грамматической стороны речи (0-20 баллов), обучающие со средним уровнем развития лексико-грамматической стороны речи (20-40 баллов), обучающие с высоким уровнем развития лексико-грамматической стороны речи (40-60 баллов).

Результаты, полученные после подсчета всех вопросов по каждому ученику, соответствующие повторному тестированию отображены в таблице 2.

Таблица 2 – Результаты повторного изучения уровня развития лексико-грамматической стороны речи

№ обучающегося	Кол-во набранных баллов	Уровень развития лексико-грамматической стороны речи	№ обучающегося	Кол-во набранных баллов	Уровень развития лексико-грамматической стороны речи
1	28 б.	средний	14	22 б.	средний
2	20 б.	средний	15	42 б.	средний
3	46 б.	высокий	16	12 б.	низкий
4	14 б.	низкий	17	14 б.	низкий
5	24 б.	средний	18	50 б.	высокий
6	30 б.	средний	19	46 б.	средний
7	26 б.	средний	20	26 б.	средний
8	26 б.	средний	21	26 б.	средний
9	48 б.	высокий	22	18 б.	низкий
10	16 б.	низкий	23	28 б.	средний
11	18 б.	низкий	24	30 б.	средний
12	14 б.	низкий	25	40 б.	высокий
13	14 б.	низкий			

Полученные данные, отображенные в таблице 2, свидетельствуют о распределении обучающихся по уровням развития лексико-грамматической стороны речи, после повторного проведения тестирования. Следовательно, к группе обучающихся с низким уровнем развития лексико-грамматической стороны речи следует отнести 8 человек (32% от общего количества обучающихся); к группе обучающихся со средним уровнем развития лексико-грамматической стороны речи относится 13 человек (52% от общего количества обучающихся); к группе обучающихся с высоким уровнем развития лексико-грамматической стороны речи следует отнести 4 человека (16% от общего количества обучающихся). Полученные результаты изображены на сравнительных диаграммах (рисунок 3,4).

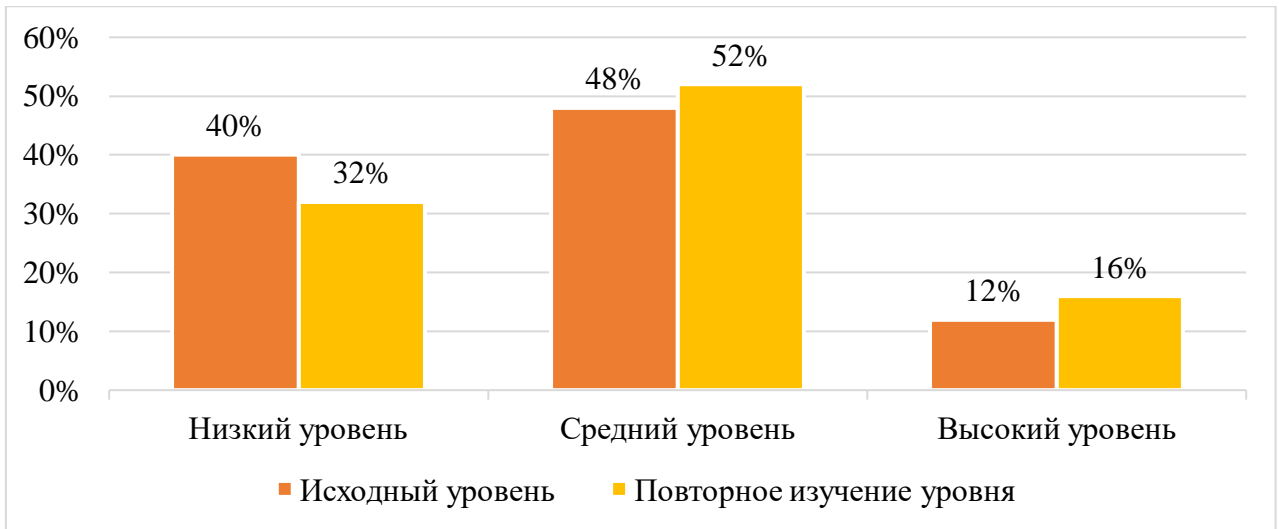


Рисунок 3. Процентное распределение обучающихся по исходному уровню и при повторном уровне развития лексико-грамматической стороны речи

Изображенное на рисунке 3 процентное распределение обучающихся по уровням развития лексико-грамматической стороны речи подчеркивает улучшение некоторых показателей, а именно, сокращение количества обучающихся с низким уровнем на 8% и их дальнейший переход в группу обучающихся со средним уровнем; увеличение количества обучающихся со средним уровнем развития на 4%, а также увеличение количества обучающихся с высоким уровнем развития на 4% (которое увеличилось за счет перехода одного обучающегося из группы со средним уровнем).



Рисунок 4. Распределение обучающихся по баллам, набранным в ходе первичного и повторного проведения тестирования

Изображенное на рисунке 4 распределение обучающихся по баллам, набранным в ходе проведения повторного тестирования по изучению лексико-грамматической стороны речи, подчеркивает выраженность освоенности лексики и грамматики в рамках каждого из уровней, после внедрения дидактических игр.

Так, баллы в пределах низкого уровня колеблются: от 8 до 18 баллов (при исходном уровне); от 12 до 18 баллов (при повторном изучении уровня). Баллы в пределах среднего уровня колеблются от 22 до 32 баллов (при исходном уровне); от 22 до 34 баллов (при повторном изучении уровня). Баллы в пределах высокого уровня отмечены в диапазоне 42-46 баллов (при исходном уровне); от 40 до 50 баллов (при повторном изучении уровня).

Данные подчеркивают, что среди обучающихся не выявлены критические показатели, которые соответствуют низкому уровню развития лексико-грамматической стороны речи. Такой результат свидетельствует о том, что у обучающихся присутствует некоторая лексическая и грамматическая компетентность, развитию которой необходимо содействовать. Между показателями среднего и высокого уровня при повторном тестировании обнаружена разница в 10 баллов, подчеркивающая разности уровней усвоения лексики и грамматики обучающимися. Также установлено, что между максимальным показателем, набранным обучающимся, и максимально возможным набранным баллом по тесту, видна разница в 10 баллов, что подчеркивает возможный потенциал развития лексико-грамматической стороны речи обучающихся (при изучении исходного уровня разница составляла 14 баллов).

Средний балл по группе, при повторном проведении тестирования, составил 27,12 баллов, при изучении исходного уровня он составлял 23,76 баллов.

Далее были проанализированы все критерии оценки дидактических игр (при разработке и дальнейшей апробации), которые представлены в таблице 3.

Таблица 3 – Оценивание выполнения критериев дидактических игр (при разработке и дальнейшей апробации)

Критерии	Отметка о выполнении
Элемент безопасности	+
Элемент цели	+
Элемент дидактики	+
Элемент правил	+
Элемент возрастосообразности	+
Элемент активизации	+
Элемент комфорта	+
Элемент оценки	+
Элемент помощи	+
Элемент активности	+
Элемент инструкций	+

Следовательно, каждый критерий дидактической игры, при разработке и дальнейшей апробации, был выполнен, что подчеркивает достоверность полученных результатов. Таким образом, следует констатировать о том, что после проведения дидактических игр обучающиеся несколько лучше справились с тестированием и получили большее количество баллов.

На следующем этапе оценки эффективности внедрения дидактических игр было принято решение разработать и использовать дополнительные задания для проверки усвоения лексико-грамматической стороны речи по теме «Education» (Приложение Г). С этой целью было составлено 3 задания в формате диалогов и 4 разговорных задания с разной степенью сложности и затрачиваемым временем на проведение. В течении 2 последующих уроков, после проведения итогового тестирования, с помощью разработанных заданий проводилась дополнительная проверка усвоения изученного материала. Ученики проявляли особый интерес не только во время участия в дидактических играх, но и во время выполнения дополнительных заданий.

В ходе наблюдений было установлено, что лексико-грамматическая сторона речи обучающихся улучшилась, увеличился активный словарный запас, повысилась мотивация к обучению английского языка. Данные показатели свидетельствуют о том, что проведение дидактических игр позволило ученикам лучше усваивать и запоминать учебный материал.

Выводы по главе 2

Во 2 главе было представлено описание опытно-экспериментальной работы, которая состояла из 3 этапов.

На первом, констатирующем этапе, было проведено изучение исходного (актуального) уровня развития лексико-грамматической стороны речи обучающихся основной школы с помощью применения теста в объеме 35 вопросов. На данном этапе были прописаны задачи, которые впоследствии были решены. Полученные результаты свидетельствовали о преобладании средне-низких показателей. В связи с чем было принято решение разработать и апробировать комплекс дидактических игр.

