

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РФ
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
КРАСНОЯРСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ им
В. П. АСТАФЬЕВА
(КГПУ им В П Астафьева)
Факультет иностранных языков
Кафедра _____
Направление 44.03.05 – педагогическое образование
профиль – история и иностранный язык

ДОПУСКАЮ К ЗАЩИТЕ
Зав. кафедрой _____ Ф.И.О.
« ____ » _____ 2016 г.

Выпускная квалификационная работа

Игра как средство обучения английскому языку

Выполнил студент группы ____
Ф.И.О.

Богданова Мария Александровна

Форма обучения заочная

Научный руководитель:
кандидат филологических наук, доцент, Ф.И.О.

Колесова Наталья Васильевна

Дата защиты _____

Оценка _____

Красноярск
2016

Оглавление:

Введение.....	3
I. Теоретические основы организации игр как средства обучения.....	11
1.1.История происхождения игры как средства обучения.....	11
1.2.Игра как средство повышения эффективности урока.....	13
1.3.Виды игр и их классификация.....	18
1.3.1. Характеристика компонентов ролевой игры.....	24
1.3.2. Характеристика компонентов дидактической игры.....	29
1.3.3. Характеристика компонентов интеллектуальной игры.....	35
1.3.4. Ментальные карты как средство изучения английского языка.....	37
Вывод по первой главе.....	41
II. Практическое применение игр как средства обучения на уроке английского языка.....	43
2.1. Анализ программных требований к изучению английского языка на начальной ступени обучения.....	44
2.2. Определение эффективности применения игр при обучении английскому языку.....	53
2.2.1 Диагностирование уровня диалогической речи у обучающихся... ..	53
2.2.2. Формирование диалогической речи с использованием игровых приемов при проведении серии уроков «Enjoying your home».....	55
2.2.3. Определение эффективности применения игр при формировании диалогической речи.....	66
Вывод по второй главе.....	67
Заключение.....	68
Список источников и литературы.....	70

Введение

В современном мире, в связи со значимостью роли межнационального общения возрастает потребность в изучении иностранных языков, как средства общения и взаимодействия различных культур, стран и народов. В нашей стране изучению иностранного языка, как предметной области, отводится значимое место в общеобразовательной программе на всех ступенях обучения, и соответствуют требованиям федерального государственного образовательного стандарта, который главной целью при изучении иностранного языка ставит - формирование коммуникативной компетенции.

В соответствии со стандартом ученики должны уметь участвовать в беседе/дискуссии на знакомую тему, осуществлять запрос информации, обращаться за разъяснениями, выражать свое отношение к высказыванию партнера, высказывать свое мнение по обсуждаемой теме (диалогическая речь); делать сообщения, содержащие наиболее важную информацию по теме/проблеме, кратко передавать содержание полученной информации; рассказывать о себе, своем окружении, своих планах, обосновывая свои намерения/поступки; рассуждать о фактах/событиях, приводя примеры, аргументы, делая выводы; описывать особенности жизни и культуры своей страны и страны/стран изучаемого языка (монологическая речь)¹.

Несомненно, что все выше перечисленные умения и навыки достаточно сложно привить современным школьникам, используя на уроках традиционные методы обучения.

При использовании нетрадиционных форм проведения уроков (в том числе и в игровой форме) прослеживается более эффективное развитие у

1

Федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования / Мин-во образования и науки Рос. Федерации. – М. : Просвещение, 2010.- 42 с.

учащихся умения анализировать, сравнивать и обобщать изученные явления, усваивать знания и умения, устную и письменную речь, а также происходит развитие навыков работы с лингвистической справочной литературой и т. д.

Для большинства обывателей изучение английского языка, на первый взгляд, может показаться неинтересным и довольно скучным занятием, но это только в том случае, когда в процессе педагогической деятельности отсутствует хоть какая-нибудь мотивация учащихся. Поэтому возникает вопрос: какие методы стоит использовать при преподавании английского языка, чтобы дети были не только заинтересованы, но и стремились к познанию предмета и во внеурочной деятельности?

Особенно этот вопрос важен при изучении английского языка в начальной школе, так как, наряду с русским языком и литературным чтением данный предмет входит в число предметов филологического цикла и формирует коммуникативную культуру школьника, способствует его общему речевому развитию, расширению кругозора и воспитанию².

Предмет «Иностранный язык» способствует формированию представлений ученика о диалоге культур, осознанию им себя как носителя культуры и духовных ценностей своего народа.

Деятельностный подход предмета, который обоснован требованиями федерального государственного образовательного стандарта, соответствует природе младшего школьника, воспринимающего мир целостно, эмоционально и активно. Это позволяет включать иноязычную речевую деятельность в другие виды деятельности, свойственные ребёнку данного возраста (в том числе и игровую). Даёт возможность осуществлять разнообразные связи с предметами, изучаемыми в начальной школе, и

² Китайгородская Г.А. Методика интенсивного обучения иностранным языкам / Г.А. Китайгородская. – М.: Высшая школа, 1986. – 302с.

формировать межпредметные общеучебные умения и навыки³.

Интегративной целью обучения иностранному языку в начальных классах является формирование элементарной коммуникативной компетенции младшего школьника на доступном для него уровне в основных видах речевой деятельности: аудировании, говорении, чтении и письме⁴.

Элементарная коммуникативная компетенция понимается как способность и готовность младшего школьника осуществлять межличностное и межкультурное общение с носителями изучаемого иностранного языка в устной и письменной формах в ограниченном круге типичных ситуаций и сфер общения, доступных для младшего школьника. Следовательно, изучение иностранного языка в начальной школе направлено на достижение следующих целей:

- формирование умения общаться на иностранном языке на элементарном уровне с учётом речевых возможностей и потребностей младших школьников в устной (аудирование и говорение) и письменной (чтение и письмо) формах;
- приобщение детей к новому социальному опыту с использованием иностранного языка: знакомство младших школьников с миром зарубежных сверстников, с зарубежным детским фольклором и доступными образцами художественной литературы; воспитание дружелюбного отношения к представителям других стран;
- развитие речевых, интеллектуальных и познавательных способностей младших школьников, а также их общеучебных умений; развитие мотивации к дальнейшему овладению иностранным языком;

³ URL: <http://www.prometeus.nsc.ru/archives/exhibit2/forlang.ssi>

⁴ Негневицкая Е.И. Язык и дети / Е. И. Негневицкая, А.М. Шахнарович – М.: Наука, 1981. – 220с.

- воспитание и разностороннее развитие младшего школьника средствами иностранного языка.

При изучении иностранного языка в начальной школе стимулируется общее речевое развитие младших школьников; развивается их коммуникативная культура; формируются ценностные ориентиры и закладываются основы нравственного поведения в процессе общения на уроке, чтения и обсуждения текстов соответствующего содержания, знакомства с образцами детского зарубежного фольклора; вырабатывается дружелюбное отношение и толерантность к представителям других стран и их культуре⁵.

Личностными результатами изучения иностранного языка в начальной школе являются: общее представление о мире как многоязычном и поликультурном сообществе; осознание себя гражданином своей страны; осознание языка, в том числе иностранного, как основного средства общения между людьми; знакомство с миром зарубежных сверстников с использованием средств изучаемого иностранного языка (через детский фольклор, некоторые образцы детской художественной литературы, традиции).

Метапредметными результатами изучения иностранного языка в начальной школе являются:

- развитие умения взаимодействовать с окружающими при выполнении разных ролей в пределах речевых потребностей и возможностей младшего школьника;
- развитие коммуникативных способностей школьника, умения выбирать адекватные языковые и речевые средства для успешного решения элементарной коммуникативной задачи;

⁵ Курбатова М.Ю. Игровые приёмы обучения грамматики английского языка на начальном этапе //Иностранные языки в школе. -2006.-№3.-с. 13.

- расширение общего лингвистического кругозора младшего школьника;
- развитие познавательной, эмоциональной и волевой сфер младшего школьника; формирование мотивации к изучению иностранного языка;
- овладение умением координированной работы с разными компонентами учебно-методического комплекта (учебником, аудиодиском и т. д.)⁶.

Предметными результатами изучения иностранного языка в начальной школе являются: овладение начальными представлениями о нормах иностранного языка (фонетических, лексических, грамматических); умение (в объёме содержания курса) находить и сравнивать такие языковые единицы, как звук, буква, слово⁷.

Таким образом, одной из основных задач изучения иностранного языка является формирование коммуникативной компетенции младшего школьника на доступном для него уровне. Психологами установлено, что начальный школьный возраст считается наиболее благоприятным периодом для этого вида деятельности. Однако не всем педагогам, даже владеющим предметом на высоком уровне, удается добиться хороших результатов на данном этапе обучения, так как обучение младших школьников требует иного методологического подхода, чем обучение старших. Главным помощником в данном случае может стать игра.

Исходя из выше сказанного, вытекает актуальность выбранной темы, так как главная задача учителя - преподнести обучающий процесс таким образом, чтобы у учеников возникло желание изучать этот язык, появилось

⁶ Подласый И.П. Педагогика начальной школы / И.П.Подласый – М.: Владос, 2000. – 399с.

⁷ Савионов Е.С. Примерная основная образовательная программа образовательного учреждения/ Е.С.Савионов. – М.: Просвещение, 2010. – 191с.

стремление понимать его, и в конечном итоге свободно овладеть им.

Одним из основных мотиваторов к обучению, являются уроки, на которых используются методы, подобранные по возрастному критерию. Одним из таких методов является игра.

Посредством игровых моментов учащиеся с большим интересом относятся к изучению преподносимого педагогом материала, что позволяет на более высоком уровне развивать память, мышление, смекалку, а также интерес к английскому языку как таковому.

В данной дипломной работе, игра рассматривается как средство обучения на уроках английского языка. В настоящее время проблема применения игры на уроках английского языка широко освещается как в отечественной, так и зарубежной методической литературе, и делается акцент на эффективность применения игр в учебном процессе. Поэтому выбранная тема дипломной работы: "Игра как средство обучения английскому языку" является **актуальной**.

Цель исследования - проанализировать приёмы использования игровых методов как средства активизации учебного процесса на уроках английского языка.

Гипотеза работы: при использовании игровых методов на уроках английского языка, процесс овладения знаний и умений в данной предметной области будет более эффективным.

Для выполнения цели поставлены следующие **задачи**:

- изучить литературу по проблеме использования игр на уроках английского языка
- проанализировать различные подходы к классификации игровых методов;
- рассмотреть основные компоненты игр;

- разработать систему уроков с использованием игровых приёмов и применить их на практике.

Объектом исследования является - процесс обучения английскому языку.

Предметом исследования - активные игровые приемы в обучении английскому языку.

Теоретическая значимость данной работы состоит в систематизации материала по теме исследования, сравнении и сопоставлении взглядов современных методистов на проблему использования игр в современном процессе обучения английскому языку.

Практическая ценность работы заключается в том, что ее результаты можно использовать на уроках английского языка в начальной школе, на факультативных и дополнительных занятиях по английскому языку.

Теоретическими основами исследования послужили: Федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования, работы следующих авторов: А.К. Бондаренко, Н.Д. Гальскова, Р.Ю. , Т.Ю. Иванцова И. Е. Колесникова , К. Ливингстоун, П.И. Пидкасистый , М.Ф. Строни.

Методы исследования имеют комплексный характер. Среди них определим теоретические методы: анализ психолого-дидактической и методической литературы; анализ учебников и учебных пособий по обучению английскому языку, систематизация, обобщение. Для экспериментальной проверки теоретического обоснования был проведен педагогический эксперимент.

Хронологические рамки организации исследования. Исследование игры как средства обучения английскому осуществлялось в три этапа в течение 2015-2016 годов.

На первом этапе (сентябрь 2015 - октябрь 2015) было изучено состояние исследуемой темы в педагогической, психологической и методической литературе, а также сформулированы объект, предмет, цель и задача исследования.

На втором этапе (ноябрь 2015 - декабрь 2015) определена методика исследования, критерии экспериментальной работы; разработаны дидактические игры для учащихся 4 класса.

На третьем этапе (ноябрь 2015 - март 2016) проведено экспериментальное исследование, проанализированы и обобщены результаты экспериментально-исследовательской работы.

Экспериментальная база исследования. Исследовательско-экспериментальная работа проходила во 4 «а» классе МБОУ школа №143 г. Красноярск.

Теоретическое значение исследования заключается в определении понятия лексика, лексический навык, изучении возрастных особенностей и особенностей мышления младших школьников; теоретическом обосновании сущности игр, их функций и компонентного состава; разработке и экспериментальной апробации технологии подготовки и проведения игр на занятиях по английскому языку во 4 классе.

Практическое значение проведенного исследования заключается в разработке методических рекомендаций для организации и проведения различных типов игр на занятиях по английскому языку.

Вышеназванные цель и задачи исследования определили содержание и структуру дипломной работы, которая будет состоять из введения, 2 глав, выводов к каждой главе, общих выводов, списка использованных источников и приложений.

Введение раскрывается актуальность данной темы и методологический аппарат.

Основная часть состоит из двух глав, в которых даны теоретические основы применения игровых форм обучения, а также практическая значимость при использовании игр на уроках английского языка.

Список использованных источников, насчитывает 61 наименование, а также приложений, где представлена разработка уроков с использованием ролевых игр для 4 класса общеобразовательной школы.

I. Теоретические основы организации игр как средство обучения

1. 1. История происхождения игры как средства обучения

На протяжении всего существования человечества ученые разных стран и научных направлений пытаются определить истоки возникновения игры.

В мировой педагогике игрой является состязательный процесс между игроками, который ограничен определенными правилами и при этом должен быть направлен на получение определенного результата. При этом игру выделяют сложным социокультурным феноменом, который выступает как средство обучения, а также накопления определенного жизненного опыта⁸.

В отечественной и зарубежной педагогике существует множество теорий, затрагивающих историю появления и развития игры.

⁸ Шлаков С.А. Игра и дети. – М.: Эксмо-Пресс, 1990. - 267 с.

Одной из популярнейших теорий является работа немецкого психолога К. Гросса⁹. В своих трудах он описывал игру, как подготовку к дальнейшим действиям. По его мнению, в процессе игры человек доводит до совершенства уже имеющиеся у него навыки. У данной теории есть как достоинства, так и недостатки. Плюсом данной работы является то, что в ней исследована развивающая роль игры, но при этом не исследованы источник и причина мотивов побуждающих человека к игре.

Другими исследователями: английским философом Г. Спенсером и немецким профессором Ф. Шиндлером выдвигалась идея о том, что источником игры является неизрасходованные в процессе жизнедеятельности человека силы. Но при этом не затронут аспект того, почему неизрасходованные силы человек вкладывает именно в игру, а не в другие виды деятельности¹⁰.

Пытаясь изучить мотивы игры, немецкий психолог К. Бюллер выдвинул гедонистическую теорию функционального удовольствия, суть которой выражается в том, что все виды деятельности человека порождается принципом удовольствия или наслаждения.

Как и в предыдущей теории, в работе К. Болеро прослеживается лишь функциональное отправление организма человека, при этом упускается из виду реальное содержание действия.

По теории австрийского психолога З. Фрейда, игра - это попытка проживания человеком нереализованных жизненных ситуаций, так как в игре зачастую разыгрываются различные социальные роли. Таким же

⁹ Рубинштейн С. Л., Основы общей психологии / С. Л. Рубинштейн С. Л. - СПб:- Питер, 2000. - 712 с.

¹⁰ Указ соч. Рубинштейн С. Л.

мнением обладал советский психолог Л.С. Выготский и его последователи¹¹.

Анализ научных исследований показал, что ряд исследователей (психологи, педагоги) определяют различные причины появления игры, но до сих пор ученые не пришли к единому мнению о источниках ее происхождения.

Помимо этого необходимо отметить, что использование игры при обучению иностранным языкам практически не изучено, в то время как потенциал игрового обучения достаточно велик, игра может облегчить процесс обучения, привить интерес к предмету, а также способствовать творческому и интеллектуальному росту обучающегося.

1.2. Игра как средство повышения эффективности урока

Какое место и какую роль будет занимать игра на уроке, полностью зависит от того, как учитель понимает функции педагогических игр.

Каждый вид игры полезен, но применим только в том или ином случае. В.С. Кукушкин выделяет следующие функции игр:

- Социокультурное назначение. Игра является отличным средством социализации ребенка, воздействуя на становление личности, а также духовно-нравственное развитие, позволяющее свободно чувствовать себя в коллективе;
- Межнациональная коммуникация. Любая игра воспитывает в ученике чувство уважения к чужому мнению, чужим традициям, искать способы выхода из конфликта, что способствует развитию толерантности, качества необходимого в современном обществе;
- Функция самореализации. В процессе игры любой человек имеет возможность реализовать себя как личность. Причем важен сам

¹¹ Немов Р.С. Психология: Учеб. для студ. высш. пед. учеб. заведений: в 3 кн. - 4-е изд. - М.: Гуманит. изд. центр Владос, 2003. - 688 с.