На втором, формирующем этапе, было разработано 5 дидактических игр, а также 5 небольших упражнений по развитию речевой догадки с целью тренировки определенного грамматического и лексического материала для повышения уровня развития лексико-грамматической стороны речи. Все разработанные игры были проведены во время уроков английского языка.

На третьем, контрольном этапе, была проведена повторная диагностика с целью изучения уровня развития лексико-грамматической стороны речи обучающихся основной школы с помощью применения теста в объеме 35 вопросов. На данном этапе были прописаны задачи, которые впоследствии были решены. При сравнении первичных и повторных данных была выявлена положительная динамика: в сокращении количества обучающихся с низким уровнем и повышении количества обучающихся со средним и высоким уровнями. Также положительная динамика заметна на графике: ни у одного из обучающихся при повторном тестировании не снизились баллы. Средний балл по всей группе обучающихся увеличился с 23,76 до 27,12 баллов. Помимо этого, разработанные дополнительные задания, проводимые после итогового тестирования, позволили подтвердить эффективность применения дидактических игр при обучении лексико-грамматической стороны речи.

Следовательно, полученные результаты позволяют констатировать об эффективности апробации разработанных дидактических игр.

Заключение

Проведенный теоретический анализ изучения возможностей использования дидактических игр при обучении лексико-грамматической стороны речи позволил провести анализ научных концепций в определении сущности дидактических игр. С теоретической позиции было доказано, что дидактическая игра является активной деятельностью, при которой от учеников скрываются обучающие задачи – в этом и содержится основная сущность такой игры. Для дидактической игры свойственно пропорциональное соотношение обучения и развлечения, при котором существенное преобладание одного из компонентов может разрушить основное предназначение этой игры: скрытно преподносить обучающий материал под видом игры.

В проведенной опытно-экспериментальной работе было представлено три этапа: констатирующий, формирующий и контрольный, каждый из которых внедрен с определенной целью.

В ходе констатирующего этапа проводилось исследование на базе МБОУ СШ № 62 (Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение «Средняя школа № 62») с привлечением 8-А класса в количестве 25 учеников возрастом 13-14 лет (из них 14 девочек и 11 мальчиков). Применялся тест объемом в 35 вопросов. На основе результатов теста была возможность выделения трех групп обучающихся: с низким, средним и высоким уровнем развития лексико-грамматической стороны речи. Следовательно, на данном этапе были получены следующие результаты. Выявлено 40% обучающихся с низким уровнем развития, 48% обучающихся со средним уровнем развития и 12% обучающихся с высоким уровнем развития лексико-грамматической стороны речи. Исходя из результатов было принято решение разработать комплекс дидактических игр.

В ходе формирующего этапа было разработано 5 дидактических игр, а также 5 небольших упражнений по развитию речевой догадки с целью тренировки определенного грамматического и лексического материала для повышения уровня развития лексико-грамматической стороны речи. В основе разработанных дидактических игр лежала общая тематика – «Education» (образование), которая соответствует 7 модулю из учебника Spotlight 8. Тем самым, разработанные дидактические игры представляют собой 5 основных категорий: деловая, сюжетная, ролевая, символическая игра и игра-соревнование.

В ходе контрольного этапа проводилось повторное исследование на базе МБОУ СШ № 62 (Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение «Средняя школа № 62») с привлечением 8-А класса в количестве 25 учеников возрастом 13-14 лет (из них 14 девочек и 11 мальчиков). Применялся тест из пособия «Test booklet» 7 модуля, который соответствует теме «Education», объемом в 35 вопросов. Следовательно, на данном этапе были получены следующие результаты. Выявлено 32% обучающихся с низким уровнем развития, 52% обучающихся со средним уровнем развития и 16% обучающихся с высоким уровнем развития лексико-грамматической стороны речи. По итогу сократилось количество обучающихся с низким уровнем на 8%, совершился их дальнейший переход в группу обучающихся со средним уровнем; увеличилось количество обучающихся со средним уровнем развития на 4%, а также увеличилось количество обучающихся с высоким уровнем развития на 4%. Средний балл по группе, при повторном проведении тестирования, составил 27,12 баллов, при изучении исходного уровня он составлял 23,76 баллов.

Таким образом, следует констатировать о том, что после проведения дидактических игр обучающиеся несколько лучше справились с тестированием и получили большее количество баллов, что позволяет подчеркнуть благоприятное влияние дидактических игр на повышение уровня развития лексико-грамматической стороны речи.

Тем самым, дидактическая игра способствует повышению познавательного интереса и мотивации обучающихся к образовательному процессу, повышает их коммуникативные и творческие способности, позволяет благоприятно повлиять на сплоченность класса, и, что самое важное, придерживаться запланированным образовательным задачам.

При этом, было доказано следующее гипотетическое предположение о том, что обучение лексико-грамматической стороне речи обучающихся средней школы будет более эффективным если:

1. Разработанный авторский комплекс дидактических игр будет соответствовать возрастным особенностям обучающихся средней школы;
2. Дидактические игры будут ориентированы на активную деятельность и включенность обучающихся средней школы в образовательный процесс;
3. В ходе использования дидактических игр будут созданы доверительные и доброжелательные отношения между всеми участниками образовательного процесса.

Таким образом, удалось достичь ранее запланированную цель работы – разработать дидактические игры, применимые на уроках английского языка при обучении лексико-грамматической стороне речи обучающихся средней школы.

Использованная литература

1. Аванесова В.Н. Дидактическая игра как форма организации обучения / В. Н. Аванесова. – М.: Просвещение, 1992. – 215с.
2. Андерсон М. Игра и ее различные смыслы в человеческом опыте // Игра со всех сторон: Современные исследования, междисциплинарный подход, практические рекомендации, взгляд в будущее / Под ред. Е.С. Жорняк. М., 2003. – С. 197-209.
3. Бадмаева Д.Д. Активизация учебной деятельности школьников при использовании дидактических игр: специальность 13.00.01 «Общая педагогика, история педагогики и образования» : автореферат диссертации на соискание ученой степени кандидата педагогических наук / Бадмаева Дарима Дамбаевна. – Улан-Удэ, 2004. – 24 с.
4. Береснева А.А. Методика формирования лексических навыков посредством языковых игр при обучении английскому языку / А.А. Береснева, П. В. Закотнова // Новые технологии в обучении иностранным языкам : Сборник материалов региональной научно-практической конференции, Омск, 01 июня 2020 года / Отв. редактор С.М. Богатова. – Омск: Омский государственный университет им. Ф.М. Достоевского, 2020. – С. 23-27
5. Божович Л.И. Проблемы формирования личности: Избр. психол. тр. / Под ред. Д.И. Фельдштейна ; Рос. акад. образования, Моск. психол.-соц. ин-т. - 3-е изд. - М. : МПСИ ; Воронеж : МОДЭК, 2001. – 349 с.
6. Бумаженко Н.И. Специфика развития учебной деятельности посредством дидактических игр / Н.И. Бумаженко, А.И. Бумаженко // Повышение качества образования в условиях поликультурного социума : Сборник статей. – Витебск : Витебский государственный университет им. П.М. Машерова, 2017. – С. 138-140.
7. Бурмистрова М.Н. / М.Н. Бурмистрова, Л.Л. Васильева, А.В. Кащеева, Н.П. Кириленко и др. // Социально-педагогический словарь. - Саратов: ИЦ «Наука», 2007. – 116 с.

8. Венгер А.Л. Психология развития. Психологический лексикон. Энциклопедический словарь в шести томах / Ред. сост. Л.А. Карпенко. Под общ. ред. А.В. Петровского. – М.: ПЕР СЭ, 2005. – 176 с.

9. Винникот Д. Игра и Реальность / Д. Винникот. М., 2002. – 288 с.

10. Волкодав Т.В., Волкодав Е.В. Дизайн-мышление как инструмент разработки психологических настольных игр для подростков-билингвов: дидактический потенциал дисциплины «иностранный язык в профессиональной деятельности» / Т.В. Волкодав, Е.В. Волкодав // Концепт. – 2023. – №8. – URL: <https://e.lanbook.com/journal/issue/334610> (дата обращения: 17.03.2024).

11. Выготский Л.С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка / Л.С. Выготский // Вопросы психологии. – 1966. – № 6. – С. 62-76.

12. Галиуллина Э.Р. Цифровые игры как способ обучения / Э.Р. Галиуллина, Р.С. Зарипова // Ученые записки ИСГЗ. – 2019. – Т. 17, № 1. – С. 126-129.

13. Гантемирова З.Э. Учет возрастных особенностей подростков при организации образовательного процесса / З.Э. Гантемирова, Н.А. Боднева, Л.Х. Джабраилова // Вестник Екатеринбургского института. – 2022. – № 3(59). – С. 70-75.

14. Давыдова Е.Н. Дидактическая игра: сущность и содержание / Е.Н. Давыдова, И.С. Кобозева // Научное обозрение. Педагогические науки. – 2019. – № 3-1. – С. 69-72.

15. Дашин В.П. Дидактические игры: сущность, назначение, классификации / В.П. Дашин // Конструктивизм в психологии и педагогике : сборник статей Международной научно-практической конференции, Пенза, 15 июня 2021 года. – Уфа: Общество с ограниченной ответственностью "Аэтерна", 2021. – С. 39-42.

16. Демиденко Л.В. Значение дидактических игр в развитии детей // Проблемы педагогики. – 2020. – №1 (46). – С. 47-49.

17. Дергачева Л.М. Классификация дидактических игр с позиции различных методологических подходов / Л.М. Дергачева // Вестник МГПУ. Серия: Информатика и информатизация образования. – 2005. – №5. – С. 39-43.

18. Детская игра: теория, практика, дидактические материалы / под. ред. Е. В. Карповой. – Ярославль: ЯГПУ, 2013. – 430 с.

19. Дормидонтов Р.А. Проблема успеваемости и успешности обучающихся в свете социальных изменений развития общества и образовательных систем / Р.В. Дормидонтов// Мир науки. Педагогика и психология. – 2022. – №5. – URL: <https://mir-nauki.com/issue-5-2022.html> (дата обращения: 19.03.2024).

20. Ершова Г.Г. Игра как способ развития моделирующего мышления / Г.Г. Ершова // Мир психологии. – 1998. – №4. – С. 132-158.

21. Запорожец А.В. Избранные психологические труды: В 2-х т. Т. I. Психическое развитие ребенка. – М.: Педагогика, 1986. – 320 с.

22. Захарова Е.А. Применение игровых технологий в процессе иноязычного образования // Kant. – 2022. – №2 (43). – URL: <https://stavrolit.ru/kant/2386/> (дата обращения: 19.03.2024).

23. Ильин Е.П. Мотивация и мотивы / Е.П. Ильин. – СПб.: Питер, 2011 – 512 с.

24. Ковтонюк П.И. Использование цифровых образовательных игр в учебном процессе школьников / П.И. Ковтонюк, А.А. Столбов, М.Ю. Новиков // Международный научно-исследовательский журнал. – 2022. – № 8 (122). – URL: <https://research-journal.org/archive/8-122-2022-august> (дата обращения: 20.03.2024).

25. Кононова С.С. Обучение грамматике английского языка в средней школе на основе дифференцированного подхода (средняя ступень обучения) / С.С. Кононова, О.В. Фрезе // Новые технологии в обучении иностранным языкам : Сборник материалов научно-практической конференции, Омск, 17

мая 2017 года / Ответственный редактор А.Г. Мартынова. – Омск: Омский государственный университет им. Ф.М. Достоевского, 2017. – С. 62-65.

26. Кордуэлл М. Психология А-Я. Словарь-справочник // Пер. с англ. К.С. Ткаченко. – М.: ФАИР-ПРЕСС, 2000 г. – 448 с.

27. Лаврухина В.Н. Использование игровых технологий на уроках английского языка / В.Н. Лаврухина // Современные научные подходы в фундаментальных и прикладных исследованиях : сборник статей международной научной конференции, Санкт-Петербург, 16 декабря 2022 года. – Санкт-Петербург: Частное научно-образовательное учреждение доп. проф. обр. Гуманитарный национальный исследовательский институт «НАЦРАЗВИТИЕ», 2022. – С. 25-27.

28. Лыдокова Г.М. Психосоматическое здоровье как фактор академической успешности обучающихся // Проблемы современного педагогического образования. – 2022. – №76-3. – URL: <https://gpa.cfuv.ru/ru/> (дата обращения: 22.03.2024).

29. Мардахаев Л.В. Социальная педагогика: краткий словарь понятий и терминов / Л.В. Мардахаев. – Москва : Российский государственный социальный университет, 2016. – 364 с.

30. Мельник А.О. Сущность понятия «дидактических игры» и роль дидактических игр в процессе обучения / А.О. Мельник, Н.М. Бухалина, С.П. Тетеркина, Е.А. Журавлева // Интерактивная наука. – 2022. – №6 (71). – URL: <https://interactive-science.media/ru/action/824/info> (дата обращения: 24.03.2024).

31. Немов Р.С. Психологический словарь / Р.С. Немов. – М. : Гуманитар. изд. центр ВЛАДОС, 2007. – 560 с.

32. Пантелеева Н.Н. Использование игрового метода при формировании лексических навыков на уроках английского языка / Н.Н. Пантелеева // Актуальные проблемы современного образования: опыт и инновации : материалы 3-й научно-практической конференции (заочной) с международным участием, посвященной 80-летию со дня основания

Ульяновского государственного педагогического университета имени И.Н. Ульянова, Ульяновск, 20–21 апреля 2012 года / Ульяновский государственный педагогический университет имени И.Н. Ульянова; Ответственный редактор А. Ю. Нагорнова. Том Часть 2. – Ульяновск: SIMJET, 2012. – С. 213-215.

33. Педагогика / П.И. Пидкасистый [и др.] ; под редакцией П.И. Пидкасистого. – 4-е изд., перераб. и доп. – Москва : Издательство Юрайт, 2023. – 408 с.

34. Педагогический словарь / В.И. Загвязинский, А.Ф. Закирова, Т.А. Строкова и др.; под. ред. В.И. Загвязинского, А.Ф. Закировой. - М.: Издательский центр «Академия», 2008. – 352 с.

35. Поливанова К.Н. К проблеме ведущей деятельности в подростковом возрасте // Психологическая наука и образование. – 1998. – Том 3. – № 3. – С. 13-17.

36. Пономарев В.Д. Педагогика игры / В.Д. Пономарев. – Кемерово : Кемеровский государственный университет культуры и искусств (КемГУКИ), 2003. – 185 с.

37. Попова Л.А. Цифровые дидактические игры как средство дистанционной поддержки школьников / Л.А. Попова // Вестник Балтийского федерального университета им. И. Канта. Серия: Филология, педагогика, психология. – 2023. – №1. – URL: <https://journals.kantiana.ru/vestnik/2509/> (дата обращения: 21.03.2024).

38. Потанина А.М. Типологические особенности ресурсов успеваемости обучающихся в зависимости от профиля школьной вовлеченности в разные периоды обучения / А.М. Потанина, И.Ю. Цыганов, В.И. Моросанова // Национальный психологический журнал. – 2023. – №4 (52). – URL: <https://npsyj.ru/articles/volumes/2023-4-52/> (дата обращения: 23.03.2024).

39. Прихожан А.М. Тревожность у детей и подростков: психологическая природа и возрастная динамика / Акад. пед. и соц. наук, Моск. пед.-соц. ин-т. – М.; Воронеж, 2000. – 304 с.

40. Пронина Н.С. Обучение школьников коммуникативно значимым грамматическим явлениям английского языка на основе лексического подхода : специальность 13.00.02 «Теория и методика обучения и воспитания (по областям и уровням образования)» : автореферат диссертации на соискание ученой степени кандидата педагогических наук / Пронина Наталья Сергеевна. – Нижний Новгород, 2010. – 24 с.

41. Проценко Ю.В. Дидактические игры как метод отработки лексики / Ю.В. Проценко // Обучение, развитие, воспитание в современном образовательном процессе : Сборник статей VI Международной научно-практической конференции, Петрозаводск, 09 февраля 2023 года. – Петрозаводск: Международный центр научного партнерства «Новая Наука» (ИП Ивановская И.И.), 2023. – С. 41-45.

42. Психологическая безопасность личности и ценности подростков и молодежи / И.А. Баева, Л.А. Гаязова, И.В. Кондакова, Е.Б. Лактионова // Психологическая наука и образование. – 2020. – Т. 25, № 6. – С. 5-18.

43. Реймер М.В., Басанова Е.А. Снижение мотивации познавательной деятельности учащихся и способы ее поддержания (на примере уроков английского языка) // Проблемы современного педагогического образования. – 2022. – №75-2. С. 287-290.

44. Салихова А.А. Особенности формирования лексических навыков на среднем этапе обучения английскому языку с применением игровых технологий / А.А. Салихова // Междисциплинарность научных исследований как фактор инновационного развития : сборник статей Международной научно-практической конференции, Екатеринбург, 19 апреля 2020 года. – Уфа: Общество с ограниченной ответственностью "ОМЕГА САЙНС", 2020. – С. 279-283.