процесс игры, а не конкуренция и результат;

- Коммуникативная функция. Игра вводит ребенка в ситуацию конкретных человеческих отношений. Те, кто находится в игре-это коллектив, который играет по определенным правилам, формирующие умение взаимодействовать, совершать взаимопоступки, идти на диалог с оппонентом;
- Диагностическая функция. Игра это условное «поле самовыражения, « в котором ребенок по максимуму проявляет свои творческие и интеллектуальные способности, что является инструментом для диагностики развития универсальных учебных действий обучающихся;
- Игротерапевтическая функция. Игра, как не одна другая технология способствует преодолению проблемных ситуаций не только в отношении предметных знаний, но и межличностных отношений, что является методикой здоровьесбережения на уроках;
- Функция коррекции. Во многих классах встречаются дети с девиантным поведением. По средством игры происходит психологическая коррекция, вызванная необходимостью моделировать поведение в зависимости от игровой ситуации, а также примерять на себя социальные роли, что в естественной форме влияет на формирование и изменение в модели поведения ребенка;
- Развлекательная функция. Игра создает чувство комфортности, благоприятной обстановки.

Указанная классификация, раскрывает педагогический потенциал, который возможно использовать на уроках, благодаря игровым формам обучения. Посредством игры происходит формирование комфортной психологической обстановки при которой у ребенка формируются коммуникативные, регулятивные, познавательные универсальные учебные

действия, развитие которых является целью современного образования, которая продиктована федеральным государственным образовательным стандартом.

По мнению В.С. Кукушкина, игровые формы обучения способствуют использованию различных способов мотивации:

1. Общение со сверстниками;
2. Моральное удовлетворение в результате самореализации, через проявление своих знаний и умений;
3. Познавательные мотивы, результатом которых являются:
 - стимул учащегося к достижению цели (например: победа в игре),
 - личностные значения. В процессе игры дети погружаются в происходящие события и чувствуют себя частью коллектива, а не отдельной единицей;
 - уравнивание возможностей. Любая игра начинается на равных для всех условиях, а значит каждый может проявить себя в зависимости от своих знаний и умений, а не от статуса, который у него имеется в коллективе (например: отличник, двоечник);
 - ситуация успеха. Любая неудача в игре воспринимается ребенком ни как личное поражение, а как поражение в игре, а это стимулирует его к большому познанию (пример: реванш);¹²

Исходя из выше сказанного, очевидна необходимость использования игровых технологий при изучении иностранных языков, так как учитель при помощи игры на уроке английского языка с большей успешностью может обучить учащегося тем или иным языковым особенностям, при этом развивая навыки учебной деятельности; формируя интерес к изучаемому предмету.

¹² Кукушкин В.С. Теория и методика обучения./ В.С. Кукушкин - Ростов-на-Дону, 2005. – 474 с.

Игровые технологии тем уникальны, что могут быть использованы на любых этапах урока:

- изложения нового материала;
- автоматизации использования нового материала на практике;
- закрепления полученных знаний;
- в качестве контрольной точки проверки усвоения информации¹³

В рамках изучения английского языка игровые технологии имеют двойную направленность. С одной стороны, они способствуют созданию непринужденной, приближенной к реальным условиям обстановку, стимулирующую применение знаний, умений и навыков по иностранному языку на практике. С другой стороны, собственный опыт участия в различного рода играх, является наглядной демонстрацией данных педагогических технологий и может быть успешно использован в дальнейшей самостоятельной работе в школе.

Помимо этого посредством игры у ребенка развивается способность к воображению, образному мышлению. Происходит это благодаря тому, что в игре ребёнок стремится воссоздать широкие сферы окружающей действительности, выходящие за пределы его собственной практической деятельности, а сделать он это может только с помощью условных действий. Сначала это действия с игрушками, замещающими настоящие вещи. Расширение игры (воссоздание всё более сложных действий и событий из жизни взрослых, их отношений) и невозможность реализовать его только через предметные действия с игрушками влечёт за собой переход к использованию изобразительных, речевых и воображаемых действий (совершаемых во внутреннем плане, «в уме»).

Как известно, в игре у ребёнка закладывается способность оперировать

¹³ Колесникова И. Е. Игры на уроке английского языка: пособие для учителя. / И. Е. Колесникова - Минск: Народная Асвета. – 2000. –120 с.

образами действительности, что, в свою очередь, создаёт основу для дальнейшего перехода к сложным формам творческой деятельности. Кроме того, развитие воображения важно само по себе, ведь без него невозможна никакая, даже самая простая человеческая деятельность.

Большое влияние оказывает игра на развитие у детей способности взаимодействовать с другими людьми, например во время диалога. Кроме того, что ребёнок, воспроизводя в игре взаимодействие и взаимоотношения взрослых, осваивает правила, способы этого взаимодействия в совместной игре со сверстниками он приобретает опыт взаимопонимания, учится пояснять свои действия и намерения, согласовать их с другими детьми.

Алгоритм организации игры включает:

- выбор игры и ее проектирование;
- предложение игры учащимся;
- оборудование и оснащение игровой среды;
- разбивка на команды, группы;
- распределение ролей в игре;
- распределение основного процесса игры и развитие игровой условия;
- возможность коррекции взаимоотношений учащихся в игре;
- завершение игры;
- результат и анализ игры.

Игра на уроке английского языка позволяет преодолеть монотонный характер урока, когда требуется многократное повторение речевого образца в условиях, максимально приближенных к реальному учебному общению, с присущими ему признаками: эмоциональностью,

спонтанностью, целенаправленностью речевого воздействия ¹⁴.

Также игровые приёмы гарантируют положительный результат обучения и для ученика, и для учителя, так как:

- все ученики включаются в учебный процесс (эмоциональность игр захватывает детей);
- каждый участник игры может проявить свои личностные качества (спонтанность совместной деятельности проявляет не только учебные способности ребёнка, но и черты его характера, помогает социализироваться в кругу сверстников и учителей);
- даже трудный языковой материал может быть изложен доступно для детей;
- учитель испытывает профессиональное удовлетворение, так как с помощью игры не только усвоение материала идёт быстрее, но и урок в целом проходит на эмоциональном подъёме.

Все вышеизложенное позволяет утверждать, что игра является одним из наиболее эффективным средств повышения заинтересованности учеников образовательным процессом и формирования позитивного отношения к предмету в целом. При этом именно от педагога зависит насколько продуктивно будет использоваться данный метод на уроке, так как игра, не смотря на свою познавательно-развлекательную функцию может как привить интерес к изучению английского языка, так и оказать противоположное действие.

1.3. Виды игр и их классификация

В отечественной и зарубежной литературе приводится различная классификация видов игр, которые позволяют развивать у учащихся коммуникативные навыки, а также, развивают интеллект, познавательную

¹⁴ Ефимова Р.Ю. Организационно-обучающие игры на уроках иностранного языка // Инновационные проекты и программы в образовании – 2011.- № 6.- с. 61

активность учащегося.

Сущность игры заключается в создании занимательной условной ситуации, благодаря которой деятельность приобретает игровой характер. Поэтому и разделять игры целесообразно исходя из того, за счет чего эта условность достигается.

Существуют различные классификации педагогических игр, разработанные разными авторами.

Так, например, Г. К. Селевко классифицирует игры по следующим принципам: классификации

1. По характеру педагогического процесса:

– обучающие, тренировочные, контролирующие, обобщающие;

– познавательные, воспитательные, развивающие;

– репродуктивные, продуктивные, творческие;

– коммуникативные, диагностические, профориентационные, психотехнические.

2. По характеру игровой методики, типология которой достаточно широка, важнейшие из применяемых типов это:

– предметные; сюжетные; ролевые; деловые; имитационные; игры-драматизации¹⁵.

М.Ф. Стронин выделяет два вида игр:

– подготовительные: грамматические, лексические, фонетические и орфографические игры, способствующие формированию речевых навыков;

– творческие игры, цель которых заключается в дальнейшем

¹⁵ Селевко Г.К. Современные образовательные технологии: Учебное пособие/ Г.К. Селевко. – М.: Просвещение, 1998.-226 с.

развитии речевых навыков и умений¹⁶.

Помимо этого игры подразделяются на:

- коммуникативные: игра на догадку, подбор пар, поисковые, соответствие, сбор информации, ролевые игры, комбинированные;
- лингвистические: направленные на изучение поведения носителя языка, их традиции, знакомство с продуктами культуры, раскрытие культурных ценностей разных народов.

А.А. Деркач предложил классификацию игр при обучении иностранному языку в зависимости от цели, задачи и формы проведения, степени сложности, по которым можно характеризовать игры¹⁷:

- по количественному составу участников: индивидуальные, парные, групповые, фронтальные;
- по характеру и форме проведения выделяют игры: предметные, подвижные с вербальным компонентом, сюжетные или ситуационные, ролевые, игры-соревнования, интеллектуальные (тесты, ребусы, кроссворды, чайнворды и др.), взаимодействия (коммуникативные), комплексные и др.;
- по способу организации игры: компьютерные, письменные, на досках и др.;
- по степени сложности выполняемых действий: простые и сложные игры, моноситуационные, полиситуационные;
- по уровню сложности: на узнавание, репродуктивные, творческие;
- по длительности проведения: не продолжительные и

¹⁶ Стронин М.Ф. Обучающие игры на уроке английского языка / М.Ф. Стронин – М.: Просвещение, 1984. – 112с.

¹⁷ Деркач А.А. Педагогическая эвристика. Искусство овладения иностранными языками / А.А. Деркач. – М.: 1991. - 227 с.

продолжительные;

- по цели и содержанию: языковые, речевые, для общения;
- по типу задач: оперативные, тактические, стратегические.

Еще одна классификация игр основывается на целевых ориентациях:

- Обучающие, которые используют для расширения кругозора и познавательной деятельности, в ходе их выполнения развиваются общеучебные умения и навыки, а также трудовые навыки.
- Воспитывающие, которые воспитывают самостоятельность, сотрудничество, коллективизм, общительность и коммуникативность, нравственные, эстетические и мировоззренческие установки.
- Развивающие, которые развивают мотивацию учебной деятельности, внимание, память, речь, мышление, воображение, фантазию, творческие способности, эмпатию, рефлексивность, умение сравнивать, сопоставлять, находить аналогии, оптимальные решения.
- Социализирующие, приобщающие к нормам и ценностям общества, адаптирующие к условиям определенной среды, обучающие общению. классификации игр

В зависимости от сущности игры делятся на:

- игры с правилами;
- ролевые игры;
- комплексные игровые системы (например, КВН) ¹⁸.

Вследствие дидактических целей игры урок можно классифицировать по следующим структурным элементам:

¹⁸ Гальскова Н.Д. Современная методика обучения иностранным языкам: Пособие для учителя. М.: Аркти, 2003.-192 с.

- игры для изучения нового материала;
- игры для закрепления;
- игры для проверки знаний;
- обобщающие игры;
- релаксационные игры-паузы¹⁹.

Дидактические игры на уроках английского языка являются практической деятельностью, в которой учащиеся используют знания, полученные не только на уроках английского, но и в процессе изучения других учебных дисциплин, а также из жизненного опыта. Несомненным достоинством является то, что посредством игр знания синтезируются, становятся более жизненными. В этом смысле имеет право на существование классификация по межпредметным связям: английско-филологические, английско-литературные; и т.п.²⁰.

При планировании учебного процесса происходит закономерное деление обучающих игр в зависимости от источника познания. Исходя из этого критерия игровые методы на уроке можно разделить на: визуальные, диалоговые, массовые и т.д.

Конечно же, каждый из данных методов является уникальным в своем роде, но хотелось бы отдельно отметить визуальный метод, так как на современном этапе развития и информатизации общества, данный метод является наиболее актуальным.

Примером применения визуального метода на уроках английского языка может послужить видеозаписи, которые не только повышают интерес учащихся к изучаемому материалу, но и являются образцом для поведения в различных ситуациях, а также перениманию манере речи.

¹⁹ Пидкасистый П.И., Учебник для студентов педагогических учебных заведений /П.И. Пидкасистый. М.-: Просвещение, 2006 .- 213 с.

²⁰ Указ. Соч. Гальскова Н.Д.

Причем видео можно рассматривать одним из лучших способов аудирования, так как в процесс возможно включение игровых элементов. Помимо этого нельзя не отметить функциональность данного приема, так как в любой момент видео можно поставить на паузу, либо перемотать на нужный эпизод для повторного просмотра.

Отличительной чертой всех учебных игр, используемых на уроке английского языка, является их коммуникативная направленность, то есть умение общаться.

В коммуникативных играх предусмотрена работа в парах, группах больших и маленьких и целым классом.

Важно отметить, что коммуникативная игра способствует познавательной активности учащихся при изучении английского языка, делает процесс овладения иностранным языком радостным, творческим и коллективным. Коммуникативные игры обладают высокой степенью наглядности и позволяют активизировать изучаемый языковой материал в речевых ситуациях, моделирующих и имитирующих реальный процесс общения.

Среди множества видов игр следует выделить те, которые имеют значительное преимущество для формирования коммуникативных качеств в изучении английского языка:

1. Ролевые игры. Происходят в воображаемых условиях, где все действия и переживания определяются игровыми ролями. Отличительная черта этих игр – активность воображения, создающая своеобразие этой формы деятельности. Такие игры можно назвать практической деятельностью воображения, при которой учащиеся погружаются в мир изучаемого языка.
2. Дидактические игры. Как правило, в эту категорию относят развивающие игры психологического характера: кроссворды,

викторины, головоломки, ребусы, шарады и т.д. Данная форма обучения требует от учащихся умения расшифровывать, распутывать, разгадывать, а главное – знать предмет. Дидактические игры вызывают у учащихся живой интерес к предмету, позволяют развивать индивидуальные способности каждого ученика, воспитывают познавательную активность.

3. Интеллектуальные игры. К данному направлению можно отнести различного рода игры: «Что? Где? Когда?», «Умники и умницы», и т.п., которые основаны на соревновании и путем сравнения показывают играющим школьникам уровень их подготовленности, тренированности, что, несомненно, побуждает их познавательную активность.

Виды игр, которые возможно применить на уроках английского языка, достаточно разнообразны. Одним из популярных направлений является проведение игр с использованием информационно-компьютерных технологий, так как визуально они более восприимчивы для современных учащихся.

1.3.1. Характеристика компонентов ролевой игры

Ролевая игра – это речевая, игровая и учебная деятельности одновременно. С точки зрения учащихся, ролевая игра – это игровая деятельность, в процессе которой они выступают в определённых ролях²¹. Данная форма обучения является одним из средств обучения общению, позволит акцентировать внимание на языковых формах, тренируя видоречевые навыки и умения.

Данная форма обучения активизирует стремление учащихся к речевому контакту друг с другом и учителем. В процессе школьники

²¹ Семёнова Т.В., Семёнова М.В. Ролевые игры в обучении иностранным языкам // Иностранные языки в школе. – 2005. - №1. с. 34-38.

овладевают такими элементами общения, как умение начать беседу, поддержать ее, прервать собеседника, в нужный момент согласиться с его мнением или опровергнуть его.

В игре используются ситуативные роли, которые в свою очередь являются инструментом для создания условий равенства в речевом партнерстве, диалог разрушает традиционный барьер между учителем и учеником.

Основная часть времени в ролевой игре отведена на отработку речи, при этом не только говорящий, но и слушающий максимально задействован в диалоге, так как он должен понять и запомнить реплику оппонента, соотнести ее с проигрываемой ситуацией, и соответственно отреагировать на нее, что несомненно способствует осознанному освоению иностранного языка

Ролевая игра, по мнению исследователей, обладает большими обучающими возможностями²²:

1. Ролевую игру можно расценивать как самую точную модель общения. Ведь она предполагает подражание действительности в её наиболее существенных чертах. В ролевой игре, как и в самой жизни, речевое и неречевое поведение партнёров переплетается теснейшим образом.
2. Ролевая игра обладает большими возможностями мотивационно - побудительного плана. В учебных условиях не просто вызвать мотив к высказыванию. Трудность заключается в следующей опосредованности: учитель должен обрисовать ситуацию таким образом, чтобы возникла атмосфера общения, которая, в свою очередь, вызывает у учащихся внутреннюю потребность в

²² Ливингстоун К. Ролевые игры в обучении иностранным языкам. – М.: Высшая школа, 1988. - 24-27 с.

выражении мыслей. В условиях иноязычного общения важно, чтобы учащиеся смогли выразить то, что им хочется сказать. Языковое обеспечение (словарный и грамматический материал, навыки в пользовании ими) часто заслоняют саму цель - общение и от учащихся и от учителей. На уроках преобладают высказывания, вызванные к жизни директивно: «Расскажи о своём друге», «Расскажи о своей семье», так как учителю хочется проверить, как учащиеся умеют комбинировать соответствующий языковой материал. Мотив же, которым руководствуются при этом учащиеся, лежит за пределами речи: им важно ответить учителю. Положение меняется, если учащиеся вовлечены в ролевую игру. Точно обозначенные «предлагаемые обстоятельства» создают общий побудительный фон, а конкретная роль, которую получает ученик, сужает его до субъективного мотива.

3. Ролевая игра способствует расширению ассоциативной базы при усвоении языкового материала. Например, реплика «Did you do your homework?», часто воспринимается учащимися механически, приобретает значимость в ролевой игре. Ученик, играющий роль отца, обращается к другому ученику, выполняющему роль сына, с вопросом, который выражает упрек, возмущение и даже угрозу. Эмоция, сопутствующая теперь этой реплике, придает ей естественную однозначность, устанавливая прямые связи с ситуацией и создавая благоприятные условия для запоминания.
4. Ролевая игра способствует формированию учебного сотрудничества и партнёрства.
5. Ролевая игра имеет образовательное значение. Учащиеся, хотя и в элементарной форме, знакомятся с технологией театра .

Таким образом, ролевая игра обладает большими возможностями в практическом, образовательном и воспитательном отношениях.

В структуре ролевой игры принято выделять следующие компоненты: роли, исходная ситуация, ролевые действия²³.

Первый компонент - роли. Роли, которые выполняют учащиеся на уроке, могут быть социальными и межличностными. Социальные роли обусловлены местом индивида в системе объективных социальных отношений (профессиональные, социально-демографические), межличностные роли определяются местом индивида в системе межличностных отношений (лидер, друг, соперник и др.) Подбор ролей должен осуществляться таким образом, чтобы формировать у школьников активную жизненную позицию, лучшие человеческие качества личности: чувство коллективизма, взаимопомощи и взаимовыручки. Существуют различные способы классификации ролей: статусные роли, которые могут быть заданы от рождения или приобретены в течение жизни (роль гражданина определенного государства и т. д.); позиционные роли обычно кодированы правилами, определяющими некоторую позицию в обществе (профессиональная, семейная роли и т.д.); ситуативные роли, представленные в виде фиксированных стандартов поведения и деятельности, для проигрывания которых достаточно быть кратковременным участником ситуации общения (роль гостя, туриста, пешехода и др).

Второй компонент ролевой игры - исходная ситуация - выступает как способ ее организации. При создании ситуации необходимо учитывать и обстоятельства реальной действительности, и взаимоотношения коммуникантов.

Выделяются следующие компоненты ситуации:

1. субъект.

²³ Филатов В.М. Методическая типология ролевых игр. // Иностранные языки в школе.- 1988. - №2.- с. 17-18.

2. объект (предмет разговора).

3. отношение субъекта к предмету разговора, условия речевого акта.

Третий компонент ролевой игры - ролевые действия, которые выполняют учащиеся, играя определенную роль. Ролевые действия как разновидность игровых действий органически связаны с ролью - главным компонентом ролевых игр. Таким образом, функциональность ролевой игры повышается при четком осознании ее структуры.

Говоря о использовании ролевой игры на уроке английского языка, нельзя не остановиться на требованиях к ролевой игре. Так как все указанные выше функции могут быть реализованы только при грамотной организации игры.

Основные требования к ролевым играм были сформулированы Р.П. Мильрудом. В своей работе автор утверждает:

1. Игру необходимо проводить на основе реальной ситуации общения, чтобы стимулировать у учащихся желание у школьников хорошо выполнить задание, но главное мотивировать интерес к обучению;
2. Ролевая игра требует четкой организации, и по форме и по организации. Только в этом случае учащиеся будут готовы качественно исполнить заданную им роль. При этом их речь будет естественной и убедительной;
3. Ролевая игра должна быть принята всей группой обучающихся;
4. Игра должна проводиться в атмосфере доброжелательности. Данный факт способствует проявлению у учащихся творческого потенциала, а это, в свою очередь, мотивирует на развитие познавательного интереса. Чем свободнее чувствует себя ученик в ролевой игре, тем большую инициативу он будет проявлять в общении. В течение обучения у учащегося начнет проявляться чувство уверенности в своих силах, а следовательно и интерес к предмету;

5. Игра организуется таким образом, чтобы учащиеся могли в активном речевом общении с максимальной эффективностью использовать отработываемый речевой материал.
6. Педагог непременно сам верит в ролевую игру, в ее эффективность. Только при этом условии он может добиться хороших результатов.
7. Большую значимость приобретает умение учителя установить контакт с ребятами. Создание благоприятной, доброжелательной атмосферы на занятии – очень важный фактор. В процессе игры учитель иногда может взять себе какую-либо роль, однако не главную, чтобы игра не превратилась в традиционную форму работы под руководством. Желательно, чтобы социальный статус этой роли помог бы ему ненавязчиво направлять речевое общение в группе²⁴.

Исходя из выше сказанного, очевидно, что использование на уроках английского языка ролевых игр эффективное средство для формирования коммуникативных навыков общения. В результате ребенок учиться строить диалог с собеседником, правильному построению предложений, а следовательно и грамотной речи. Помимо этого ролевые игры способствуют развитию социальной адаптации, в результате того, что ребенок примеряет на себя различные статусные роли, в процессе чего происходит не только изучение и запоминание изучаемого материала, но и формирование личностных качеств учащегося.

1.3.2. Характеристика компонентов дидактической игры

Дидактические игры различаются по содержанию, познавательной деятельности детей, игровым действиям и правилам, организации и взаимоотношениям детей, по роли учителя.

²⁴ Мильруд Р.П. Организация ролевых игр на уроке // Иностранные языки в школе. - 1987.- №3 , с. 8-13.

Структура дидактической игры содержит следующие компоненты:

- Мотивационный компонент – это те потребности, мотивы и интересы, которые определяют интерес учащихся принимать участие в дидактической игре;
- Ориентировочный - выбор средств игровой деятельности;
- Исполнительный - действия, операции, позволяющие реализовать поставленную игровую цель;
- Контрольно – оценочный - коррекция и стимулирование активности игровой деятельности.

А.К. Бондаренко указывает, что в дошкольной педагогике все дидактические игры можно разделить на три основных вида:

- Игры с предметами (игрушками, природным материалом);
- Настольно-печатные игры;
- Словесные игры.

Указанные виды игр необходимо использовать в образовательном процессе и на ступени начального образования, так как дошкольный и младший школьный возраст – это одна эпоха человеческого развития, именуемая «детством» и для успешной адаптации к новым социальным условиям (какими является поступление в школу) дети 3 – 10 лет должны жить общей жизнью, развиваясь и обучаясь в едином образовательном пространстве²⁵.

Игры с предметами

В играх с предметами используются игрушки и реальные предметы.

²⁵ Афанасьева Н.В. Особенности Федерального государственного стандарта начального общего образования и учебно-методического комплекса образовательной системы Д.Б. Эльконина - В.В.Давыдова // Инновационные проекты и программы в образовании – 2010. - № 3. - с. 33

Игры с предметами дают возможность решать различные воспитательно-образовательные задачи:

- расширять и уточнять знания детей;
- развивать мыслительные операции (анализ, синтез, сравнение, обобщение, классификация);
- совершенствовать речь (умение называть предметы, действия с ними, их качества, назначение; описывать предметы, составлять и отгадывать загадки, правильно произносить звуки речи);
- воспитывать произвольность поведения, памяти, внимания.

Игры с предметами наиболее доступны детям, так как они основаны на непосредственном восприятии, соответствуют стремлению ребёнка действовать с вещами и таким образом знакомиться с ними.

Настольно-печатные игры

Настольно–печатные игры, также как и игры с предметами, основаны на принципе наглядности, но в этих играх детям даётся не сам предмет, а его изображение. Данного вида игры разнообразны по содержанию, обучающим задачам, оформлению: парные картинки, лото, домино, лабиринты, разрезные картинки, кубики и т.д. Они помогают уточнять и расширять представление детей об окружающем мире, систематизировать знания, развивать мыслительные процессы.

Как и дидактическая игрушка, настольно-печатная игра хороша лишь в том случае, когда она требует самостоятельной умственной работы.

Словесные игры

В основе словесных игр лежит накопленный опыт детей, их наблюдения. Задача этих игр состоит в систематизации и обобщении. Они

применяются на этапе закрепления и повторения учебного материала²⁶.

В их основе лежит общение учителя с детьми, детей с учителем и детей между собой.

Принято различать **два основных типа игр**:

- Игры с фиксированными, открытыми правилами;
- Игры со скрытыми правилами.

Примером игр первого типа является большинство дидактических, познавательных и подвижных игр, сюда относят также развивающие интеллектуальные, музыкальные, игры-забавы, аттракционы.

Ко второму типу относятся игры, в которых на основе жизненных или художественных впечатлений свободно и самостоятельно воспроизводятся социальные отношения или материальные объекты²⁷.

В теории и практике существует следующая классификация дидактических игр, сгруппированных по виду деятельности учащихся:

- Игры-путешествия;
- Игры-поручения;
- Игры-предположения;
- Игры-загадки;
- Игры-беседы (игры-диалоги).

Игра-путешествие отражает реальные факты или события. Цель игры - усилить впечатление, придать познавательному содержанию сказочную необычность, обратить внимание детей на то, что находится рядом. Игра-путешествие — это игра действия, мысли, чувств ребенка, форма удовлетворения его потребностей в знании. Она обостряет внимание,

²⁶ Бондаренко, А.К. Дидактические игры / А.К. Бондаренко. - М.: Просвещение, 1999. – 237 с.

²⁷ Шлаков С.А. Игра и дети / С.А. Шлаков. – М.: Эксмо-Пресс, 1990. - 267 с.

наблюдательность, осмысление игровых задач, облегчает преодоление трудностей и достижение успеха.

Игры-путешествия иногда неправильно отождествляются с экскурсиями. Существенное различие их заключается в том, что экскурсия — форма прямого обучения и разновидность занятий. Целью экскурсии чаще всего является ознакомление с чем-то, требующим непосредственного наблюдения.

Игры-поручения имеют те же структурные элементы, что и игры-путешествия, но по содержанию они проще и по продолжительности короче. В основе их лежат действия с предметами, игрушками, словесные поручения. Игровая задача и игровые действия в них основаны на предложении что-либо сделать».

Дидактическое содержание **игры-предположения** заключается в том, что перед учащимися ставится задача и создается ситуация, требующая осмысления последующего действия: «Что было бы...?» или «Что бы я сделал...», «Кем бы хотел быть и почему?», «Кого бы выбрал в друзья?» и др. Игровые действия определяются задачей и требуют от детей целесообразного предполагаемого действия в соответствии с поставленными условиями или созданными обстоятельствами. Эти игры требуют умения соотнести знания с обстоятельствами, установления причинных связей. В них содержится и соревновательный элемент: «Кто быстрее сообразит?».

Основным признаком **игры-загадки** является замысловатое описание, которое нужно расшифровать (отгадать и доказать). Главной особенностью загадок является логическая задача. Способы построения логических задач различны, но все они активизируют умственную деятельность ребенка. Необходимость сравнивать, припоминать, думать - доставляет радость умственного труда. Разгадывание загадок развивает

способность к анализу, обобщению, формирует умение рассуждать, делать выводы, умозаключения.

В основе *игры-беседы* лежит общение педагога с детьми и ребят друг с другом. Это общение имеет особый характер игрового обучения и игровой деятельности детей. Основным средством игры-беседы является слово или словесный образ. В ней воспитатель часто идет не от себя, а от близкого ребенку персонажа и, тем самым, не только сохраняет игровое общение, но и желание повторить игру. Воспитательно-обучающее значение заключено в содержании сюжета - темы игры, в возбуждении интереса к тем или иным аспектам объекта изучения, отраженного в игре.

Ценность игры-беседы заключается в том, что она предъявляет требования к активизации эмоционально-мыслительных процессов: единства слова, действия, мысли и воображения детей. Игра-беседа воспитывает умение слушать и слышать вопросы учителя, вопросы и ответы детей, умение сосредоточить внимание на содержании разговора, дополнять сказанное, высказывать суждение. Все это характеризует активный поиск решения поставленной игрой задачи .

Таким образом, дидактическая игра – явление сложное и многогранное, в которой определяются виды, типы, структура, функции, т.е. основные элементы, характеризующие игру как форму обучения и игровую деятельность одновременно.

В дидактической игре обязательно наличие увлекательной задачи, решение которой требует умственного усилия, преодоления некоторых трудностей. Дидактизм в игре должен сочетаться с занимательностью, шуткой, юмором. Увлечение игрой мобилизует умственную деятельность, облегчает выполнение задачи.

1.3.3. Характеристика компонентов интеллектуальной игры

Интеллектуальные игры можно разделить на следующие категории²⁸:

- Лексические игры;

Лексические игры могут быть языковыми и речевыми. Целью языковых лексических игр является тренировка учащихся в овладении словами вне контекста, а также усвоение всех системных признаков иностранного слова. В языковой игре процесс овладения лексическими единицами носит строго регламентированный характер. Все внимание школьников направлено на воспроизведение учебного материала, при этом фиксируются и учитываются ошибки учащихся. Цель речевой лексической игры – это решение различных коммуникативных задач имеющимися лексическими средствами.

При проведении лексических игр большая роль отводится учителю, который является здесь организующей фигурой. Он, прежде всего, определяет функцию игры и ее место в учебном процессе, форму проведения, а также время, которое необходимо для проведения игры. Существенным при этом является тот факт, что учитель, организуя игру, должен вовлечь в нее как можно больше учащихся, а затем незаметно и умело выйти из нее. Далее учитель только наблюдает за игрой, управляет ею, давая при этом какие-то рекомендации и подсказки, если в ходе игры возникают затруднения. В это время учитель незаметно для учащихся записывает ошибки, с целью их систематизации и проведения в последующем их коррекции.

Чтобы закрепить в речи лексику по теме «Утро школьника», можно провести игру «Пантомима». Ведущий выходит из класса, а группа ребят

²⁸ Стронин, М.Ф. Обучающие игры на уроке английского языка / М.Ф. Стронин. – М.: Просвещение, 1984. – 112 с.

располагается у доски. Каждый жестами и мимикой изображает одно из действий по заданной теме. Затем учитель говорит ведущему: Guess what every pupil is doing.

Примерные ответы ведущего: This boy is doing morning exercises. That girl is washing her face. That boy is sleeping, etc.

– Грамматические игры;

Основные цели грамматических игр: научить детей употреблению речевых образцов, содержащих определенные грамматические трудности; практически применять знания по грамматике, создать естественную ситуацию для употребления грамматических конструкций в естественных ситуациях общения. Примером грамматической игры является: «Act as you say»

Цель: тренировка употребления Present Continuous.

Ход игры: Задание заключается в выполнение команд с комментариями. Игруют по 3 ученика: 1 – отдаёт команду, 2 – выполняет и говорит, что он делает, 3 – описывает действия второго.

1 – Play volleyball. 2 – I am playing volleyball. 3 – He/ She is playing volleyball.

1 – Wash your face. 2 – I am washing my face. 3 – He/ She is washing his/ her face.

1 – Do exercises. 2 – I am doing exercises. 3 – He/ She is doing exercises.

– Фонетические игры;

Учебная цель фонетических игр состоит в том, чтобы дети правильно произносили и узнавали требуемые звуки в словах, отработка интонации. На начальном этапе обучения иностранному языку фонетические игры используются регулярно. В дальнейшем, фонетические игры проводятся на уровне слов, предложений, рифмовок, скороговорок,

стихов, песен.

Примером фонетической игры может служить игра: « Кто быстрее?». Целью игры является формирование и совершенствование навыков установления звуко-буквенных соответствий и значений слов на слух. Ход игры: ученикам раздаются карточки, на которых в первой колонке приводятся слова на иностранном языке, во второй – их транскрипция, в третьей – перевод слов на русский язык. Слова на иностранном языке пронумерованы по порядку. Как только преподаватель произносит то или иное слово, каждый ученик должен, поставить его номер рядом с соответствующими транскрипцией и переводом на русский язык (или соединить все три соответствия непрерывной чертой). Выигрывает тот, кто быстрее и качественнее установит соответствия между иноязычным словом, транскрипцией и переводом.

– Орфографические игры;

Орфографические игры способствуют формированию и развитию речевых навыков. Основная цель этих игр - освоение правописания иностранных слов. Часть игр рассчитана на развитие памяти детей, другие - на воспроизведение орфографического образа слова. Например игра-«Word composers». Целью игры является развитие орфографических навыков. Учитель пишет на доске длинное слово, например *representative*. Из букв этого слова дети должны составить новые слова и записать их. Например: *present, tea, test, nest, part, art*. Выигрывает тот, кто назвал последнее слово.

1.3.4. Ментальные карты как средство изучения английского языка

Ментальная карта, *mind map* (интеллектуальная, умственная карта, ассоциограмма) – это один из методов педагогической технологии ассоциативного мышления²⁹.

²⁹ Бьюзен Б., Бьюзен Т. Супермышление. – М.: Попурри, 2008. – 208 с.

Она представляет собой графический конспект, состоящий из ассоциативных рисунков, записей, тезисов составленных учащимся на основе изученного материала. Одним из ее плюсов является то, что процесс ее составления проходит в игровой форме.

Автором интеллектуальных (ментальных) карт является Тони Бьюзен – психолог, специалист в области самосовершенствования - развития памяти, мышления и т.д.

Использование данной технологии на уроках английского языка поможет стимулировать запоминание материала, упорядочить и систематизировать информацию, спланировать деятельность и подготовку к выступлениям, а самое главное, что благодаря составлению ментальных карт ребенок может рассмотреть задачу с разных сторон ее решения.