45. Семенова А.В. Личностные характеристики в подростковом и юношеском возрасте / А.В. Семенова // Педагогика: история, перспективы. – 2020. – №3. – С. 74-83.

46. Системогенез деятельности. Игра. Учение. Труд : монография / А.В. Карпов, В.Д. Шадриков, Е.В. Карпова, Л.Ю. Субботина: в 4 т. – М. : Изд. дом РАО; Ярославль : ЯрГУ, 2017. – 492 с.

47. Словарь Л.С. Выготского / Московский гос. ун-т им. М. В. Ломоносова, Фак. психологии ; [Е.Н. Высоцкая и др.] ; под ред. А.А. Леонтьева. – Москва : Смысл, 2004. – 118 с.

48. Смирнова Е.О. Психология и педагогика / Е.О. Смирнова, И.А. Рябкова. – Москва : Издательство Юрайт, 2024. – 223 с.

49. Собкин В.С. Отношение учителей к ученикам: мнение подростков / В.С. Собкин, Е.А. Калашникова // Социальная психология: вопросы теории и практики : Материалы VI Международной научно-практической конференции памяти М.Ю. Кондратьева, Москва, 12–13 мая 2021 года. – Москва: Московский государственный психолого-педагогический университет, 2021. – С. 527-529.

50. Стрельцова А.Д. Психолого-педагогические особенности учащихся средней школы / А.Д. Стрельцова // Передовые научные открытия: отечественный и зарубежный опыт : Сборник материалов Международной научно-практической конференции, Кемерово, 30 апреля 2020 года. – Кемерово: Общество с ограниченной ответственностью «Западно-Сибирский научный центр», 2020. – С. 25-28.

51. Тен Э.Г. Цифровые средства игровой грамматики на среднем этапе обучения английскому языку / Э.Г. Тен, Э.Р. Азимова // Universum: психология и образование. – 2024. – № 1(115). – С. 10-12.

52. Терещенко В.В. Психологические характеристики взросления современной молодежи с учетом специфики образовательной среды / В.В. Терещенко // Герценовские чтения: психологические исследования в образовании. – 2022. – № 5. – С. 432-438.

53. Толстых Н.Н. Психология подросткового возраста / Н.Н. Толстых, А.М. Прихожан. – Москва : Издательство Юрайт, 2024. – 406 с.

54. Тукмачева П.А. Дидактические игры в обучении / П. А. Тукмачева // Проблемы художественно-технологического образования в школе и вузе : Сборник материалов Всероссийской научно-практической очно-заочной конференции, Киров, 29 мая – 26 2023 года / Отв. редактор Г.Н. Некрасова. – Киров: Межрегиональный центр инновационных технологий в образовании, 2023. – С. 22-25.

55. Фейзова Г.А. Использование игр на уроках английского языка // Символ науки. – 2021. – №9-2. – С. 30-32.

56. Фельдштейн Д.И. Психолого-педагогические проблемы построения новой школы в условиях значимых изменений ребенка и ситуации его развития // Вестник практической психологии образования. – 2010. – Том 7. – № 2. – С. 12-18.

57. Эльконин Д.Б. Психология игры. 2-е изд / Д.Б. Эльконин. – М, 1999. – 360 с.

58. Юшкевич Е.В. Современный подросток: педагогические возможности его саморазвития / Е.В. Юшкевич // Проблемы современного педагогического образования. – 2018. – №58-4. – URL: <https://gpa.cfuv.ru/ru/> (дата обращения: 26.03.2024).

59. Яковлева И.М. Реализация индивидуального подхода к учащимся как одного из условий эффективности дидактической игры : специальность 13.00.01 «Общая педагогика, история педагогики и образования» : диссертация на соискание ученой степени кандидата педагогических наук / Яковлева Ирина Михайловна. – Курган, 2000. – 194 с.

ПРИЛОЖЕНИЯ

Приложение А

Вводный тест для изучения исходного уровня лексико-грамматической стороны речи

1. Complete the phrasal verbs with the correct forms.
 - 1) Alice hasn't been able to get _____ the fact that she failed her exams. (recover from)
 - 2) Does this pink shirt go _____ my blue trousers? (match)
 - 3) My part-time job brings _____ £400 a month. (make money)
 - 4) The floods in the Philippines call _____ immediate action. (need)
 - 5) She couldn't put _____ his rudeness so she complained to the teacher. (accept)
 - 6) When you have finished, put _____ your books. (tidy)
 - 7) Diane, could you please give _____ the tests? (distribute)
2. Complete the sentences with words with the Present Perfect or Present Perfect Continuous forms of the verbs in brackets.
 - 1) Sheila _____ (go) to the bazaar. She'll be back in an hour.
 - 2) You look sweaty! _____ (you/work) out?
 - 3) How much _____ (Helen/spend) on her English books?
 - 4) Joy _____ (clean) the house since 9 o'clock. Can you give her a hand?
 - 5) _____ (you/ever/eat) Thai food?
3. Fill in the gaps with either Past Perfect or Past Perfect Continuous.
 - 1) Grandma _____ (go) to the supermarket before they got home from school.
 - 2) The waitress served us something we _____ (not/order).
 - 3) _____ (he/finish) making the lunch when the guests arrived?
 - 4) Pete left work as soon as he _____ (write) the reports.
 - 5) Belinda _____ (study) German for three years before she moved to Munich.
4. Turn the following the sentences into the Passive Voice.
 - 1) Calvin Klein has designed this dress. —
 - 2) Where did they park the car? —
 - 3) Shakespeare wrote Hamlet. —
 - 4) Advertising influences a lot of people. —
 - 5) You cannot take pets into the theatre. —
5. Complete the sentences with the correct modal.

• might • must • could • should • needn't

 - 1) _____ you move over a bit so I can sit down, please?" he asked.
 - 2) She _____ have watered the garden as I had already done it.
 - 3) I didn't see Lyn today, she _____ have taken the day off.
 - 4) You _____ respect your teachers and your classmates.
 - 5) Kate looked pale in the doctor's office. She _____ be ill.
6. Put the verbs in brackets in the correct form.
 - 1) The grass _____ (to get) wet when it _____ (to rain).
 - 2) If babies _____ (to be) hungry, they _____ (to cry).
 - 3) Many wildlife habitats (места обитания) will be destroyed if man _____ (keep) polluting the environment.

- 4) If the global temperature _____ (rise), sea levels _____ (rise) too.
- 5) People _____ (run out of) drinking water one day if they _____ (not use) if more rationally.
7. Too and enough. Complete the second sentence so that it has the same meaning as the first. Use no more than three words.
- 1) You're not tall enough to be a model.
You're _____ to be a model.
- 2) It's too cold to go swimming.
It's not _____ to go swimming.
- 3) It's very expensive. I can't afford it.
It's _____ for me.

Тест для повторного изучения уровня лексико-грамматической стороны речи

Vocabulary

A Choose the correct word/phrase to fill in the gaps.

e.g.

rush hour

prime time

- a) You should leave early tomorrow if you want to avoid the *rush hour* traffic.
- b) I can't believe they're showing such violent films on *prime time* TV! Many young people watch at this hour.

1

chat

text

- a) It's annoying when people sit and in the cinema. It really spoils the atmosphere of the film.
- b) Bob decided to Mary and apologise to her, as he was too nervous to do it face to face.

2

advertisements

announcements

- a) It's really annoying that nearly half the pages in this magazine are taken up by of beauty products.
- b) Haven't you heard about the train strike tomorrow? There've been radio about it all morning.

3

report

coverage

- a) There will be a special about the growing problem of global warming on TV tonight. Let's watch and see what we can do to help.
- b) Live of the flood showed a number of survivors being saved by helicopter rescue teams.

4

downloaded

installed

- a) My brother has an electronic dictionary on his computer.
- b) Jane has some great recipes from the Internet, and tries a different one every week.

5

temper

mood

- a) Don't try and resolve your conflict with Mark now. He's in a very bad
- b) When Tim saw the broken window, he lost his and started shouting.

6

gave away

gave out

- a) I don't believe Jack secret information about the company. There must be some mistake.
- b) As soon as Mrs Tyler our report cards, she asked us if we had any questions about our marks.

7

certificate

degree

- a) Before he can join the basketball team, Nick has to bring a medical stating that there's nothing wrong with his health.
- b) Sam has helped the police department solve very difficult cases, as he has a in Criminal Law.

8

grapevine

headline

- a) Have you read the in this morning's paper? A lion escaped from the city zoo!
- b) I heard through the that John is getting a promotion. Is that true?