При составлении ментальных карт в центре листа рисуется центральный образ, который будет символизировать тему, с которого и начинается работа, как на карте, так и в мыслях. При этом не обязательно иметь художественный талант, так как при составлении карты возможно схематичное изображение, а также использование различных подручных средств, например - вырезки из журналов и т.п. в одной такой карте возможно выразить достаточно объемный материал, таким образом сэкономив время и силы, которые потребовались бы, чтобы записать какие либо слова или предложения. Помимо этого, рисунки запоминаются лучше, чем слова.

От центрального образа отводятся ветви, на которых пишутся самые важные ключевые слова и мысли, касающиеся изучаемой темы. Каждая ветвь должна содержать одно слово или мысль.

От имеющихся ветвей изображаются тонкие ветви, уточняющие основные мысли. Таким образом, получается «осьминожек» или «дерево».

Одной из важнейших особенностей составление карт является

использование компьютерных технологий учащимися, что является немаловажным при планировании и проведении современного урока.

Существует множество компьютерных программ (к примеру: Mind Manager Pro 6, Concept Draw Mind Map Pro 4.5, Edraw Mind map) с помощью которых мобильно и за короткий промежуток времени учащийся сможет видоизменить и адаптировать свою интеллектуальную карту в зависимости от целей и задач, поставленных перед ним³⁰.

Ко всему прочему, нарисованная и раскрашенная от руки карта, кроме зрительной, вовлекает механическую память, что способствует лучшему запоминанию, а это очень важно для работы с новой лексикой.

Работу по изготовлению карт можно использовать на любом этапе урока, а также для домашнего задания. Умственные карты можно использовать для мозгового штурма, обучения новой лексике, подведения итогов, пересказа, краткого изложения всех тем, которые нужно повторить или которые в данный момент изучаются.

Результатом использования интеллект - карт на уроках является:

- произвольное запоминание с использованием ключевых элементов. Ключевые элементы становятся якорями, за которые цепляется ассоциативная память при воспроизведении информации. В итоге затрачивается значительно меньше усилий, чем при механическом запоминании (зубрежке);
- информация запоминается уже усвоенной (понятой), устанавливаются связи с другими знаниями, понятиями, темами, что значительно усиливает эффективность запоминания и развивает мышление и память детей;

³⁰ Арефьева Н.Я. Руководство пользователя для создания ментальных карт в программе mind42.com bubbl.us <http://arefnelly.blogspot.ru/search?updated-max=2013-04-15T20:34:00-07:00&max-results=7&start=21&by-date=false>

- интеллект-карта выступает опорой для быстрой актуализации необходимых лексических единиц после продолжительного перерыва;

Широкий диапазон применения карт памяти на уроках английского языка:

- Работа с фонетическим материалом;
- Работа с лексическим материалом;
- Работа с грамматическим материалом;
- Работа с текстовым материалом;
- Обучение устному монологическому высказыванию;
- Представление результатов проектной деятельности;
- Подготовка к ГИА и ЕГЭ;
- Проведение дискуссии, дебатов.

Исходя из выше сказанного, следует, что интеллект-карты – это наглядный способ представления информации, когда в центре записано понятие, от которого отходят лучи ассоциации или связанные понятия. Эти схемы очень похожи на солнце, поэтому учащиеся

Рисование умственных карт

- Экономит время, потраченное на записывание материала;
- Может выступать как один из элементов игровой формы обучения;

Вывод по первой главе

Применение различных типов и видов игр на уроках английского языка помогает учителю разнообразить деятельность учащихся. Педагогическая целенаправленность игр осуществляется с помощью системы игр, составленной в соответствии с ролью и место в процессе обучения английскому языку.

Игра позволяет успешно решать важные методические и психологические задачи, такие как:

- создание психологической готовности детей к речевой деятельности, общению;
- обеспечение естественной необходимости многократного повторения ими языкового материала;
- тренировка учащихся в выборе нужного речевого варианта, что является подготовкой к ситуативной спонтанной речи;
- снятие усталости и напряженности.

Кроме того, игра является инструментом преподавания, который активизирует мыслительную деятельность обучаемых, позволяет сделать учебный процесс привлекательнее и интереснее, заставляет волноваться и

переживать, что формирует мощный стимул к овладению языком.

Учитывая характерные особенности игры и потенциал ее использования на уроках, можно утверждать, что игра является мощным стимулом в изучении иностранного языка, а также эффективным методическим приемом. Использование игр на уроках иностранного языка повышает готовность играть и общаться, позволяет учащимся выразить себя, переживать и сопереживать. Кроме того, использование игр в процессе обучения развивает культуру общения и навыки работы в коллективе. Все это позволяет охарактеризовать игру как психологическое, социально-психологическое и педагогическое явление.

II. Практическое применение игр как средства обучения на уроке английского языка

Как уже было выявлено в первой части работы урок иностранного языка имеет свою специфику, так как, в отличие от других предметов, в качестве основной цели обучения выдвигается формирование коммуникативной компетенции учащихся. Чтобы заложить основы коммуникативной компетенции, требуется достаточно продолжительный срок, потому что учащимся нужно с первых шагов ознакомиться с изучаемым языком как средством общения. Это значит, что они должны учиться понимать иноязычную речь на слух (аудирование), выражать свои мысли средствами изучаемого языка (говорение), читать, то есть понимать иноязычный текст, прочитанный про себя, и писать, то есть научиться пользоваться графикой и орфографией иностранного языка при выполнении письменных заданий, направленных на овладение чтением и устной речью, или уметь письменно излагать свои мысли.

Исходя из выше сказанного, для практического изучения были выбраны элементы ролевой игры, так как ролевая игра - это речевая, игровая и учебная деятельности одновременно. В процессе ролевой игры происходит формирование и развитие речевых навыков и умений учащихся, что,

несомненно, является наиболее важным при изучении английского языка.

При подготовке к урокам в 4 классах была изучена специфика подготовленности классного коллектива к изучению английского языка, проведен анализ УМК, с целью рационального построения урока, а также рассмотрена преимственность применения игровых форм на уроках английского языка.

2.1. Анализ программных требований к изучению английского языка на начальной ступени обучения

В соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом обучение школьников направлено на формирование у них познавательных, регулятивных и коммуникативных универсальных учебных действий, что является показателем развития метапредметных результатов.

К предметным результатам ФГОС относит освоенный обучающимися в ходе изучения учебного предмета опыт специфической для данной предметной области деятельности по получению нового знания, его преобразованию и применению, а также систему основополагающих элементов научного знания, лежащую в основе современной научной картины мира³¹.

Согласно тексту федерального стандарта, спецификой предмета «иностраный язык» является коммуникативная (речевая) деятельность при его изучении.

Для формирования коммуникативной деятельности у учащихся важна не только профессиональная компетентность педагога, но и соответствие предъявляемых требований государственным стандартам к программам обучения, а следовательно и к тому учебно - методическому

³¹ Об утверждении и введении в действие федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования: Приказ Минобрнауки России от 06.10.2009 № 373 (ред. от 31.12.2015) // СПС «Консультант плюс»

комплексу, который используется при обучении.

Содержание обучающего материала должно способствовать развитию коммуникативной компетенции учащихся. При изучении английского языка данная компетенция выражается в умении учащихся общаться на изучаемом языке.

При изучении английского языка на ступени начального общего образования многие школы используют УМК «EnjoyEnglish», составленный авторским коллективом в лице М.З. Биболетовой, О.А. Денисенко, Н.Н. Трубанева.

УМК М. З. Биболетовой “Enjoy English” (4 класс) разработан на основе федерального компонента Государственного стандарта и Примерных федеральных программ по иностранным языкам и рассчитан в качестве базового курса для общеобразовательных учреждений.

Учебник состоит из 68 уроков, что соответствует учебной нагрузке по иностранному языку, предусмотренной стандартом (2 часа в неделю).

Учебный материал структурирован по учебным четвертям и разделен на 7 разделов. В конце каждой четверти предусмотрено выполнение учащимися проверочных работ, которые позволяют оценить коммуникативные умения учеников 4 класса в аудировании, чтении, письме и устной речи, убедиться в том, что основной языковой и речевой материал ими усвоен.

Анализ содержания учебного курса указанной линии отражает направленность изучаемого материала на формирование личностных, предметных и метапредметных результатов, заложенных федеральным государственным образовательным стандартом, и выражается в следующих характеристиках³²:

³² Биболетова М.З. Английский язык 4 класс / М.З. Биболетова, О.А.Денисенко, Н.Н. Трубанева. – М.: Титул, 2012.-144 с.

1. Личностно-ориентированный характер обучения.

Курс нацелен на формирование у каждого учащегося осознанного понимания собственного участия в образовательном процессе как субъектов обучения. В итоге учащийся умеет поставить перед собой образовательную цель, в соответствии с его потребностями, а также высказать свою точку зрения и объективно оценить действия собеседника.

2. Соблюдение деятельностного характера обучения иностранному языку.

В организации речевой деятельности на уроках английского языка предусмотрено моделирование реального общения, что способствует произвольному запоминанию изучаемого материала. Моделирование указанных условий возможно посредством игровых форм работы.

3. Приоритет коммуникативной цели в обучении английскому языку.

Коммуникативная направленность курса проявляется в постановке целей, отборе содержания, в выборе приемов обучения и в организации речевой деятельности учащихся. При этом формируется готовность восприятия как устной, так и письменной речи.

4. Дифференцированный подход.

Учебно-методический комплекс состоит из учебника («Enjoy English»), рабочей тетради Enjoy English (№ 1) которая предназначена для формирования лексико-грамматических навыков, умений в чтении и письме, рабочей тетради №2 («Контрольные работы»), в которой представлены четыре проверочные работы (в двух вариантах) для итогового контроля (в конце учебных четвертей и в конце учебного года).

Обучение английскому языку по курсу «Enjoy English» на начальной ступени преемственно с основной школой.

Материал курса подобран с учетом его дальнейшего использования учащимся: для создания собственных высказываний или для понимания звучащих или печатных текстов. В содержании курса предусмотрены

задания для индивидуальной, парной и группой работы

По окончании каждого раздела предусмотрено выполнение проектной работы, в содержании «Enjoy English» в конце каждого раздела есть задания из рубрики «Проверь себя», которые позволяют проверить языковые знания и «Progress check», позволяющие проверить речевые умения.

Содержание курса «Enjoy English» имеет социокультурную направленность, которая просматривается в тематическом содержании. На изучение вынесены вопросы, ориентированные на современные проблемы школьника, в различных сферах его бытия: школа, семья. Также отрабатывается практический навык межкультурного общения со сверстниками из разных стран. При этом содержание тем направлено на формирование в учащихся толерантного отношения к глобальным проблемам человечества. Особенностью учебника является то, что изучение выше указанных ситуации в большей части происходит с использованием ролевых игр, которые представлены в каждом разделе.

Первый раздел «Speaking about seasons and the weather» представлен 2 ролевыми играми, которые имеют имитационный характер. Цель – научить учащихся диалогу-расспросу. Игры имеют социально-бытовой характер.

На стр.8 упр.11 в задании «Read and act out» предложена ролевая игра между птицей и зайцем ³³Цель: учить рассказывать о погоде в разное время года, используя выражения: I like/I don't like ... because it's. Ход игры: учащиеся читают диалог, переводят, составляют диалог по аналогии. Это социально-бытовая, контролируемая, имитационная ролевая игра.

На стр. 10 упр. 17 предложена следующая ролевая игра: «Представь, что вы с одноклассником – жители разных стран. Расскажите друг другу, какая

³³ См. приложение 1

погода обычно бывает в этих странах в разное время года» Цель: учить вести диалог-расспрос, используя вопрос *What is the weather like?* Ход игры: Учащиеся составляют диалог из реплик в упр. 16 стр. 10. Затем выбирают, представителями каких стран им хотелось бы сейчас быть, рассказывают о погоде выбранной страны, по аналогии с прочитанным. Это социально- бытовая, умеренно-контролируемая, имитационная ролевая игра (стр.8 ,16).

Второй раздел «*Enjoying your home*» представлен играми, способствующими обучению диалогическому общению. На стр. 21 упр. 4 учащимся предлагается разыграть диалоги между Джимом и Эндрю, Джил и Роуз³⁴.

Ход игры: учащиеся читают диалог, распределяют роли, учат их и разыгрывают один из диалогов. Цель: учить описывать свою квартиру/комнату, используя языковые клише. Это социально-бытовая контролируемая имитационная ролевая игра. На стр. 27 упр. 22 предложена игра «*Hide and seek*»³⁵. Цель: учить расспрашивать собеседника о его местонахождении в квартире, доме, используя предлоги места. Ход игры: на доске висит плакат с изображением комнаты. Один из учащихся мысленно прячется на картинке. Собеседник старается угадать, где он спрятался, задавая вопросы типа «*Are you under the table?*» Это социально-бытовая, свободная, имитационная ролевая игра.

Третий раздел «*Being happy in the country and in the city*» предложена ролевая игра на стр. 38 упр. 17. «*Read and act out*»³⁶.

Это сюжетно-ролевая, сценарная, контролируемая ролевая игра. Цель: закрепление первичных умений по использованию в речи

³⁴ См. приложение 2

³⁵ См. приложение 3

³⁶ См. приложение 4

прилагательных в²⁴ сравнительной и превосходной степени. Ход игры: в группах по 3 человека учащиеся распределяют роли, учат каждый свою роль, разыгрывают сюжет сказки. Игра интереснее, если используются атрибуты (например, маски героев).

Четвертый раздел «Telling Stories» не содержит ролевых игр по обучению диалогической речи.

В последующих разделах: «Having a good time with your family», «Shopping for everything», « School is fun» также представлены ролевые игры, которые в первую очередь направлены на формирование коммуникативных умений обучающихся. Цель: закрепление первичных умений предложить помощь по дому, принять помощь или отказаться от нее. Ход игры: учащиеся в парах читают диалоги, распределяют роли, учат, разыгрывают диалоги. Это социально-бытовая, контролируемая, имитационная ролевая игра. На стр. 76 упр. 34 в этом же разделе предложена социально-бытовая, контролируемая имитационная ролевая игра. Цель: закрепление первичного умения разговора по телефону (учить называть номер телефона, просить позвать к телефону, изложить цель звонка, сказать, что этого человека нет дома, попросить позвонить позднее). Ход игры: учащиеся читают диалог в парах, распределяют роли, учат диалог и рассказывают его. В упр. 35 и 36 учащимся предлагается самим составить диалоги. В упр. 35 учащиеся сами составляют диалог в парах по аналогии с прочитанным, используя предложенные фразы. Это социально-бытовая, умеренно-контролируемая имитационная ролевая игра, целью которой является закрепление первичного умения разговора по телефону. В упр. 36 ученикам предлагается позвонить Джиму или Джил. Задание: «Вы позвонили Джиму или Джил, но их не оказалось дома. Вы разговариваете с его (ее) мамой или папой». Диалог также составляется по аналогии с прочитанным. Цель: закрепление навыка разговора по телефону. Это социально-бытовая, свободная имитационная ролевая

игра³⁷.

В разделе «Shopping for everything» на стр. 86 упр. 5 предлагается разыграть диалог «В магазине» между продавцом и Мисс Чэттер. Цель: закрепление первичных умений ведения диалога в магазине одежды. Ход игры: учащиеся в паре читают диалог, распределяют роли, учат, разыгрывают диалог «В магазине одежды» между продавцом и Мисс Чэттер³⁸. Это социально-бытовая контролируемая ролевая игра. Упр. 6 на стр. 87 является примером социально-бытовой умеренно контролируемой имитационной ролевой игры. Цель: закрепление навыка ведения диалога в магазине одежды. Ход игры: учащиеся составляют диалог между продавцом и гномом Тайни по аналогии с прочитанным. На стр. 88 в упр. 9 задание: разыграть диалог между Тимом, Томом и продавцом магазина одежды, предложенный в упр. 8.

На стр. 89 упр. 13 есть задание «Read and act out». Учащиеся ищут диалоги между папой Слоном и Слоном, между папой Слоном и миссис Львицей в тексте и разыгрывают его. Это социально-бытовая, сценарная, сюжетно-ролевая игра. При изучении темы «Количественные местоимения» на стр. 95 упр. 32 представлены 3 диалога этикетного характера. Учащиеся в парах вставляют вместо точек слова some, any, no и разыгрывают один из диалогов по ролям (диалоги разделены по степени сложности каждой паре)³⁹. Это социально-бытовая, контролируемая, имитационная ролевая игра. В разделе «School is fun» на стр. 105 упр. 22 представлена социально-бытовая умеренно-контролируемая имитационная ролевая игра⁴⁰.

Цель: закрепление первичного умения попросить одноклассника

³⁷ См. приложение 5

³⁸ См. приложение 6

³⁹ См. приложение 7

⁴⁰ См. приложение 8

одолжить на время какие-либо школьные принадлежности. Учащиеся составляют диалог по аналогии с прочитанным в предыдущем упражнении. На стр. 108 упр. 33 учащиеся знакомятся с школьными анекдотами, один из которых разыгрывают с одноклассником. Это социально-бытовая контролируемая сценарная сюжетно-ролевая игра⁴¹.

Учебник «Enjoy English» строится на основе английских сказок и стихов, познавательных и поучительных рассказов. Учащиеся погружаются в мир интересных историй: про болтливую лягушку, грустного ослика, малыша Саймона и его большой секрет, спор ветра и солнца, волка и ягненка, маленькую птичку и хитрого кота, про короля и сыр, про то, как дети превратили маленький серый город в чудесный зеленый сад, про особенности диких и домашних животных, про летние веселые приключения Джима и Джил.

Сюжетное построение учебника позволяет не только раскрыть тематику, определенную авторской программой для 4-го класса, и предусмотреть необходимые речевые ситуации, но и решить ряд воспитательных задач.

Анализ содержания учебника показал, что разнообразие учебного материала в игровой форме позволяет в полной мере обучать различным видам речевой деятельности.

Для обучения аудированию в учебнике используется три вида учебного материала:

1. Тексты песен и стихотворений. Записаны, как на аудионоситель, так и содержатся в текстовой форме. Учащимся дается для прослушивания с последующим изучением.
2. Упражнения, содержащие знакомые учащимся слова и словосочетания. Предназначены для работы над техникой чтения.

⁴¹ См. приложение 9

Учащиеся слушают запись и повторяют за диктором (в паузу) слова, а затем читают их вслух самостоятельно.

3. Аудитивные упражнения. Учащимся предлагается прослушать текст, а затем выполнить задание на проверку его понимания. Вниманию учащихся предлагаются тексты монологического и диалогического характера: рассказы описательного характера, диалоги сказочных персонажей и т.д.

Все тексты для аудирования моделируют реальное общение, тем самым придавая коммуникативный характер обучению.

При обучении по УМК «Enjoy English» в 4-м классе учащиеся решают элементарные коммуникативные задачи в процессе общения со взрослыми и между собой в пределах игровой, учебно-трудовой и семейно-бытовой сфер общения. Процесс обучения говорению в курсе «Enjoy English» сбалансирован и взаимосвязан с другими видами речевой деятельности - аудированием, чтением и письмом.

Умения в монологической и диалогической речи формируются параллельно и взаимосвязано. Как диалогическому, так и монологическому высказыванию дети обучаются через прослушивание и имитацию готовых образцов, задаваемых учителем или героями учебника на аудиозаписи. Готовые монологи и диалоги учащиеся сначала копируют, потом разыгрывают по ролям или самостоятельно или коллективное составление текста диалога или монолога по аналогии с этими образцами.

Проведенный анализ позволяет заключить, что УМК «Enjoy English» полностью соответствует требованиям Федерального государственного образовательного стандарта начального основного образования к результатам освоения обучающимися образовательной программы.

Рубрика «Знать/понимать» включает требования к учебному материалу, который усваивают и воспроизводят учащиеся.

Рубрика «Уметь» включает требования, основанные на более сложных видах деятельности, в том числе творческой: расспрашивать, объяснять, изучать, описывать, сравнивать, анализировать и оценивать, проводить самостоятельный поиск необходимой информации, ориентироваться в тексте на английском языке, делать краткие сообщения на английском языке.

В рубрике «Использовать приобретенные знания и умения в практической деятельности и повседневной жизни» представлены требования, выходящие за рамки учебного процесса и нацеленные на решение разнообразных жизненных задач.

Кроме того, УМК «Enjoy English» способствует формированию дружелюбного и толерантного отношения к ценностям иных культур, оптимизма и выраженной личностной позиции в восприятии мира, в развитии национального самосознания на основе знакомства с жизнью своих сверстников в других странах.

2.2. Определение эффективности применения игр при обучении английскому языку

Для экспериментальной проверки теоретического обоснования дипломной работы был проведен педагогический эксперимент.

Подтверждение гипотезы дипломной работы проводилось с учётом условий обучения иностранному языку на начальном этапе средней школы.

На данном этапе целью работы является определение актуальности и эффективности использования игровых технологий на уроках английского языка. Для выявления данного факта необходимо практическое изучение вопроса посредством проведения уроков.

2.2.1 Диагностирование уровня диалогической речи у обучающихся

Занятия проводились на преддипломной практике, на базе МБОУ школа №143 г.Красноярск в 4 «а» классе.

Цель практической части исследования – подтвердить гипотезу данной дипломной работы: если учитель будет использовать игры на уроках английского языка, то процесс овладения предметом будет более эффективным.

Для достижения поставленной цели были выделены основные задачи:

Задачи опытно-исследовательской работы:

1. Анализ сформированности диалогической речи учащихся указанного класса;
2. Разработка технологических карт уроков с последующим практическим применением;
3. Сбор аналитической информации в результате проделанной работы. Подведение итогов.

Основным методом исследования выступил метод эксперимента, который состоял из трёх этапов: констатирующего, формирующего и контрольного. На каждом этапе применялись свои, более частные, методы исследования.

На констатирующем этапе были применены такие методы, как наблюдение, беседа с учащимися, а также предварительное тестирование.

На данном этапе предполагалось выявить уровень сформированности диалогической речи у учащихся, вследствие письменного задания⁴².

С помощью анализа заданий в разработанном тесте была составлена опорная таблица основных критериев уровня развития диалогических навыков учащихся применительно к уроку английского языка⁴³.

⁴² См. приложение 10

⁴³ См. приложение 11

В результате тестирования был определен уровень сформированности диалогических навыков среди учащихся, который показал следующие результаты: более половины класса имеет средний, или низкий уровень развития навыков диалогового общения, существует вероятность, что такой результат является следствием несовершенства предоставляемого им материала⁴⁴. Из чего можно сделать вывод, что те ролевые игры, которые содержит учебник имеет обобщенный характер, в какой то степени отсутствует индивидуальный подход в соответствии с развитием, а также потребностями обучающего.

2.2.2. Формирование диалогической речи с использованием игровых приемов при проведении серии уроков «Enjoying your home»

На формирующем этапе была разработаны и проведены уроки, в структуре которых, использовались ролевые игры, направленные на развитие диалогической речи.

При организации уроков учитывались особенности развития учащихся (возрастные и индивидуальные различия обучаемых, цели обучения, количество учебных часов), мотивация в учении, уровень сформированности лингвистической готовности учащихся к осуществлению иноязычной деятельности.

Методика проведения уроков по теме «Enjoying your home» была составлена с учетом требований федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования, примерной программы по английскому языку, авторской учебной программы «Enjoy English» для 2-11 классов общеобразовательных учреждений М.З. Биболетова, Н.Н. Трубанева. - Обнинск: Титул, 2010. - 56 с.

Федеральный базисный учебный план для образовательных учреждений

⁴⁴

См. приложение 12

Российской Федерации отводит 70 часов для обязательного изучения учебного предмета на этапе начального образования из расчета 2-х учебных часов в неделю в 4 классах.

Примерная программа по английскому языку рассчитана на 70 учебных часов. При этом в ней предусмотрен резерв свободного времени для реализации авторских подходов, использования разнообразных форм организации учебного процесса, внедрения современных педагогических технологий. Разработанный модуль состоит из 4-х уроков, в расчете 2 часа в неделю: «We like the place we live in», «Enjoy Your Home», «What is there in your room?» «Enjoying your home»⁴⁵.

Технологическая карта урока «We like the place we live in»

Тема: « We like the place we live in» («Мы любим место, в котором мы живём»).

Цели урока:

Обучающие:

- ознакомить учащихся с лексикой по теме «We like the place we live in» и активизировать её в речи;
- активизировать употребление множественного числа имён существительных; познакомить с существительными-исключениями sheep, man, woman;
- обеспечить отработку употребления Present Simple в серии языковых и речевых упражнений;
- закрепить полученные знания.

Развивающие:

- развивать умения и навыки устной речи, рассказывая о городе,

⁴⁵

См. приложение 15-17

сельской местности, используя оборот: there is / there are;

- развивать умения и навыки в чтении, читая про себя с полным пониманием текста, построенном на знакомом языковом материале;
- развивать внимание, зрительную память, воображение, мышление, фонематический слух, творческую инициативу в приобретении знаний английского языка.

Воспитательные:

- содействовать воспитанию доброжелательного и толерантного отношения друг к другу;
- воспитывать чувство ответственности за порученное дело;
- признавать право быть уникальным и право на ошибку.

Тип урока: урок овладения знаниями, умениями, навыками.

Методы обучения: игровой, практический, репродуктивный.

Форма организации познавательной деятельности учащихся:
групповая.

Оборудование и оснащение урока:

- Карточки с сельскими и городскими видами;
- 4 плаката формата А3 (2 плаката с видами города и 2 плаката с видами деревни);
- 3 конверта с заданиями, магниты, фломастеры, листы бумаги формата А4;
- Музыкальный центр.

Lesson topic and staging

Данный урок является уроком изучения нового материала. На нем происходит изучение той местности, на которой проживают обучающиеся.

Преимущественная форма обучения: групповая. Учащиеся делятся на две группы.

Мотивационная часть урока начинается с прочтения стихотворения «Город и деревня». Прослушивание проходит под фоновую музыку.

The Country and the City

Some people live in the city

Where the houses are very tall.

Some people live in the country

Where the houses are very small.

But in the country where the houses are small,

The gardens are very big.

And in the cities where the houses are tall

There are no gardens at all.

После прослушивания стихотворения учитель предлагает определить учащимся тему урока. После того, как тема становится известна, учитель вывешивает на доску два плаката: один плакат с видом города (the City), другой – с сельским видом (the Country) .

На парты для двух групп размещаются плакаты с теми же видами (для первой группы с видом города, для второй - с видом деревни. Далее учащиеся подходят к столу учителя и выбирают одну из открыток с видами города или деревни и занимают места за столом, тем самым формируя группы (2) согласно выбранным видам. На столах – фломастеры, листы бумаги А-4 для работы каждой группой.

Speaking and vocabulary

После распределения групп, для работы со словарем учитель предлагает найти в стихотворении предложения о городе и деревне, и

соответствующим группам записать выделенные ими предложения на листе А 4, который находится у них на парте.

Teacher: - Find sentences about the city for the first group and the country for the second group using the poem and write them.

Reconstruction and disclosure.

После проделанной работы учитель предлагает представить ее результат каждой команде. Представитель от группы выходит к доске прикрепляет листок к своему плакату и зачитывает фразы.

Teacher: - Come to the blackboard and stick your papers next to your posters on the blackboard and read your sentences.

Далее учитель дает задание по карточкам , в которых необходимо выбрать слова которые относятся к теме «город» (первая группа) и «деревня» (вторая группа).

Teacher: - Read the words and choose them for each picture.

Задание 2.

(new, nice, small, green, dirty, clean, large, red, beautiful, wide, blue, old, dark, big, tall).

Учитель: - Представьте свои работы. Представитель от каждой команды подойдите к доске и прикрепите слова, подходящие вашей теме, к своему плакату. Прочитайте эти слова.

Teacher: - Somebody from the first group comes to the blackboard and sticks the words about the city and someone from the second group comes to the blackboard and sticks the words about the country. Read them.

Как и при первом задании, представители от групп зачитывают выполненное задание, в этот момент участники противоположной группы оценивают правильность ответа. Затем организуется обсуждение в группах: согласны или не согласны ученики с каждым пунктом в

предыдущем задании, и какие на их взгляд ответы являются наиболее точными.

Далее учащимся предлагается работа с текстом и словарем. Учащимся необходимо прочитать письмо от девочки Светы Беловой и по тексту, уже на основе полученных знаний о городе и деревне, составить диалог, в котором, необходимо представить перед второй группой свой населенный пункт. Общение происходит в форме живого диалога, в этот момент учащиеся применяют на себя различные роли, тем самым развивая свои коммуникативные качества.

Учитель: - Прочитайте письмо Светы и скажите, что вы можете увидеть в городе (для первой команды) и в деревне (для второй команды).

Teacher: - Read Sveta's letter and say what you can see in the city (the first group) and in the country (the second group).

Задание 3

Dear Pen Friend,

My name is Sveta. I am from Russia. It is a large country. There are many cities, towns, and farms in Russia. The capital of Russia is Moscow. I live in Moscow. It is a big city. The streets are wide and long in Moscow.

In the streets you can see a lot of people, cars, big and tall houses.

Some people like to live in the country. In the country you can see green fields and hills, long rivers and nice green gardens with apple trees. There are a lot of cows, horses and sheep on the farms. The houses in the country are nice and small.

Our country is beautiful! Come and see us! Best wishes,

Sveta Belova.

Рефлексия

Учитель: - Различны ли они: город и деревня? И почему?

Где вы хотите жить: в городе или в деревне? И почему?

Ответы учащихся обеих команд.

Teacher: - Are they different: the country and the city? And why?

Teacher: - Where do you want to live: in the city or in the country? Why?

Домашнее задание (Homework options)

Учитель задает домашнее задание написать короткое сочинение на тему «Где вы хотите жить: в городе или в деревне?»

Teacher: - Write a short composition: «Where do you want to live: in the city or in the country?»

Учитель подводит итоги урока

Do you like the lesson?

I like your work today. Our lesson is over. You may be free. Goodbye, boys and girls. Take your postcard as a present. See you.

В данной технологической карте содержатся элементы ролевой игры «Dear Pen Friend», которая способствует развитию диалоговой речи, а следовательно и коммуникативных качеств учащихся.

В последующих технологических картах также использовались ролевые игры, направленные на развитие диалогической речи.

Игры были составлены в форме ролевых ситуаций, в соответствии с потребностями участников процесса, а также исходя из той социальной ситуации, в которой находятся учащиеся.

Для более удачного погружения в роль, а также с целью социальной адаптации в коллективе (на момент проведения урока в класс прибыл новый учащийся), всем участникам диалога был роздан реквизит, что психологически защищает ребенка при совершении им ошибки.

Помимо этого не учитель назначает роли, они выбираются

самостоятельно в процессе ознакомления с текстом.

Алгоритм проведения игры:

1. Знакомство с правилами;
2. Погружение в текст диалога;
3. Выбор необходимого реквизита;
4. Проведение игры.

В процессе игры учитель занимает роль наблюдателя и не при какой ситуации не вмешивается в ее процесс.

В процессе прохождения педагогической практики в соответствии с темами уроков были проведены следующие ролевые игры:

1. «Давайте знакомиться»

Для установления контакта с учащимися была подготовлена и проведена ролевая игра, суть которой заключалась в том, что каждый учащийся представлялся: «My name is...», далее он мог спросить как его имя у любого из учащегося и задать ему любой вопрос. Так вереница вопросов доходит до учителя, который замыкает круг.

При наблюдении за происходящим процессом было выявлено, что некоторые дети испытывают дискомфорт при публичном выступлении, испытывая чувство стеснения перед более успешными учащимися. С этой целью была разработана игра «Enjoy Your Home» в театрализованной форме.

«Enjoy Your Home»

Учащиеся работают в парах. Пары подбираются путем жеребьевки, что способствует снятию напряжения среди лидеров класса и аутсайдеров, работа по жеребьевке проходит в атмосфере сотрудничества и коммуникативной деятельности. При всем при этом у учащихся формируется понятие толерантности.

На карточках представлен диалог, который ученики не просто зачитывают в тандеме, а должны поставить мини-театрализацию, обыграв текст диалога. Остальные учащиеся выступают в роли экспертов, подводят итоги работы.

Алгоритм работы:

- Знакомство с правилами;
- Выбор оппонента (путем жеребьевки);
- Выбор реквизита;
- Погружение в диалог;
- Представление мини-театрализации;
- Подведение итогов.

Аналогичная работа проводилась с игрой «Подарок». Для преодоления языковых трудностей на экран были выведены опорные вопросы такие как:

- What do you like doing?;
- What things do you like?;
- Whom are you want to be?».

Каждый участник игры получает 2 карточки. На одной из них указываются приписываемые ему интересы, увлечения и привычки, на другой - подарок, который он хочет вручить кому-либо из группы. Чтобы подарок доставил радость, нужно подробнее узнать об интересах, увлечения и привычках друг друга. Это можно сделать с помощью вопросов и ответов в ходе группового общения.⁴⁶

Существенным признаком активного участия в диалогах стало

⁴⁶ Загребин И.В. Особенности обучения младших школьников английскому языку на начальном этапе // Начальная школа – 2007. – №10. – С.27-31

произнесение фраз с интонацией. Прежде всего, это является показателем интереса учащегося, а также его готовности воспринимать материал, а также является показателем понимания сказанных фраз. В ходе игры дети не просто использовали уже заученные фразы, а отражали эмоции своих персонажей посредством голоса, жестов и интонаций, к тому же использовали дополнительную лексику и выражения. Таким образом, происходило полноценное понимание каждого сказанного слова, что в дальнейшем позволило увеличить словарный запас и использовать лексический материал в других ситуациях, включая его в уже известные либо новые выражения.

Существенную помощь в запоминании оказывает дополнительная работа с лексикой и выражениями. Также благодаря пониманию всех реплик удается удержать внимание даже отстающих учеников, которые на уроке существенно быстрее отвлекаются.

Наиболее интересными оказались следующие игры⁴⁷:

1. Animal word.

Цель игры:

Закрепление лексики по теме, развитие практики устной речи.

Ход игры:

Teacher: Today we play, let's imagine, you are animals, and I would like you to speak about wild animals.