(Marks: $\frac{\quad}{8 \times 2 = 16}$)

B Fill in the missing word.

- connect • plagiarism • shocking • editor • impact • media • broadcast • breaking
• timetable • forecast • review • presenter

- | | |
|--|---|
| <p>9 We found out the news of Bill's illness yesterday.</p> <p>10 Jane's told her to write an article on the state of the country's schools for the following month's issue of the magazine.</p> <p>11 Mark got a part-time job as a reporter at the local news station, as he wants to start a career in the</p> <p>12 Having the TV on while she's studying has a very negative on Jane's ability to concentrate.</p> <p>13 In order to to the Internet you need a modem and a working telephone line.</p> <p>14 Although he is being accused of, Peter insists that no part of his sociology paper has been copied from any other source.</p> | <p>15 TV networks should more educational programmes for children. There's too much junk on TV nowadays.</p> <p>16 The weather for tomorrow is predicting heavy rain. Maybe we should cancel our plans for a picnic.</p> <p>17 Our teacher asked us to write a(n)..... of our favourite film, as homework.</p> <p>18 When the started asking the actress personal questions, she threatened to leave in the middle of the show.</p> <p>19 David couldn't remember what time his geography class started, so he checked his to find out.</p> <p>20 The TV station interrupted its regular programme to give the news of a hurricane approaching the country.</p> |
|--|---|

Grammar

C Underline the correct item.

- | | |
|--|---|
| <p>21 <u>Should/May</u> I have some information about Performing Arts universities in Britain, please?</p> <p>22 You <u>don't have to/can't</u> attend university to get your diploma. There are long distance learning programmes online which can provide you with a very good education.</p> <p>23 Sue <u>can't have/must have</u> been at the party last night. She's on holiday in Italy right now.</p> <p>24 Karen <u>may/has to</u> leave school early tomorrow. She has a dentist appointment after school.</p> <p>25 If Mary gets permission from her parents, she <u>may/must</u> study in France next year.</p> | <p>26 If you want to succeed in life, you <u>should/need</u> to work hard, and always keep to your goals.</p> <p>27 Jane has a talent in writing. She <u>needs to/should</u> take part in the short story competition at school this month.</p> <p>28 If your roommates are too noisy, you <u>ought to/need to</u> study at the student library. It's quiet there.</p> <p>29 George <u>should have/must have</u> studied a lot for the history exam. He got very high marks.</p> <p>30 Students <u>mustn't/needn't</u> run in the school corridors. It's against the rules.</p> |
|--|---|

D Fill in *to, on, for, from, about*.

- | | |
|--|--|
| <p>31 Tim was absent class yesterday, as he had the stomach flu.</p> <p>32 Don't worry your new job. With the skills you have, I'm sure you'll do very well.</p> <p>33 Dan has so many personal problems that it's difficult for him to concentrate his studies right now.</p> | <p>34 The bully at school is being mean a number of students. I'm going to report it immediately.</p> <p>35 Bob always blames other people his mistakes. Maybe he should take responsibility for his own actions more often.</p> |
|--|--|

Приложение Б

Результаты изучения уровня развития лексико-грамматической стороны речи

№ обучающегося	Кол-во набранных баллов	Уровень развития лексико-грамматической стороны речи
1	26	средний уровень
2	16	низкий уровень
3	44	высокий уровень
4	12	низкий уровень
5	22	средний уровень
6	24	средний уровень
7	28	средний уровень
8	22	средний уровень
9	42	высокий уровень
10	14	низкий уровень
11	16	низкий уровень
12	14	низкий уровень
13	12	низкий уровень
14	22	средний уровень
15	32	средний уровень
16	8	низкий уровень
17	12	низкий уровень
18	46	высокий уровень
19	44	средний уровень
20	22	средний уровень
21	26	средний уровень
22	14	низкий уровень
23	18	низкий уровень
24	28	средний уровень
25	30	средний уровень

Результаты повторного изучения уровня развития лексико-грамматической стороны речи

№ обучающегося	Кол-во набранных баллов	Уровень развития лексико-грамматической стороны речи
1	28	средний уровень
2	20	средний уровень
3	46	высокий уровень
4	14	низкий уровень
5	24	средний уровень
6	30	средний уровень
7	26	средний уровень

8	26	средний уровень
9	48	высокий уровень
10	16	низкий уровень
11	18	низкий уровень
12	14	низкий уровень
13	14	низкий уровень
14	22	средний уровень
15	42	средний уровень
16	12	низкий уровень
17	14	низкий уровень
18	50	высокий уровень
19	46	средний уровень
20	26	средний уровень
21	26	средний уровень
22	18	низкий уровень
23	28	средний уровень
24	30	средний уровень
25	40	высокий уровень

Приложение В

Полное описание дидактических игр

Структура игры:

7. Наименование игры.
8. Цель игры (направлена на обучающихся).
9. Задачи, на решение которых направлена игра (направлена на педагога).
10. Время игры.
11. Тренируемый грамматический и лексический материал.
12. Правила игры.
13. Необходимый материал.
14. Описание, ход игры.
15. Вспомогательный материал, примеры.

Мини-деловая игра «Education for everyone» по теме 7 модуля «Education»

Цель игры: в процессе совместной деятельности сформулировать позиции по поводу важности получения образования, включенности в процесс обучения.

Задачи: создать доверительную и дружелюбную атмосферу; обеспечить взаимодействие обучающихся внутри группы; обеспечить усвоение обучающимися полученной информации; развить умения практического владения английским языком в диалогической речевой деятельности; способствовать развитию культуры речи; отработать тренируемый грамматический и лексический материал.

Время игры: 15 минут.

Тренируемый грамматический и лексический материал: использование способов словообразования, состоящие из глаголов, существительных, прилагательных, наречий и числительных; тренировка образования и произношения нераспространенных и распространенных простых

предложений; тренировка образования и произношения сложноподчиненных предложений с союзами и/или придаточными.

Правила игры: обучающиеся делятся на группы по 4 человека. Высказывает точку зрения только один из группы, которого коллективно избрали все члены команды.

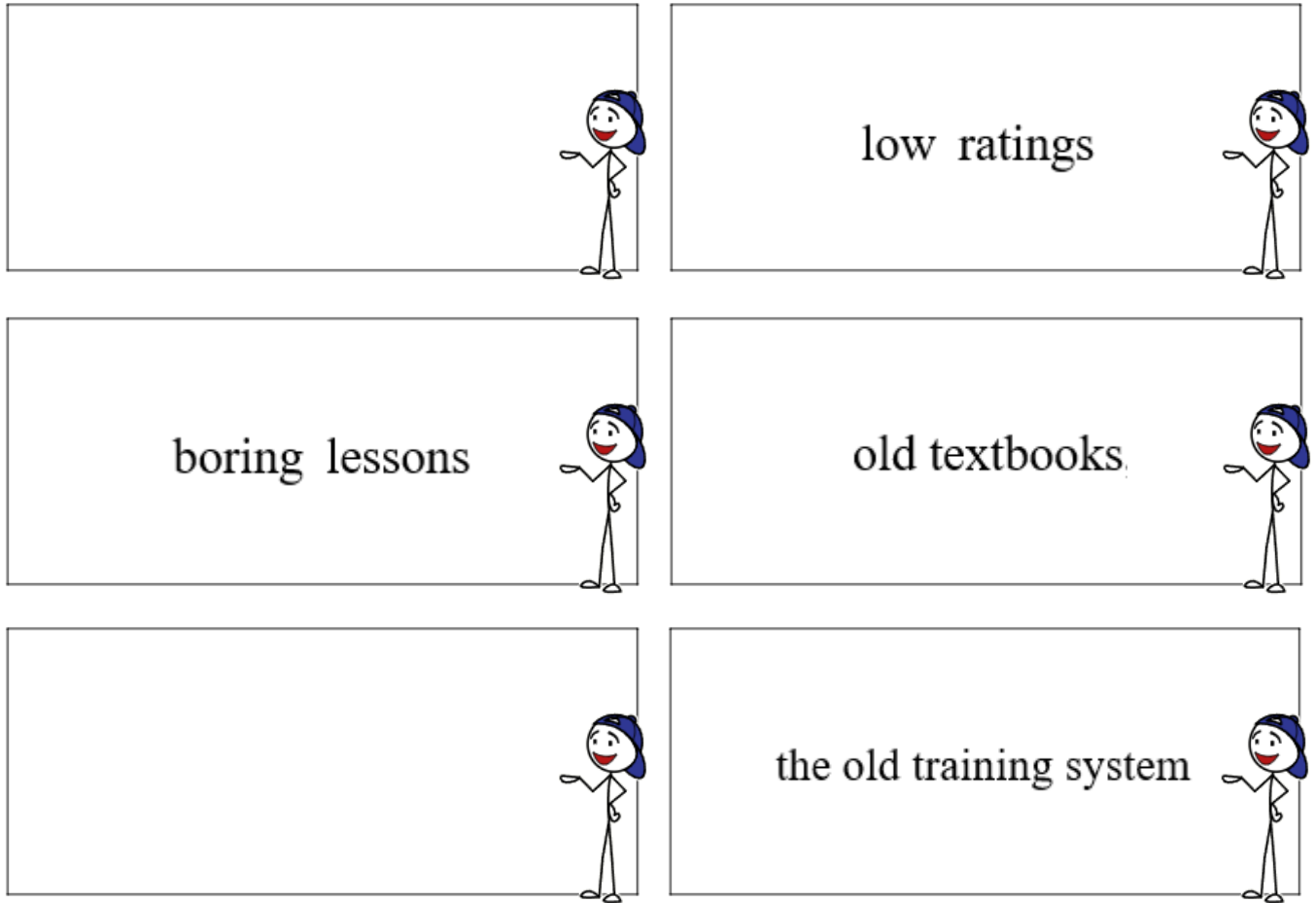
Необходимый материал: карточки с готовыми словосочетаниями.

Описание, ход игры.

Педагог подготавливает обучающихся к предстоящей игре, объясняя цель и правила игры. Далее обучающиеся делятся по группам и распределяют между собой роли, так как описать проблему необходимо всем обучающимся из группы, а высказать точку зрения – лишь одному. Каждая группа получает карточку с названием проблемы; названия проблем могут повторяться. Педагог засекает время на обсуждение – 4 минуты. После этого от каждой группы выступает 1 участник и высказывает точку зрения всей группы в течении минуты по поводу ее решения. Далее точка зрения коллективно оценивается всеми обучающимися по 5-ти бальной системе. Трех лучшим вариантам решения указанной проблемы присуждается жетон победителя (золото, серебро или медь в зависимости от занятого места). В качестве ориентира ученикам предоставляются готовые словосочетания.

Вспомогательный материал, примеры. На карточках изображены готовые словосочетания: motivation problem, low ratings, boring lessons, old textbooks, the Lack of Interactivity, the old training system.

Приложение к игре.
Карточки



Вырезной жетон для победителей



Сюжетная игра «Portrait of a student» по теме 7 модуля «Education»

Цель игры: составить и описать портрет ученика на основе текста «Generation M».

Задачи: создать доверительную и дружелюбную атмосферу; обеспечить взаимодействие обучающихся внутри группы; обеспечить усвоение обучающимися полученной информации; развить умения практического владения английским языком в диалогической речевой деятельности, а также при письме; способствовать развитию культуры речи; отработать тренируемый грамматический и лексический материал.

Время игры: 20 минут.

Тренируемый грамматический и лексический материал: использование способов словообразования, состоящие из глаголов, существительных, прилагательных, наречий и числительных; тренировка образования и произношения нераспространенных и распространенных простых предложений; тренировка образования и произношения сложноподчиненных предложений с союзами и/или придаточными; тренировка косвенной речи в утвердительных, вопросительных или отрицательных предложениях в настоящем времени.

Правила игры: обучающиеся делятся на группы по 2-3 человека. Высказывает точку зрения один из группы, письменный ответ предоставляется от всех участников группы.

Необходимый материал: текст из учебника Spotlight 8 (стр. 106); готовые словосочетания, прописанные на доске.

Описание, ход игры.

Педагог подготавливает обучающихся к предстоящей игре, объясняя цель и правила игры. Обучающиеся знакомятся с текстом «Generation M». Далее подразделяются на малые группы (2-3) и представляют образ ученика на основе представленного текста. Обучающиеся должны описать личностные качества ученика, какую роль для него занимает обучение, какие у ученика сформировались привычки. В качестве ориентира ученикам

предоставляются готовые словосочетания. Фразы должны иметь форму косвенной речи. По итогу от каждой группы предоставляется письменный и краткий устный ответ. В ходе обсуждения ученики делятся своими впечатлениями, касаясь представленного образа, а также на доске выписываются ключевые слова, которые составят основу для составления кроссворда в произвольной форме (ключевые слова образуются в ходе обсуждения обучающихся). Далее обучающиеся подразделяются на большие группы по 5-6 человек и на протяжении 5 минут составляют кроссворд в произвольной форме из ключевых слов.

Приложение к игре. Текст «Generation M»

It's 7:30 pm at Lisa's house and she's in her room doing her homework. However, homework is just one of the things she's doing while her eyes are fixed on the computer screen. As well as studying for her Biology exam, Lisa is also listening to music, chatting with her best friend online, downloading songs and occasionally texting people on her mobile phone. " My parents keep telling me off for multi-tasking while studying, but they don't understand that it helps me concentrate," she says. It's not unusual for human beings to do several things at the same time but in our fast-paced technological society, the situation has come to a head. Young people today spend nearly 6 1/2 hours a day using various types of media, doing different things at the same time. This is the reason why they are called the multi-tasking generation, or Generation M. But how do their brains deal with multi-tasking? Automatic actions like walking and chatting on the phone can be done at the same time, but when it comes to learning new information, multi-tasking has a bad impact.

Готовые словосочетания, для составления образа главного героя:

- a. homework preparation
- b. using a computer
- c. lover and connoisseur of music
- d. communication on social networks

- e. performing multiple tasks at once
- f. technology enriched society
- g. using media more than six hours a day
- h. fast brain work
- i. combining physical and mental activities
- j. learning new information

Примеры предложений для образования высказываний в форме косвенной речи:

- a. She said that she would buy a dress.
- b. Nick said that he would buy a ticket to Egypt tomorrow.

Ролевая игра «World of professions» по теме 7 модуля «Education»

Цель игры: представить себя человеком, получившим образование и осваивающим профессию.

Задачи: создать доверительную и дружелюбную атмосферу; обеспечить усвоение обучающимися полученной информации; развить умения практического владения английским языком в диалогической речевой деятельности; способствовать развитию культуры речи; отработать тренируемый грамматический и лексический материал.

Время игры: 20 минут.

Тренируемый грамматический и лексический материал: использование способов словообразования, состоящие из глаголов, существительных, прилагательных, наречий и числительных; отработка сослагательного наклонения «If I were a policeman, I would...»; отработка конструкции «to be going to» для выражения будущего действия.

Правила игры: индивидуальная работа; использование карточек по необходимости.

Необходимый материал: карточки с изображением представителей профессии.

Описание, ход игры.

Педагог подготавливает обучающихся к предстоящей игре, объясняя цель и правила игры. Обучающимся предлагается представить себя в роли сотрудника какой-либо организации, связанной с получением желаемой профессии. Ученик должен описать одежду, манеру общения, финансовое состояние, в целом свою работу. В своем выступлении, которое длится около минуты, обучающемуся необходимо использовать сослагательное наклонение и предлагаемую конструкцию. В случае затруднения с выбором профессии обучающимся предоставляется карточка с изображением представителя какой-либо профессии.

Приложение к игре. Карточки с представителями профессий



Игра-соревнование «Educational domino» по теме 7 модуля «Education»

Цель игры: познакомиться с информацией о различных образовательных направлениях, специальностях.

Задачи: создать доверительную и дружелюбную атмосферу; обеспечить усвоение обучающимися полученной информации; способствовать развитию культуры речи; отработать тренируемый грамматический и лексический материал.

Время игры: 20 минут.

Тренируемый грамматический и лексический материал: использование способов словообразования, состоящие из глаголов, существительных, прилагательных, наречий; отработка нераспространённых и распространённых простых предложений, в том числе с несколькими обстоятельствами, следующими в определённом порядке.

Правила игры: работа в группах по 4 человека; у каждого участника своя стопка карточек, разделенные поровну. По кругу: один ученик достает карточку, второй должен подложить к началу или концу предложения карточку. Если подходящей карточки нет – ход пропускается.

Необходимый материал: набор карточек-домино.

Описание, ход игры.