Presenter: Our pupils tell us about some interesting, wild, strong animals. (Обращаясь к одному из учеников) – Who are you? What about would you like to tell us?

Pupil 1: I tell you something interesting, and you will guess, OK? It is a wild

⁴⁷ Мещерякова В.Н. Я люблю английский: развивающая методика преподавания английского языка.- М.: Чистые пруды, 2006.- 32 с.

small animal, black or brown, it lives in Africa, and lives in a family. It talks with its hands and face. Can you tell what animal is it?

Pupil 2: Oh, I know, it's a monkey.

Presenter: Yes, it's right. And who can guess another animal?

Pupil 3: I can. It is a wild animal. It is yellow and brown. It lives in North and South America. It hunts small animals. It jumps and climbs trees very well. Do you know who is it?

Pupil 4: I do. It's puma.

Presenter: You know these animals well. And do you know where do they live?

Pupil 5: I can tell you. They live in Africa, in Australia, in Russia, in the jungle, in water.

Presenter: Thank you. And do you know what wild animals can do?

Pupil 6: They can jump, run, swim, fly, and climb.

Presenter: Do you know many years ago there were dragons. They were very dangerous, strong and ugly. They lived in the forest and had long tails, big wings, sharp teeth, short legs. They could fly fast, hunt well, and hide. And where can we see wild animals now?

Pupil 7: We can see them in the zoo. The children like to go to the zoo and watch animals there. And many children have animals at home I know.

Presenter: You are right. Ira, please, describe your pet.

Irina: OK, I have a cat. Its name is Murka. It is small, two years old, it's black and white. Murka likes to run, to play, to eat fish and to sleep. I like my cat.

Teacher: Thank you, children. I see, you know much about wild animals. Next time we play another game.

2.2.3. Определение эффективности применения игр при формировании диалогической речи

На контрольном этапе была проведена повторная проверка уровня развития диалогической речи на уроках английского языка у 4 «а» класса. Основной целью контрольного эксперимента являлось дублирование констатирующего эксперимента и сравнение результатов двух экспериментов, подтвердив или опровергнув гипотезу, в которой утверждается, что формирование познавательного интереса школьников к изучению иностранных языков будет более эффективным, если построить обучение на основе последовательного введения в учебный процесс игровых технологий.

В ходе уроков с игровыми элементами учащиеся были активны, возрос интерес к урокам английского языка, повысилась эффективность обучения, усвоение материала. В то же время судить об изменении уровня мотивации достаточно тяжело, т.к. за столь краткое время сложно что-либо изменить, но в свете наметившихся тенденций в поведении учащихся, в свете появившейся активности и заинтересованности можно считать гипотезу подтвержденной.

Учащимся, как и на констатирующем этапе, было предложено пройти письменный тест, суть которого заключалось в том, чтобы понять уровень сформированности диалогической речи у учащихся на контрольном этапе

⁴⁸.

В результате, сравнивая полученные результаты, прослеживается следующая ситуация: дети со средним уровнем перешли в категорию высокого уровня, у учащихся имеющих низкий уровень, также отмечается положительная динамика. Детей с низким уровнем развития

⁴⁸ См. приложение 13

диалогической речи не осталось⁴⁹.

Данные показатели свидетельствуют о положительном значении игр при изучении английского языка среди учащихся начальных классов. Все проведенные игры пользовались огромной популярностью среди учащихся. У некоторых появилось желание показать получившиеся родителям, что является очень ярким доказательством того, что они высоко оценивают проведенную в классе работу. Также об этом свидетельствует живой интерес и желание играть в игры на английском языке во внеурочное время.

Вывод по 2 главе

На основе анализа специальной литературы и специально проведенного исследования, целесообразно, сделать следующие выводы:

Понятие «игровые педагогические технологии» включает достаточно обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме разнообразных педагогических игр, которые отличаются от игр вообще тем, что они обладают четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые в свою очередь обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью. На современном этапе развития системы образования игра активно включается в процесс обучения иностранному языку. Игра становится основным компонентом образовательной технологии, то есть системы деятельности педагога и учащихся в образовательном процессе, построенная на конкретной идее в соответствии с определенными принципами организации и взаимосвязи целей – содержания – методов. Игровые технологии представляют собой игровую форму взаимодействия педагога и учащихся через реализацию определенного сюжета (игры, сказки, спектакля, делового общения). При

⁴⁹

См. приложение 14

этом образовательные задачи включены в содержание игры. Современные условия характеризуются гуманизацией образовательного процесса, обращением к личности ребенка, направленностью на развитие его лучших качеств и формирование разносторонней и полноценной личности. Реализация этой задачи требует нового подхода к обучению и воспитанию детей. Обучение должно быть развивающим, направленным на формирование познавательных интересов и способностей учащихся. В связи с этим особое значение приобретают игровые формы обучения, в частности, дидактические игры. В процессе обучения иностранному языку, наряду с дидактическими, используют занимательные, театрализованные, деловые, ролевые, компьютерные игры. Важно, чтобы в ходе игры учащиеся получали более глубокие представления о языковых реалиях, чтобы игра вызывала понимание и интерес к изучаемому языку. Широкие возможности для активизации учебного процесса дает использование ролевых игр. Ролевая игра – методический прием, относящийся к группе активных способов обучения практическому владению иностранным языком. Ролевая игра представляет собой условное воспроизведение ее участниками реальной практической деятельности людей, создает условия реального общения. Эффективность обучения здесь обусловлена в первую очередь взрывом мотивации, повышением интереса к предмету. Ролевая игра мотивирует речевую деятельность, так как обучаемые оказываются в ситуации, когда актуализируется потребность что-либо сказать, спросить, выяснить, доказать, чем-то поделиться с собеседником. Учащиеся наглядно убеждаются в том, что язык можно использовать как средство общения. Игра активизирует стремление ребят к контакту друг с другом и учителем, создает условия равенства в речевом партнерстве, разрушает традиционный барьер между учителем и учеником.

Для полноты информации, было изучено УМК 4 классов, с целью рационального построения урока, а также преемственность применения игровых форм на уроках английского языка

Было выявлено, что содержание используемого УМК составлено в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом и в следствии чего обучение школьников направлено на формирование у них познавательных, регулятивных и коммуникативных универсальных учебных действий, что является показателем развития метапредметных результатов.

В курс заложены следующие принципы:

1. Личностно-ориентированный характер обучения.
2. Соблюдение деятельностного характера обучения иностранному языку.
3. Приоритет коммуникативной цели в обучении английскому языку.
4. Дифференцированный подход.

Цель практической части исследования – подтвердить гипотезу данной дипломной работы: если учитель будет использовать игры на уроках английского языка, то процесс овладения предметом будет более эффективным.

Для достижения поставленной цели были выделены основные задачи:

Задачи опытно-исследовательской работы:

1. Анализ сформированности диалогической речи учащихся указанного класса;
2. Разработка технологических карт уроков с последующим практическим применением;
3. Сбор аналитической информации в результате проделанной работы.

Подведение итогов.

Основным методом исследования выступил метод эксперимента, который состоял из трёх этапов: констатирующего, формирующего и контрольного. На каждом этапе применялись свои, более частные, методы

исследования.

Организация исследования по изучению коммуникативных навыков английской речи у младших школьников осуществлялась на школыг. Красноярска. В исследовании участвовали учащиеся 4-го класса. Общее количество респондентов в этом случае составило 15 человек. На первом этапе исследование предполагало изучение сформированности коммуникативной компетентности. Анализ результатов показал, что у младших школьников существует серьезные пробелы в построении диалогической речи.

Второй этап предполагал разработку и апробацию разработанных уроков, направленных на развитие коммуникативной компетентности с использованием ролевых игр. Третий этап предполагал проведение контрольного (итогового) тестирования учеников для изучения динамики овладения коммуникативными навыками английской речи. Анализ результатов показал, что, у младших школьников наблюдается положительная динамика развития коммуникативных навыков речевого общения. В ходе проведения опытного обучения объектом контроля являлась коммуникативная компетенция учащихся 4-го класса, а именно сформированность коммуникативных навыков применения правильных грамматических конструкций, умения формулировать вопросы и ответы в диалогическом общении, которые являются важной составляющей частью коммуникативной компетенции в целом, что в целом подтверждает гипотезу о том, что при использовании игровых методов на уроках английского языка, процесс овладения знаний и умений в данной предметной области будет более эффективным.

Список источников и литературы

Источники

1. Об утверждении и введении в действие федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования: Приказ Минобрнауки России от 06.10.2009 № 373 (ред. от 31.12.2015) // СПС «Консультант плюс»
2. Федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования / Мин-во образования и науки Рос. Федерации. – М. : Просвещение, 2010.- 42 с.

Литература

3. Антипов А.Г. Коммуникативное развитие учащихся средствами дидактической игры и организацией языковой среды в образовательном учреждении: монография / А.Г. Антипов, АВ. Петрушина, Л.И. Скворцова – Кемерово: МОУ ДПО «НМЦ», 2009.- 211 с.
4. Аникеева Н. П. Воспитание игрой / Н. П. Аникеева – М.: Просвещение, 1987. – 144 с.
5. Биболетова М.З. Английский язык 4 класс / М.З. Биболетова, О.А.Денисенко, Н.Н. Трубанева. – М.: Титул, 2012.-144 с.
6. Бондаренко, А.К. Дидактические игры / А.К. Бондаренко. - М.: Просвещение, 1999. – 237 с.
7. Бьюзен Б., Бьюзен Т. Супермышление. – М.: Попурри, 2008. – 208 с.
8. Выготский Л.С. Психологическое значение игры // Выготский Л.С.Педагогическая психология / Под ред. В.В. Давыдова. – М.: Педагогика-Пресс, 1996. – 536с.
9. Гальскова Н.Д. Современная методика обучения иностранным языкам: Пособие для учителя. М.: Аркти, 2003.-192 с.
10. Григорьев Д.В. Внеурочная деятельность школьников. Методический конструктор: пособие для учителя / Д.В. Григорьев,

- П.В. Степанов. – М.: Просвещение, 2010.-223 с.
- 11.Деркач А.А. Педагогическая эвристика. Искусство овладения иностранными языками / А.А. Деркач. – М.: 1991. - 227 с.
 - 12.Китайгородская Г.А. Методика интенсивного обучения иностранным языкам / Г.А. Китайгородская. – М.: Высшая школа, 1986. – 302 с.
 - 13.Колесникова И. Е. Игры на уроке английского языка: пособие для учителя. / И. Е. Колесникова - Минск: Народная Асвета, – 2000. –120 с.
 - 14.Коньшева А.В. Игровой метод в обучении иностранному языку./ А.В. Коньшева – СПб.: Четыре четверти, -2006. – 192 с.
 - 15.Копылова. В.В. Методика проектной работы на уроках английского языка / В. В. Копылова – М.: Дрофа, 2009. – 48 с.
 - 16.Кукушкин В.С. Теория и методика обучения./ В.С. Кукушкин - Ростов-на-Дону, Март, 2005. – 474 с.
 - 17.Кукушкин В.С. Педагогические технологии / В.С. Кукушкин - Ростов-на-Дону, Март, 2002. - 336 с.
 - 18.Кулиш. В.Г. Занимательный английский для детей. Сказки, загадки, увлекательные истории. В.Г. Кулиш – Донецк: Сталкер», 2010.-320 с.
 - 19.Ливингстоун К. Ролевые игры в обучении иностранным языкам. – М.: Высшая школа, 1988. - 24-27 с.
 - 20.Мещерякова В.Н. Я люблю английский: развивающая методика преподавания английского языка.- М.: Чистые пруды, 2006.- 32 с
 - 21.Негневицкая Е.И., Шахнарович А.М. Язык и дети/ Е.И.Негневицкая. – М.: Наука, 1981. – 220с.
 - 22.Немов Р.С. Психология: Учеб. для студ. высш. пед. учеб. заведений: в 3 кн. - 4-е изд. - М.: Гуманит. изд. центр ВЛАДОС, 2003. - 688 с.

23. Пидкасистый П.И., Учебник для студентов педагогических учебных заведений / П.И. Пидкасистый. М.: Просвещение, 2006. - 213 с.
24. Подласый И.П. Педагогика начальной школы / И.П. Подласый – М.: Владос, 2000. – 399с.
25. Пучкова. Ю.Я. Игры на уроках английского языка / Ю.Я. Пучкова – М.: Астрель, 2008. – 96 с.
26. Рубинштейн С. Л., Основы общей психологии / С. Л. Рубинштейн С. Л. - СПб.: Питер, 2000. - 712 с.
27. Савионов Е.С. Примерная основная образовательная программа образовательного учреждения/ Е.С.Савионов. – М.: Просвещение, 2010. – 191с.
28. Селевко Г.К. Современные образовательные технологии: Учебное пособие/ Г.К. Селевко. – М.: Просвещение, 1998.-226 с.
29. Стронин, М.Ф. Обучающие игры на уроке английского языка / М.Ф. Стронин. – М.: Просвещение, 1984. – 112 с.
30. Шлаков С.А. Игра и дети. – М.: Эксмо-Пресс, 1990. - 267 с.
31. Эльконин Д. Б. Психология игры / Д. Б. Эльконин. – М.: Просвещение, 1987. – 350 с.
32. Афанасьева Н.В. Особенности Федерального государственного стандарта начального общего образования и учебно-методического комплекса образовательной системы Д.Б. Эльконина - В.В.Давыдова // Инновационные проекты и программы в образовании – 2010. - № 3. - с. 33
33. Бабина Н.Ф. Как развивать познавательную активность учащихся // Методическая копилка для учителей. – 2002. - №3.- с.34-36.
34. Бикеева А.С. Первый урок английского языка для малышей // Иностранные языки в школе -2006.-№1. - с.11-12.

- 35.Борисов Е. А. Влияние ролевой, коммуникативной игры на обучение английскому языку // Иностранные языки в школе. – 2002. – № 3. – с. 29 – 31.
- 36.Бурдина М. И. Игры на уроках английского языка на начальной и средней ступенях обучения // Иностранные языки в школе. – 1996. – № 3. – с. 52 – 55.
- 37.Винникова И. В. Игры на развитие психических процессов // Начальная школа. – 2002. – № 3. – с. 25 – 28
- 38.Гаврилова О. В. Ролевая игра в обучении иностранных языков // English. - 2008. - № 1. – с. 7-8.
- 39.Дворник М.В. Игра и игровая ситуация на начальной и средней ступени обучения // Иностранные языки в школе. – 1990. – №6. – с.48-52.
- 40.Денисова Л.Г. Использование игровых элементов на начальном этапе обучения английскому языку // Иностранные языки в школе. – 1984. – №4. – С.82.
- 41.Ефимова Р.Ю. Организационно-обучающие игры на уроках иностранного языка // Инновационные проекты и программы в образовании – 2011.- № 6 .- с. 61
- 42.Загребин И.В. Особенности обучения младших школьников английскому языку на начальном этапе // Начальная школа – 2007. – №10. – с.27-31
- 43.Зявгарова Л. А. Игровые технологии на начальном этапе обучения // Альманах школы– 2007.- № 139. – с. 70 – 73.
- 44.Иванцова Т.Ю. Игры на английском языке // Иностранные языки в школе. – 2008. -№ 4 – с.52 – 57.

- 45.Кларин М. В. Обучение как игра // Школьные технологии. – 2004. – № 5. – с. 45 – 59
- 46.Курбатова М.Ю. Игровые приёмы обучения грамматики английского языка на начальном этапе //Иностранные языки в школе. -2006.-№3.- с. 13.
- 47.Мильруд Р.П. Организация ролевых игр на уроке // Иностранные языки в школе. - 1987.- №3 , с. 8-13.
- 48.Петрова Л.В. Игровые технологии на уроках английского языка// Английский язык. 2005. - №11, с.5-6
- 49.Семёнова Т.В., Семёнова М.В. Ролевые игры в обучении иностранным языкам // Иностранные языки в школе. – 2005. - №1. с. 34-38.
- 50.Степанова Е. Л. Игра как средство развития интереса к изучаемому языку // Иностранные языки в школе. – 2004. - №2. – с. 66-68.
- 51.УМК «Инджой инглиш» в начальной школе при использовании «Визьюэл инглиш» //Английский язык в школе.- 2006.-№1.-С.14-15.
- 52.Филатов В.М. Методическая типология ролевых игр. // Иностранные языки в школе.- 1988. - №2 .- с. 17-18.
- 53.Филатов В. М. Ролевые игры на занятиях по иностранному языку в начальных классах школы // Класс, 1995. - №4 – с. 12-15.
- 54.Фришман И.Н. Коммуникативные, ситуационно – ролевые игры, конкурсы // Воспитательная работа в школе. – 2005. – № 2. – с. 119 – 126.
- 55.Ханина, Е. Е., Солопова, А. В. Игровая форма обучения // Открытая школа. – 2004. – № 5. – с. 63 – 66.
- 56.Шарафутдинова Т.М. Обучающие игры на уроках английского языка // Иностранные языки в школе. – 2005 г. - №8. – с.17-19.