Педагог подготавливает обучающихся к предстоящей игре, объясняя цель и правила игры. Обучающиеся делятся на команды по 4 человека. На группу раздается подходящее количество карточек, чтобы была возможность равномерно между всеми участниками их распределить. Тематика выдаваемых карточек связана с образовательными направлениями, специальностями (например, психологическое направление, журналистика и т.д.). Обучающимся необходимо составить домино, соблюдая правила игры и используя все карточки. Когда все карточки будут сложены в единое домино, обучающимся необходимо определить, о каких образовательных направлениях в карточках идет речь и выписать их на листе бумаги. Когда все группы закончат складывать домино, один из представителей группы

выходит к доске и записывает отгаданное направление. В оставшееся время обучающиеся могут высказать свои предпочтения по поводу обучения по той или иной специальности

Приложение к игре. Материал для домино

1. The specifics of the training are creative, technological, attending various events, collecting information and transmitting it to the media, writing articles, participating in reports (журналистика)
2. The specifics of the training are to create and maintain the country's raw material base, study the structure and development of the Earth, and search for minerals (геология)
3. The specifics of the training are to attract employers and experts to the business, design buildings and neighborhoods, and draw up project documentation (архитектура)
4. The specificity of the training is to study the inner world of a person, the structure of the psyche, and to search for the influence of people on each other (психология)
5. The specifics of the training are the study of financial indicators, statistics, drawing conclusions and reporting for financial consultations (экономика)
6. The specifics of training are the study of society and the processes that occur in it, people's behavior, and establishing the causes of world events (социология)
7. The specificity of the training is to study the legal culture of society, the conditions of law and order, the rights and responsibilities of every citizen (юриспруденция)
8. The specificity of training is to study the past, collect and interpret facts that are related to past events (история)
9. The specificity of training is the study of the human worldview, the system of ideas and views on the world, the development of deductive ways of thinking (философия)

10. The specifics of the training is to study the basics of visual design of real and virtual objects, the basics of drawing, painting, art history (дизайн)

Формат карточек-домино на примере специальности «журналистика»

The specifics of the training...	...are creative, technological, attending...
----------------------------------	--

...various events, collecting...	...information and...
----------------------------------	-----------------------

...transmitting it to the media, writing...	...articles, participating in reports.
---	--

Пустое домино

--	--

Символическая игра «Education symbols» по теме 7 модуля «Education»

Цель игры: составить описание к предложенному символу.

Задачи: создать доверительную и дружелюбную атмосферу; обеспечить взаимодействие обучающихся внутри группы; обеспечить усвоение обучающимися полученной информации; развить умения практического владения английским языком в диалогической речевой деятельности, а также при письме; способствовать развитию культуры речи; отработать тренируемый грамматический и лексический материал.

Время игры: 20 минут.

Тренируемый грамматический и лексический материал: отработка навыков словообразования (аффиксация, словосложение); используемые словосложения: существительное + существительное; прилагательное + прилагательное; прилагательное + существительное; местоимение + существительное.

Правила игры: индивидуальная работа; обучающимся необходимо подобрать к полученному символу соответствующие: прилагательные, существительные и глаголы, которые бы охарактеризовали этот символ; а также использовать словосложения.

Необходимый материал: карточки с символами.

Описание, ход игры.

Педагог подготавливает обучающихся к предстоящей игре, объясняя цель и правила игры. Обучающимся раздаются картинки с изображением символов, которые относятся к процессу образования. На выполнение этого задания дается 5 минут, все ответы записываются на отдельном листе. Далее ученикам предлагается озвучить полученные основные результаты, в это же время другие ученики пытаются понять, какой символ описывается (в случае затруднений все символы должны быть изображены либо на листе бумаги, либо на мониторе).

Приложение к игре. Вырезные символы образования



Дополнительные упражнения на развитие языковой догадки для тренировки или подготовки обучающихся к основным играм.

1. Задание: на какое слово в русском языке похоже слово, произнесенное на английском?

Drive – драйв, Lose – луза, Make - мейк-ап, Ring – ринг, Run – рана, Shut – шут, Sleep – слепить, Speak - спикер, Strike – страйк, Cook – кук, Call – кол, Lie – лай, Listen – листать, Look – лук, March – март, Marry - имя Мэрри, Memorize – мимоза, Mix – микс.

2. Какие английские слова можно составить из слова presentation?

present (подарок), nation (нация), reset (сброс), patio (внутренний дворик), taste (вкус), son (сын), nose (нос), ear (ухо), tea (чай), gate (голосовать, оценивать), pain (боль), prison (тюрьма), ten (десять), note (записка), pen (ручка), test (тест), prise (приз), raise (подниматься), rain (дождь), parents (родители), eat (кушать), tape (лента), station (станция), stop (стоп), pair (пара), pose (поза), sore (язва), top(вверх), sea(море), teen(подросток), sport(спорт), iron(железо).

3. Дайте перевод существительных, имеющих одинаковое количество букв в русском и английском языках: agent, contract, credit, robot, president, arena.

4. Переведите слова, в которых конечная гласная заменяется на русскую «а»: race, rose, decade, elite, doctrine.

5. Дайте перевод существительных, русский вариант которых имеет на конце букву «а» или «ь»: command, person, problem, panic, festival, moral, control, parallel.

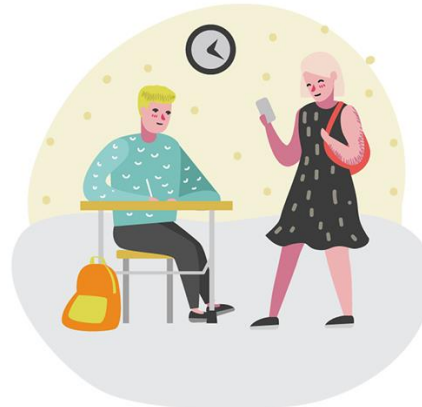
Приложение Г

Перечень дополнительных заданий с целью проверки эффективности дидактических игр в усвоении лексико-грамматической стороны речи (по теме «Education»)

1 - Задания в формате диалогов.

- «Write a dialogue»: ученикам раздаются картинки, на которых изображены люди, находящиеся в процессе общения. Задача учеников: придумать и написать к картинке диалог по теме «Education»; по 5 реплик на человека. Самые активные ученики приглашаются к разыгрыванию диалога (легкий уровень сложности; 10 минут).

Пример картинок:



- «Double dialogue»: ученики подразделяются на группы по 4 человека. Одна из пар начинает диалог на тему «Education», вторая пара внимательно слушает. Когда преподаватель говорит «switch», вторая пара продолжает диалог первой. Потом преподаватель снова говорит «switch» и первая пара продолжает диалог второй пары (легкий уровень сложности; 5-6 минут).

- «Listen carefully»: ученикам необходимо прослушать «Диалог на английском о дальнейшей учебе» (на сайте: <https://langformula.ru/education-and-goals-dialogue/>) и написать свое мнение либо рекомендации касаясь прослушиваемой информации; необходимо составить 3-4 предложения (легкий уровень сложности; 10 минут).

2 - Разговорные задания.

- «Timed Discussion»: ученикам предоставляется на выбор 3 вопроса (Which scientific field are you most interested in? What kind of business do you see yourself as a professional in? What skills should a professional have in the modern world?). На один из вопросов ученик предоставляет устный ответ без подготовки (легкий уровень сложности; 10-12 минут).

- «Blitz game»: ученикам задается вопрос «Is education important?». Ученики должны ответить на него в формате «Yes, but...», перечисляя при этом трудности, с которыми они сталкиваются в процессе обучения; по одной трудности от ученика (легкий уровень сложности; 8-10 минут).

- «Video conversation»: ученики знакомятся с видеороликом от UNICEF «What does education mean to you?» (на сайте: <https://youtu.be/Un5msddQl6U?si=2RJUREVr3gyBxh7V>). Ученикам дается 4-5 минут подготовку ответа по теме «Что значит образование в современном мире, и что оно значит именно для вас?»; необходимо составить 5 предложений. Несколько ответов прослушивается (средний уровень сложности; 10 минут).

- «Dreams of the future»: ученики знакомятся с видеороликом «College Rankings» (на сайте: <https://www.youtube.com/watch?v=ihEtCP1-Mtc>). В течении 4-5 минут им необходимо проанализировать услышанную информацию и выбрать 1 вуз, которой ученикам больше всего понравился. В письменном виде ученики обосновывают, почему выбрали именно этот вуз, какие его преимущества и почему именно в нем они бы хотели в дальнейшем обучаться (7-8 предложений) (средний уровень сложности; 15 минут).

СОГЛАСИЕ
на размещение текста выпускной квалификационной работы обучающегося
в ЭБС КГПУ им. В.П. Астафьева

Я, Алиева Арзу Назимовна, разрешаю КГПУ им. В.П. Астафьева безвозмездно воспроизводить и размещать (доводить до всеобщего сведения) в полном объеме и по частям написанную мною в рамках выполнения основной профессиональной образовательной программы выпускную квалификационную работу бакалавра / специалиста / магистра / аспиранта

на тему: Использование дидактических игр при обучении лексико-грамматической стороне речи

(далее – ВКР) в сети Интернет в ЭБС КГПУ им. В.П. Астафьева, расположенной по адресу [http:// elib.kspu.ru](http://elib.kspu.ru), таким образом, чтобы любое лицо могло получить доступ к ВКР из любого места и в любое время по собственному выбору, в течение всего срока действия исключительного права на ВКР.

Я подтверждаю, что ВКР написана мною лично, в соответствии с правилами академической этики и не нарушает интеллектуальных прав иных лиц.

« 06 » мая 2024 г.
(дата)


(подпись)



СПРАВКА

о результатах проверки текстового документа
на наличие заимствований

Красноярский государственный
педагогический университет им.
В.П.Астафьева

ПРОВЕРКА ВЫПОЛНЕНА В СИСТЕМЕ АНТИПЛАГИАТ.ВУЗ

Автор работы: Алиева Арзу Назимовна
Самоцитирование
рассчитано для: Алиева Арзу Назимовна
Название работы: Использование дидактических игр при обучении лексико-грамматической стороне речи на уроках английского языка в основной школе
Тип работы: Выпускная квалификационная работа
Подразделение: Кафедра германо-романской филологии и иноязычного образования

РЕЗУЛЬТАТЫ

■ ОТЧЕТ О ПРОВЕРКЕ КОРРЕКТИРОВАЛСЯ: НИЖЕ ПРЕДСТАВЛЕНЫ РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОВЕРКИ ДО КОРРЕКТИРОВКИ

СОВПАДЕНИЯ	24.31%	СОВПАДЕНИЯ	24.31%
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	75.1%	ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	75.1%
ЦИТИРОВАНИЯ	0.58%	ЦИТИРОВАНИЯ	0.58%
САМОЦИТИРОВАНИЯ	0%	САМОЦИТИРОВАНИЯ	0%

ДАТА ПОСЛЕДНЕЙ ПРОВЕРКИ: 06.05.2024

ДАТА И ВРЕМЯ КОРРЕКТИРОВКИ: 06.05.2024 20:51

Структура документа:

Проверенные разделы: содержание с.1, основная часть с.2-55

Модули поиска:

Интернет Плюс*; Переводные заимствования*; Перефразирования по Интернету (EN); СПС ГАРАНТ: аналитика; Переводные заимствования по Интернету (EnRu); Перефразирования по коллекции издательства Wiley; СМИ России и СНГ; Издательство Wiley; Перефразированные заимствования по коллекции Интернет в английском сегменте; Шаблонные фразы; ИПС Адилет; Цитирование; IEEE; Коллекция НБУ; Публикации eLIBRARY; Перефразирования по коллекции IEEE; Библиография; Медицина; Перефразирования по Интернету; Диссертации НББ; Кольцо вузов; Переводные заимствования по коллекции Гарант: аналитика; Патенты СССР, РФ, СНГ; Переводные заимствования IEEE; Публикации РГБ; Переводные заимствования (RuEn); Переводные заимствования издательства Wiley; Переводные заимствования по коллекции

Работу проверил: Таранчук Евгения Александровна
ФИО проверяющего

Дата подписи: 06.05.2024

Подпись проверяющего



Чтобы убедиться в подлинности справки, используйте QR-код, который содержит ссылку на отчет.

Ответ на вопрос, является ли обнаруженное заимствование корректным, система оставляет на усмотрение проверяющего. Представленная информация не подлежит использованию в коммерческих целях.



СПРАВКА

о результатах проверки текстового документа
на наличие заимствований

Красноярский государственный
педагогический университет им.
В. П. Астафьева

ПРОВЕРКА ВЫПОЛНЕНА В СИСТЕМЕ ANTIPLAGIAT.VUZ

Автор работы: Алиева Арзу Назимовна
Самоцитирование
рассчитано для: Алиева Арзу Назимовна
Название работы: Использование дидактических игр при обучении лексико-грамматической стороне речи на уроках английского языка в основной школе
Тип работы: Выпускная квалификационная работа
Подразделение: Кафедра германо-романской филологии и иноязычного образования

РЕЗУЛЬТАТЫ

■ ОТЧЕТ О ПРОВЕРКЕ КОРРЕКТИРОВАЛСЯ: НИЖЕ ПРЕДСТАВЛЕНЫ РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОВЕРКИ ДО КОРРЕКТИРОВКИ

СОВПАДЕНИЯ	24.31%	СОВПАДЕНИЯ	24.31%
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	75.1%	ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	75.1%
ЦИТИРОВАНИЯ	0.58%	ЦИТИРОВАНИЯ	0.58%
САМОЦИТИРОВАНИЯ	0%	САМОЦИТИРОВАНИЯ	0%

ДАТА ПОСЛЕДНЕЙ ПРОВЕРКИ: 06.05.2024

ДАТА И ВРЕМЯ КОРРЕКТИРОВКИ: 06.05.2024 20:51

Структура документа: Проверенные разделы: содержание с.1, основная часть с.2-55

Модули поиска: Интернет Плюс*; Переводные заимствования*; Перефразирования по Интернету (EN); СПС ГАРАНТ - аналитика; Переводные заимствования по Интернету (EnRu); Перефразированные заимствования по коллекции издательства Wiley, СМИ России и СНГ; Издательство Wiley; Перефразированные заимствования по коллекции Интернет в английском сегменте; Шаблонные фразы; ИПС Адилет; Цитирование; IEEE; Коллекция НБУ; Публикации eLIBRARY; Перефразирования по коллекции IEEE; Библиография; Медицина; Перефразирования по Интернету; Диссертации НББ; Кольцо вузов; Переводные заимствования по коллекции Гарант: аналитика; Патенты СССР, РФ, СНГ; Переводные заимствования IEEE; Публикации РГБ; Переводные заимствования (RuEn); Переводные заимствования издательства Wiley; Переводные заимствования по коллекции

Работу проверил: Таранчук Евгения Александровна
ФИО проверяющего

Дата подписи: 06.05.2024

Подпись проверяющего



Чтобы убедиться
в подлинности справки, используйте QR-код,
который содержит ссылку на отчет.

Ответ на вопрос, является ли обнаруженное заимствование
корректным, система оставляет на усмотрение проверяющего.
Предоставленная информация не подлежит использованию
в коммерческих целях

ОТЗЫВ

на выпускную квалификационную работу обучающейся по направлению подготовки 44.03.05 – педагогическое образование (с двумя профилями подготовки), направленность/профиль Иностранный язык и иностранный язык (английский язык и немецкий язык) ФИЯ КГПУ им. В.П. Астафьева

Алиевой Арзу Назимовны

на тему «ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР ПРИ ОБУЧЕНИИ ЛЕКСИКО-ГРАММАТИЧЕСКОЙ СТОРОНЕ РЕЧИ»

Актуальность выбранной темы исследования объясняется тем, что овладение учебным содержанием предмета Иностранный язык в игровой форме позволяет задействовать эмоциональную сферу обучающихся средней школы, вовлекает их в активное общение и позволяет добиться более глубокого понимания языкового материала и устойчивого закрепления языковых и речевых навыков. Дидактические игры могут успешно использоваться при обучении общению в учебной, неаутентичной среде, а также для преодоления коммуникативных барьеров на этапе употребления языкового материала в речи.

В теоретической части данной работы уточняется сущность, структура и функции дидактических игр; приводятся особенности их использования при обучении лексико-грамматической стороне речи обучающихся основной школы. Методологические основы удовлетворяют поставленной цели и задачам исследования, проводится анализ обширного теоретического материала.

В практической части автор разрабатывает и апробирует комплекс дидактических игр в количестве 5 шт. для обучения лексико-грамматической стороне речи обучающихся 8 класса. Полное описание игр приведено в приложениях. Разработанные игры апробировались в рамках темы Education, на протяжении 5 уроков на базе МБОУ СШ № 62. По окончании апробации проводится оценка эффективности разработанного комплекса игр. Итоговое тестирование и решение устных ситуационных задач позволили подтвердить


эффективность применения дидактических игр при обучении лексико-грамматической стороне речи.

Структура работы четко выдержана, взаимосвязь между теоретическим и практическим разделами присутствует.

В ходе выполнения работы Арзу проявила самостоятельность, ответственность, стремление к положительным результатам своей деятельности, готовность использовать полученные знания для решения будущих профессиональных задач.

Считаю, что настоящая выпускная квалификационная работа соответствует требованиям, предъявляемым к такого рода работам, может быть представлена к защите и заслуживает высокой оценки.

Научный руководитель:
к.пед.н., доцент


Таранчук Е.А.