57.Шоева Е.Ю. Занимательный английский для младших школьников // Английский язык. - 2008.- №11, – с.19-20

Ресурс интернета

58.Арефьева Н.Я. Руководство пользователя для создания ментальных карт в программе mind42.com bubbl.us URL: <http://arefnelly.blogspot.ru/search?updated-max=2013-04-15T20:34:00-07:00&max-results=7&start=21&by-date=false>

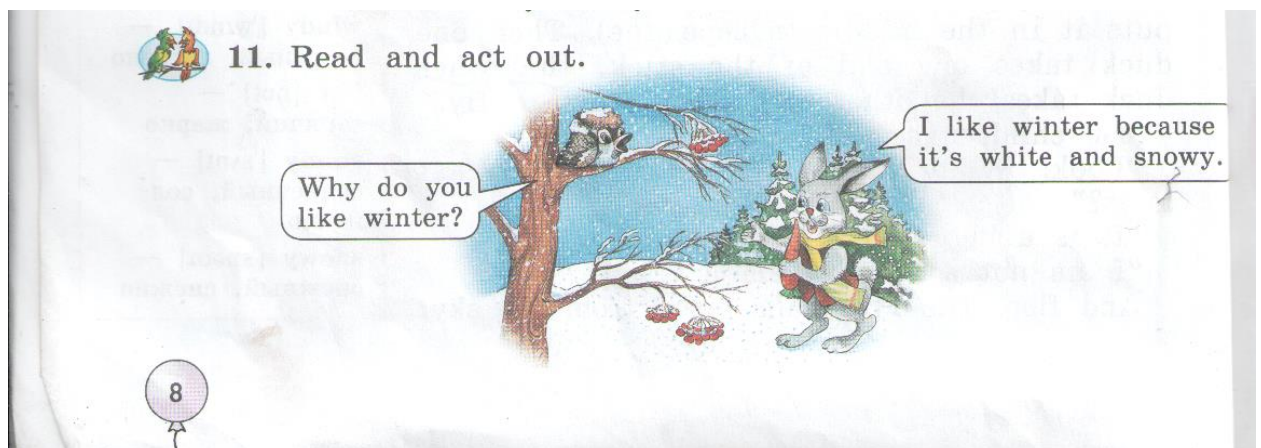
59.Ментальные карты URL: http://samopoznanie.ru/schools/mentalnye_karty/

60.Ментальные карты - что это такое и для чего они нужны <http://son-online.ru/site/kouching/mind-mapping/>

61.URL: <http://www.prometeus.nsc.ru/archives/exhibit2/forlang.ssi>

Приложение 1

Ролевая игра «Read and act out»
(Биболетова М.З. Английский язык 4 класс)



Ролевая игра «Enjoying your home»

(Биболетова М.З. Английский язык 4 класс)



4. Listen and act out:



Jim: Have you got a room of your own [əʊn] (своя)?

Andrew: Yes, I have. But it's not very big. It's small. Have you got a room of your own?

Jim: No, I haven't. I share a room with my sister. (Мы живём в комнате вместе с сестрой.)

Jill: Do you live in a flat or in a house?

Rose: We live in a flat.

Jill: Is your room big or small?

Rose: My room is small.

Приложение 3

Ролевая игра «Hide and seek»
(Биболетова М.З. Английский язык 4 класс)

22. Let's play "Hide-and-seek"!



- 1) Отвернитесь с одноклассником друг от друга. Возьмите по листку бумаги, нарисуйте одинаковые квадраты, которые будут вашими комнатами.
- 2) Расположите в комнате: стол, софу, кресло, коврик, кровать, книжную полку. Обведите кружочком то место (предположим, за креслом), где вы спрятались.
- 3) Повернитесь друг к другу. Постарайся выяснить, где спрятался твой одноклассник.

Example: A: Are you under the armchair?

B: No, I am not. (I'm not.)

A: Are you behind the sofa?

B: No, I am not.

A: ...



17. Read the story "The Sun and the Wind". Answer the question: "Which is stronger?"



Section 3. Answering phone calls



34. Listen, read and act out. Learn how to answer phone calls.

Mag: 325091.

Mr Wilson: Hello! This is John Wilson speaking.
Can I speak to Mr Black?

Mag: I'm sorry, Mr Wilson. He isn't in.
(Его нет дома.)

Mr Wilson: What a pity!

Mag: Mr Wilson, can you phone back
(позвонить ещё раз) at 6 o'clock?

Mr Wilson: Of course, I can. Thank you. Bye.

Mag: Bye.



325091 — three two five oh [əʊ] nine one



35. Make up dialogues. Use:

- Can I speak to...?
- I'm sorry. He / She isn't in.
- Can you phone back at...?
- What a pity!
- Of course,...



36. Phone Mag or Jim. He / She isn't at home. You speak with her mum or Jill.

Unit 5



Alex

Mag's mum



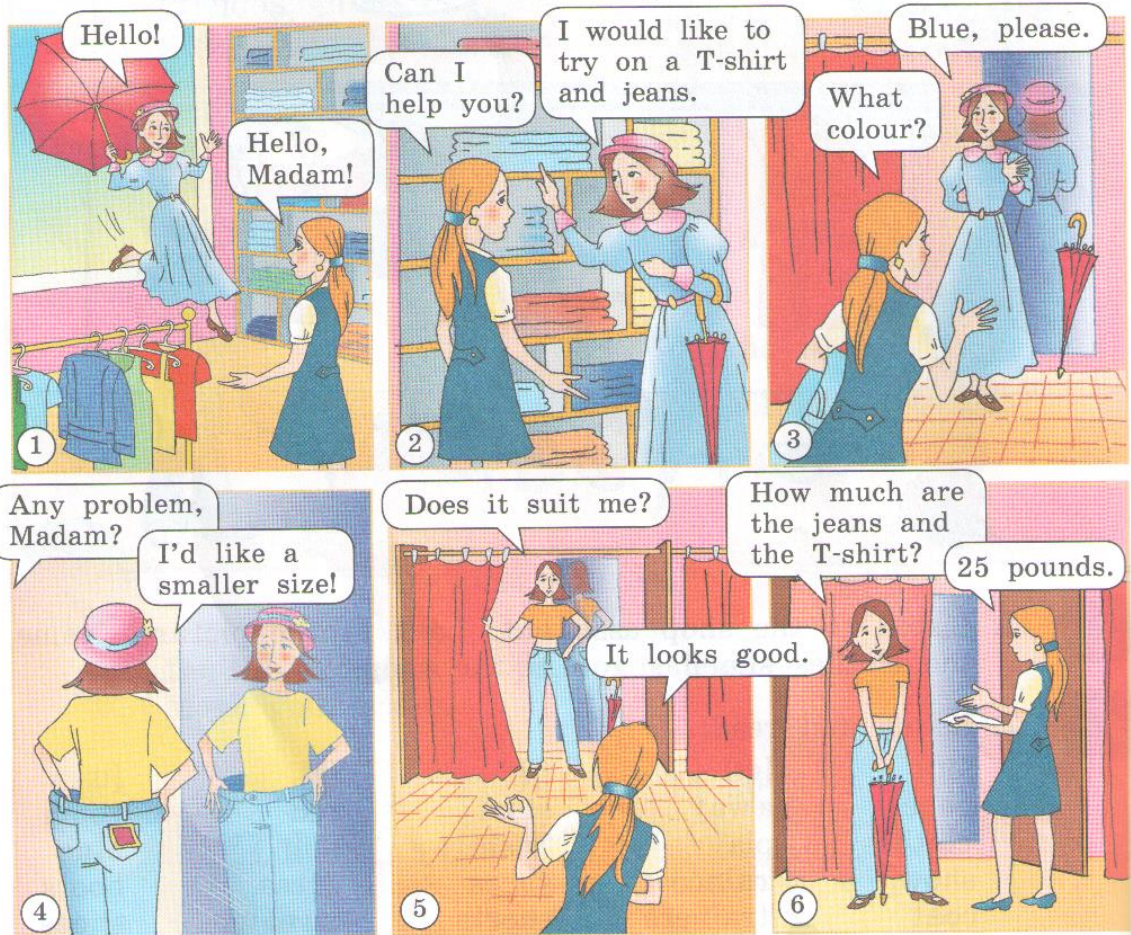
Simon

Ролевая игра «Shopping for everything»

(Биболетова М.З. Английский язык 4 класс)



5. Read and act out. Answer the question: "What did Miss Chatter buy in the shop?"



Unit 6

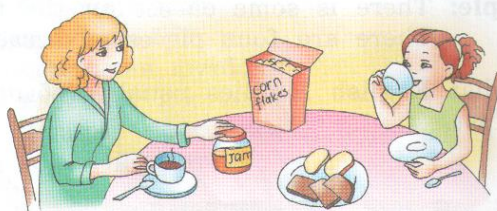
86

Ролевая игра «Dialogues»

(Биболетова М.З. Английский язык 4 класс)



32. Complete the dialogues. Use the words: some or any.
Act out the dialogues.

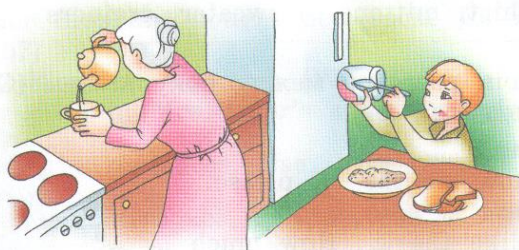


Mum: Mag, what would you like for breakfast?

Mag: ... cornflakes with milk.

Mum: I am sorry, there isn't ... milk today. I hope you'll go and buy

Mag: Of course, Mum. But now I'd like a toast, ... jam and a cup of tea.



Mrs Wilson: Jason, is there ... jam in the jar?

Jason: I am afraid not, Granny. But there is ... porridge on the plate.



Father: Is there ... coffee?

Mother: No, there isn't ... coffee. There is ... tea.

Father: Then give me ... tea, please.

21. Arrange the sentences in the correct order.
Read and act out the dialogues.

1)

- Yes. Here you are.
- Could you give me a red pencil, please?
- Thank you.

2)

- It's OK. I'll ask Dasha.
- I'm afraid I left it at home.
- Could you give me a rubber, please?





33. Read funny stories about teachers and students. Choose the story you like best. Act it out with your classmate.

Jason: Miss Chatter, my dad does not know what a horse is.

Miss Chatter: Why do you think so, Jason?

Jason: Because I drew a horse yesterday and showed it to my dad and he asked me what it was.



* * *

John: Would you be angry (сердиться) with a student for something he didn't do?

Teacher: Of course not.

John: That's good because I didn't do my homework.

* * *

Teacher: Bob, why don't you wash your face? I can see what you had for breakfast this morning.

Bob: What was it?

Teacher: Eggs, I think.

Bob: No. That was yesterday!



* * *

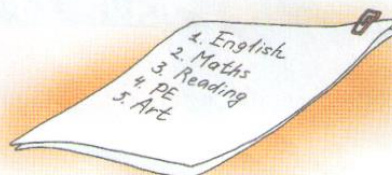
Becky: Simon, your father is a teacher but you cannot read and write.

Simon: So your father is a dentist but your little brother Bill still has no teeth.



34. Listen and say which subject Mag likes.

Unit 7



108

сформированности диалогических умений школьников

Упражнение направлено на проверку умения реагировать на реплику-стимул собеседника.

Игра «пинг-понг». (С учеником ведется беседа в вопросно-ответной форме на заданную тему, при этом время на ответ ограничено) .Упражнение направлено на проверку умения подобрать подходящую по смыслу реагирующую реплику.

Пример диалога:

- Hello, how are you? - I'm fine, thanks.
- Do you like animals? – Yes, I do.
- Do you like domestic or wild animals? – I like domestic animals.
- Have you got a pet? – Yes, I have.
- What pet have you got? – I have got a cat.
- What is it's name? – It's name is Mursik.

Ученикам выдаются карточки с текстом:

A: Hello, Sveta! How are you?
B: _____
A: Do you want to go to the cinema tonight?
B: _____
A: It's a pity? And what about tomorrow?
B: _____
A: Yes. That's a good idea!
B: _____
A: Bye, Sveta!
B: _____

Ученики должны заполнить пропуски подходящими ответными репликами, затем в парах разыграть диалог.

критериев уровня развития диалогических навыков учащихся

Высокий	Средний	Низкий
Знания и умения учащегося:		
<ul style="list-style-type: none"> – составляет диалог без затруднений; – выполняет тестовые задания без ошибок; – знает элементы приветствия и прощания 	<ul style="list-style-type: none"> – составляет диалог с ошибками; – выполняет тестовые задания без ошибок; – знает элементы приветствия и прощания 	<ul style="list-style-type: none"> – не умеет составлять диалог; – выполняет тестовые задания с ошибками; – не знает элементы приветствия и прощания

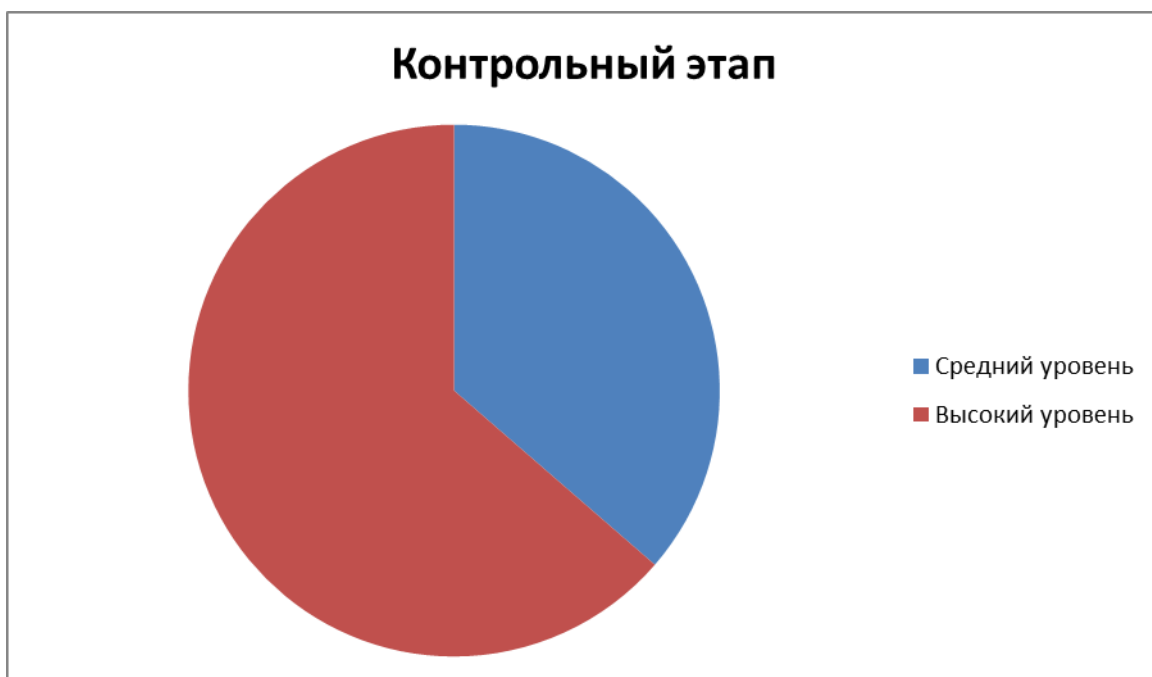
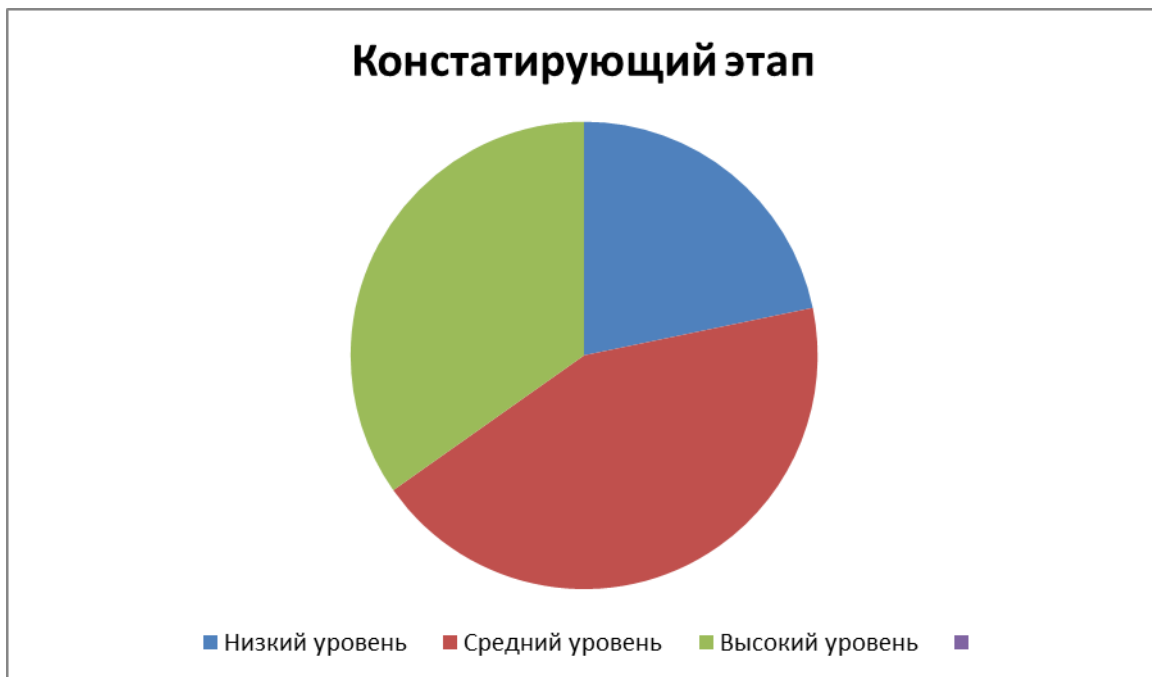
Уровень сформированности диалогических навыков среди учащихся
4 «а» класса МБОУ школа №143 г.Красноярск
(констатирующий этап)

№ П/п	Фамилии и имена учащихся	Высокий Уровень	Средний уровень	Низкий уровень
1.	Мадина А.			+
2.	Светлана Б.		+	
3.	Маша Б.	+		
4.	Данил Б.		+	
5.	Алексей В.	+		
6.	Андрей В.	+		
7.	Денис В.			+
8.	Алексей З.		+	
9.	Варвара Н.	+		
10.	Максим Н.	+		
11.	Надежда Н.		+	
12.	Олеся О.		+	
13.	Ольга П.		+	
14.	Владимир П.			+
15.	Вадим Р.			+
16.	Алина Р.	+		
17.	Елена Т.		+	
18.	Татьяна Т.	+		
19.	Карина Ф.		+	
20.	Максим Ш.	+		
21.	Яна Ш.		+	
22.	Кристина Я.			+

Уровень сформированности диалогических навыков среди учащихся
4 «а» класса МБОУ школа №143 г.Красноярск
(контрольный этап)

№ П/п	Фамилии и имена учащихся	Высокий Уровень	Средний уровень	Низкий уровень
23.	Мадина А.		+	
24.	Светлана Б.	+		
25.	Маша Б.	+		
26.	Данил Б.	+		
27.	Алексей В.	+		
28.	Андрей В.	+		
29.	Денис В.		+	
30.	Алексей З.		+	
31.	Варвара Н.	+		
32.	Максим Н.	+		
33.	Надежда Н.	+		
34.	Олеся О.	+		
35.	Ольга П.	+		
36.	Владимир П.		+	
37.	Вадим Р.		+	
38.	Алина Р.	+		
39.	Елена Т.	+		
40.	Татьяна Т.	+		
41.	Карина Ф.		+	
42.	Максим Ш.	+		
43.	Яна Ш.		+	
44.	Кристина Я.		+	

Уровень сформированности диалогических навыков среди учащихся
4 «а» класса МБОУ школа №143 г.Красноярск



Технологическая карта урока

«Enjoy Your Home»

Урок английского языка в рамках темы «Enjoy your home. Describing your house» по УМК "Enjoy English-4", 4-й класс, под редакцией Биболевой М.З., Трубаневой Н.Н.

Тема: «Enjoy your home. Home, sweet home»

Ход урока:

1. Организационный момент

Введение в атмосферу языка. Объявление темы урока. Постановка целей урока

- Good morning.
- What date is it today?
- Who is absent?
- Oh, my dear, we've got a letter. It's from Hobbit. Let's read it.

P: "I'm in the dark forest. I can't get to my sweet home. Children, help me, please. Do some tasks and save me, please"

T: - Let's help our Hobbit. The first task for you is finding the translation for the proverb.

Who can say what is topic of our lesson?

2. Активизация лексических навыков.

T: - Fill the crossword and you'll read another word in the marked squares. Well done.

(Учащиеся работают с индивидуальными макетами рабочих тетрадей).

T: - Children, look! The Bear has come from our Hobbit. He's had another letter from him

Игра «Please, say where the Bear is» - используя плюшевого медведя, стул, стол – учитель задает вопросы о местонахождении медведя относительно предметов мебели.

3. Физ. минутка.

- Let's have a rest. Sing a song about a happy family (DVD-диск)

4. Тренировка навыков аудирования.

- Good, children. Hobbit is very glad. But he still can't get to his home.

Listen to the text and say where Jill's and Jim's rooms are.

5.Совершенствование навыков МР

- Open your books, find ex. 29 at page 29. Please describe Jill's room.

- Very good. Our Hobbit's got to his house. But he asks for helping the Bear to find a "Room of his dream"

– Let's play. We are agents of the Estate Agency "the room of your dream". Describe your room and we'll find it. (работа с переносными доски, где размещены рисунки-проекты учащихся)

6.Рефлексия.Итог урока.Выставление оценок.

- You work very well. But our lesson is over.

-Do you like our lesson? Why? Speak in Russian.

Приложение 16

Технологическая карта урока

«What is there in your room?»

Тип урока: комбинированный.

Тема урока: "What is there in your room?" ("Что есть в твоей комнате?");

Цель урока: Систематизировать и дополнить знания учащихся по теме "What is there in your room?".

Задачи урока:

Обучающие:

- повторить и закрепить правила произношения некоторых звуков английского языка на примере лексики по теме "What is there in your room?". (звуки [ʌ], [æ], [a:]);
- повторить, закрепить основные лексические единицы по теме"What is there in your room?"(описание квартиры/ дома/ комнаты; предлоги места);
- повторить, закрепить основные грамматические структуры по теме"What is there in your room?". (обороты there is/ there are);

- учить понимать на слух текст, построенный на знакомом языковом материале (с опорой на картинку);
- научить построению целостных высказываний по теме “What is there in your room?”

•Развивающие:

- развивать практические умения и навыки устной речи (монологической и диалогической);
- развивать практические умения и навыки восприятия речи на слух (речь учителя, аудиозапись, речь одноклассника);
- развивать практические умения и навыки чтения;
- развивать орфографическую зоркость;
- развивать способность осуществлять продуктивные речевые действия;
- совершенствовать грамматические навыки учащихся;

Воспитательные:

- воспитывать чувство любви и уважения к собственному дому, комнате;

Оборудование и наглядные пособия:

Учебник “Enjoy English 4” Биболетова М.З. и др., 1 ч.; рабочая тетрадь к учебнику; компьютер, проектор, экран для демонстрации, тематические карточки с картинками, карточки с фонетическими значками, три разноцветных круга для этапа саморефлексии урока; аудио приложение к учебнику.

Ход урока		
Время (мин.)		
Действия учителя	Действия учащихся	Оборудование
ВВОДНАЯ ЧАСТЬ		
1	1. Организационный момент. Good morning. I'm glad to see you. Sit down, please.	Приветствуют у Проверяют гото наличие всего н
1	2. Сообщение темы, постановка цели и задач урока. Look at the blackboard please, today at the lesson we're continue speaking about our flats.	Участвуют в об цели, задач; пом переводить реч английского на
ПОДГОТОВКА К ОСНОВНОМУ ЭТАПУ УРОКА		
2	3. Фонетическая зарядка. Let's have a phonetic drill. Now look at the cards and repeat after me.	Смотрят на тран значки и хором и слова за учите
4	4. Лексическая зарядка. (Hall, kitchen, pantry, living room, bathroom, toilet, window, wall, door).	Учитель говори русски, а учени перевод по-англ
5	Речевая зарядка. Now please look around. Describe our classroom.	Отвечают на во описывают клас

Don't forget to use a special grammar structure: "there is/ there are".

используя грамматическую конструкцию "there is/ there are".

(учитель просит детей озвучить правило, которым они руководствовались, составляя предложения с конструкцией there is/ there are).

1

ФИЗМИНУТКА

Look left, right

Look up, look down

Look around.

Look at your nose

Look at that rose

Close your eyes

Open, wink and smile.

Your eyes are happy again

ОСНОВНОЙ ЭТАП УРОКА

3

6. Развитие умения и навыка чтения

Now please open your books at page 28. We're going to do exercise 24. Look at the picture. Read the text. Complete it with 'is' and 'are'. You've got 3 minutes.

Читают текст про себя, вставляя 'is' и 'are'.

5

7. Отработка техники чтения вслух, контроль выполнения грамматического задания

Читают текст вслух, проверяют выполнение предложения.

Отвечают на вопросы, объясняют грамматические правила, встречающиеся в тексте.

3

8. Аудирование

Слушают аудиозапись, называют картинку по описанию.

4

9. Совершенствование навыков употребления предлогов

Now we'll play. Please look at the screen and put the missing pronouns. (at, on, above, under, between, behind, left corner, right corner etc.)

Просматривают экран, выполняют задание.

1

ФИЗМИНУТКА

Clap your hands, clap your hands
Listen to the music and clap your hands

Turn around, turn around

Listen to the music and turn around

Jump up high, jump up high

Listen to the music and jump up high

Wave your hand, wave your hand

5	<p>9. Самостоятельная работа в тетради(принцип « успеха»).</p> <p>Open your workbooks at page 16. (№13 – choose and circle the right preposition).</p>	<p>Читают вслух п аргументируют</p>
ЗАКЛЮЧИТЕЛЬНЫЙ ЭТАП УРОКА		
3	<p>10. Подведение итогов урока.</p> <p>Рефлексия.</p> <p>Your work was very excellent. Now, please rise the red circle if you think that your mark is three, yellow circle mark is four, and green is five)</p>	<p>С помощью нав учителя подвод (красное - отмет отметка «4», зел «5»).</p> <p>Самоанализ уч таблице « Алгоритм».</p> <p>Сегодня на урок познакомился и знакомиться с.. Делал я задания помощи учителя Трудности были Самое интересн было... Я ставлю себе о</p>
2	<p>11. Инструктаж по домашнему заданию.</p> <p>Please open your record books and write down your homework.</p> <p>Выставление отметок.</p>	<p>Слушают объяс задания; Записывают дом дневник. Подходят к учит выставления от</p>

Технологическая карта урока

«Enjoying your home».

Тема: «Enjoying your home»

Класс: 4

Предмет: английский язык;

Тип урока: Урок общеметодологической направленности

Цели урока:

Образовательные:

- обобщить и закрепить полученные знания и умения по данной теме, научить учащихся самостоятельно планировать и осуществлять свою учебно-коммуникативную деятельность;
- систематизировать навыки употребления грамматической структуры *there is/there are* при составлении предложений;
- формировать навыки групповой работы.
- Формировать коммуникативные, личностных, регулятивных и познавательных УУД

Воспитательные:

- формировать коммуникативные навыки;
- повышать мотивацию к изучению иностранного языка

Развивающие:

- развивать коммуникативные умения и навыки во всех аспектах речевой деятельности обучающихся: чтении, говорении, аудировании,;
- продолжить развитие поисковых, творческих способностей.

Методы обучения:

- по восприятию информации: словесные, наглядные, практические;
- стимулирующие: познавательные игры, создание ситуации занимательности, успеха;
- систематизирующие: обобщение и систематизация знаний;
- контроля: индивидуальный и фронтальный опрос.

Технологии:

- игровая технология;
- метод проектов, который предоставляет возможность учащимся использовать язык в ситуациях реальной повседневной жизни, что,

несомненно, способствует лучшему усвоению и закреплению знаний иностранного языка

Межпредметные связи: информатика

Форма обучения: сочетание групповой и индивидуальной творческой деятельности

Зрительный ряд: мультимедийная презентация

Музыкальный ряд: аудиофайлы

Литературный ряд: загадки на английском языке



Материалы: раздаточный материал для индивидуальной и групповой деятельности (тексты с описаниями комнат)

Оборудование: Ноутбук, проектор, экран, колонки.

Деятельность учителя	Деятельность учащихся			
	Познавательная деятельность		Коммуникативная деятельность	
	Осуществляемые действия	Формируемые способы деятельности	Осуществляемые действия	Формируемые способы деятельности
1	2	3	4	5
Этап «Организационный момент»				
Приветствие. “Good morning boys and girls. I am glad to see you. Look at each other, smile, send positive emotions to your classmates. Select the “smiley” that matches your mood at the moment Answer some questions please: -What date is it today? -What day is it today? -What is the weather like today? -Who is absent today? -Is he/she late? -Is he/she ill? What can you see in the classroom? What have you got in your room/study? -So, what do think we are going to speak -So, what do think we are going to speak about today? -Yes, you are quite right.”	Отвечают на приветствие учителя	Формирование грамматического навыка: THERE IS/THERE ARE Формирование лексического навыка: Enjoying your home	Выделение существенной информации из слов учителя.	Понимание на Формирование аудиальной навыков Отработка навыков диалогов
Этап «Основной ход урока»				

<p>1. Постановка цели и задач урока. Short information about the aims and the objectives</p> <p>So, today we are going to continue our work on the topic “Enjoying your home” and we are going to touch upon such important subject as preparing the sketch of a flat like designers.</p> <p>We are going to speak, to listen, to solve riddles. We will work in groups, and all together. We will make a project on your computers.</p>	<p>Выяснение темы урока и формулировка его цели. Постановка проблемного вопроса</p>	<p>Отвечают на вопросы учителя. Выдвигают предположения о теме урока: «Enjoying your home»</p>		<p>Понимание слух. Форм аудидальных Отработка диалоговой</p>
<p>2. Фонетическая зарядка.</p> <p>T: Let’s prepare to our trip. It’s time to practice English sounds and words. Listen to me and repeat after me all together.</p> <p>lamp floor hall</p> <p>kitchen table bedroom</p> <p>bathroom living room armchair</p> <p>T: Well done! Find the words with the sound [o:] (floor, hall). Find the words with the sound [b] (bathroom, bedroom, table). Find the words with the sound [i] (kitchen, living room). Find the words with the sound [a:] (bathroom, armchair).</p> <p>Find and read the names of the rooms (bathroom, kitchen, hall, bedroom, living room).</p>	<p>Повторяют за учителем и отвечают на поставленные вопросы.</p>	<p>Формируют фонетические навыки. Отрабатывают произношение и правила чтения.</p>		

<p>3. Повторение лексического материала по теме: “Enjoy your home” «What is missing?» T: All children like to play. Let’s play an interesting game « What is missing?». You can see some pictures on the blackboard. What can you see on the board? P: There is an armchair, a lamp, a chair, a fireplace, a mirror, a shelf, a sofa. T: Try to remember these things. Sleep! Wake up! What is missing? Задание может выполняться в парах в минидialogах по образцу: Is there/ Are there..? 4. Загадки «At home». I have got some riddles about the furniture. Let’s try to guess this riddles. -A piece of furniture that stands at the side of a dining room; has shelves and drawers -A tall piece of furniture that provides storage space for clothes; has a door and rails or hooks for hanging clothes -An overstuffed davenport with upright armrests -A piece of furniture with shelves for storing books - An open recess in a wall at the base of a chimney where a fire can be built - A seat for one person, with a support for the back - Chair with a support on each side for arms -A piece of furniture that provides a place to sleep</p>	<p>Пытаются запомнить все предметы мебели, которые изображены на доске. После снятия учителем одной из карточек, называю недостающее слово по образцу: There isn’t/ there aren’t</p> <p>Отгадывание загадок</p>	<p>Формирование грамматических и лексических навыков по данной теме.</p>	<p>Работа в паре или в группах</p>	<p>Отработка диалоговой Понимание партнера на</p>
--	---	--	------------------------------------	---

<p>5. физ. минутка (Видео физ.минутка) дети повторяют движения.</p> <p>6. Работа над проектом Now we are ready to work over the project.</p> <p>Аудирование (непосредственный этап подготовки к выполнению проектных работ) Перед выполнением данного задания учащиеся делятся на три команды, каждая получает свою комнату для создания проекта. Каждая команда получает нетбук или ноутбук с заготовленными ранее изображениями мебели, цветные. T: Now we shall listen to the text with the description of the rooms. You must be very attentive because afterwards the task for you will be to represent your room. By the way you can add some interesting details of your own.</p> <p>7. Создание проекта T: Now we are ready to make our projects.</p> <p>8. Итоговая презентация проектных работ. T: Now somebody of each group will come here and try to describe the whole room. You must be ready to answer the questions prepared by your classmates.</p>	<p>Слушают текст с описанием интерьера комнат и стараются запомнить где, какая мебель находится.</p> <p>Учащиеся выполняют проект с помощью программы PowerPoint, используя ранее заготовленные изображения.</p> <p>Учащийся показывает проект своей группы и описывает полученную комнату.</p>	<p>Формируют навык восприятия речи на слух</p> <p>Отработка фонетических, лексических и грамматических навыков по теме.</p>	<p>Работа в группах и индивидуально</p> <p>Работа в группах</p>	<p>Формирование диалоговой посредством минивысказаний I think that... I agree/disagree with you. Развивает умение слушать друг друга</p> <p>Развитие монологической диалогической высказываний</p> <p>Отработка монологической высказываний</p>
Этап «Завершающий»				
<p>1. Рефлексия So, our lesson is nearly over. Did you like our today lesson? Pick that “smiley”   that match your mood at the moment. What have you done?</p> <p>2. Домашнее задание About your home-task. You’re going to have holiday. You’ve worked a lot lately. So, have a rest. No home task. That’s all for today. Thank you for your work. Next time we’ll speak about food and meals. See you later. Be careful, watch yourselves.</p>	<p>Рефлексируют.</p>	<p>Отвечают на вопросы</p>	<p>Взаимодействуют с учителем</p>	<p>Развивает формулирование собственного</p>