

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

Факультет иностранных языков  
Кафедра английской филологии

Попинако Ярослав Владимирович

ВЫПУСКНАЯ КВАЛИФИКАЦИОННАЯ РАБОТА

**Игровые технологии как средство достижения предметных и  
метапредметных результатов в условиях реализации ФГОС на уроках  
английского языка в 5 классах**

Направление подготовки 44.03.01 - Педагогическое образование  
Направленность (профиль) образовательной программы - Иностранный язык  
(английский язык)

ДОПУСКАЮ К ЗАЩИТЕ

Зав. кафедрой: Бабак Т.П.  
кандидат филологических наук, доцент  
« 05 » июня 2019 г. Бабак  
(подпись)

Руководитель: Битнер И.А.  
кандидат филологических наук, доцент

Дата защиты « 20 » июня 2019 г.  
Обучающийся Попинако Я.В.  
(фамилия, инициалы)

« 4 » 05 2019 г. Б  
(подпись)

Оценка отлично  
(прописью)

Красноярск

2019

## ОГЛАВЛЕНИЕ

ОГЛАВЛЕНИЕ .....	2
<b>ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ПРЕДПОСЫЛКИ ИССЛЕДОВАНИЯ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ КАК СРЕДСТВА ДОСТИЖЕНИЯ ПРЕДМЕТНЫХ И МЕТАПРЕДМЕТНЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ В УСЛОВИЯХ РЕАЛИЗАЦИИ ФГОС; ФУНКЦИИ; СТРУКТУРА .....</b>	<b>6</b>
<b>1.1. ПОНЯТИЕ ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ ТЕХНОЛОГИИ КАК МЕТОДИЧЕСКОГО ПРИЕМА .....</b>	<b>6</b>
<b>1.2. ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТАМ ОБУЧАЮЩИХСЯ В УСЛОВИЯХ РЕАЛИЗАЦИИ ФГОС8</b>	
<b>1.3. ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ И ИХ ФУНКЦИИ НА УРОКАХ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА.....</b>	<b>14</b>
<b>1.4. ФУНКЦИИ И КЛАССИФИКАЦИЯ ИГР. ....</b>	<b>18</b>
<b>ГЛАВА 2. АНАЛИЗ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ КАК СРЕДСТВА ДОСТИЖЕНИЯ ПРЕДМЕТНЫХ И МЕТАПРЕДМЕТНЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ НА УРОКАХ ИНОСТРАННОГО ЯЗЫКА .....</b>	<b>24</b>
<b>2.1. КЛАССИФИКАЦИЯ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ .....</b>	<b>24</b>
<b>2.2. АНАЛИЗ УМК «RAINBOW ENGLISH» .....</b>	<b>27</b>
<b>2.3. ПРИМЕРЫ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ ПРИ РАБОТЕ С УМК «RAINBOW ENGLISH».....</b>	<b>29</b>
2.3.1. ФОНЕТИЧЕСКИЕ ИГРЫ.....	29
2.3.2. ЛЕКСИЧЕСКИЕ ИГРЫ .....	30
2.3.3. ГРАММАТИЧЕСКИЕ ИГРЫ.....	31
2.3.4. ИГРЫ ДЛЯ ОБУЧЕНИЯ ЧТЕНИЮ .....	33
2.3.5. ИГРЫ ДЛЯ ОБУЧЕНИЯ АУДИРОВАНИЮ.....	33
2.3.6. ИГРЫ ДЛЯ ОБУЧЕНИЯ ГОВОРЕНИЮ .....	34
ЗАКЛЮЧЕНИЕ .....	36
БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК .....	38

## ВВЕДЕНИЕ

В настоящее время существует тенденция к массовому обучению иностранному языку, в особенности в начальной школе или в дошкольных учреждениях. Значительная роль при обучении иностранным языкам, в особенности английскому языку, приходится на использование учебных игр или игровых упражнений. Игра обостряет мыслительную деятельность учащихся; в игре дети непосредственно усваивают общественные функции, нормы поведения и морали, развиваются всесторонне. Развивающее значение игры заложено в самой ее природе, ибо игра всегда содержит эмоции, где эмоции, там происходит активность, внимание и воображение, там работает мышление.

Психологами было доказано, что игра способствует переходу на новый язык. Она является одновременно интересным видом работы для ученика и аналогом обычных языковых упражнений для учителя, благодаря которым развиваются навыки всех видов речевой деятельности. Новый социальный заказ повлиял на пересмотр целей образования вообще и обучения английскому языку в частности. До последнего момента целью школьного обучения была выработка знаний, умений и навыков, в то время как теперь востребован новый тип личности, обладающий комплексом 5 компетенций: социальной, толерантной, коммуникативной, информационной и компетенцией, реализующей желание учиться всю жизнь.

В данной работе обозначается проблема понимания и применения игровых технологий на уроках английского языка. Поставленная задача имеет определенные основания, так как современный личностно-ориентированный подход к преподаванию иностранных языков требует знаний игровых технологий и их понимания.

**Актуальность** курсовой работы обусловлена необходимостью дальнейшего рассмотрения роли игр на современных уроках английского языка для достижения предметных и метапредметных результатов. **Объектом** исследования является процесс формирования предметных и метапредметных результатов

обучающихся на уроках иностранного языка в условиях реализации ФГОС, **предметом** - технология достижения результатов обучающихся на среднем этапе обучения с использованием игровых ролевых технологий. **Цель исследования** – теоретически обосновать и опытным путем проверить эффективность использования игровых ролевых технологий для достижения предметных и метапредметных результатов в обучении иностранному языку в 5 классах.

Из поставленной цели вытекают следующие практические **задачи**:

- 1) Определить особенности обучения иностранному языку на современном этапе.
- 2) Рассмотреть виды игровых технологий, их достоинства и недостатки.
- 3) Описать способы применения игровых ролевых технологий на уроках иностранного языка.
- 4) Разработать комплекс упражнений для дополнительной работы по достижению предметных и метапредметных результатов в условиях реализации ФГОС.

Для решения поставленных задач в ходе исследования были использованы следующие **методы**: анализ психолого-педагогической, методической и лингвистической литературы по проблеме исследования, анализ различных игровых технологий, анализ различных УМК для 5 классов, статистическая обработка полученных данных, беседа и анкетирование.

Работа включает в себя Введение, два раздела, Заключение, список использованной литературы.

Во **Введении** определяется актуальность исследования, его объект и предмет, формулируются его цели и практические задачи, ставится проблема использования игровых технологий на уроках иностранного языка в условиях реализации ФГОС, описывается структура данного исследования.

**В первой главе** «Теоретические предпосылки исследования игровых технологий как средства достижения предметных и метапредметных результатов в условиях реализации ФГОС; Функции; Структура» описывается игра как педагогическая технология, ее функции на уроках иностранного языка, рассматривается классификация игр, раскрываются понятия результатов в условиях реализации ФГОС, а также понятие УУД.

**Вторая глава** «Анализ использования игровых технологий как средства достижения предметных и метапредметных результатов на уроках иностранного языка» посвящен непосредственно анализу и роли игр на уроках иностранного языка, анализу УМК и применению игровых технологий на его основе.

**В Заключении** приводятся итоги и выводы исследования.

# **ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ПРЕДПОСЫЛКИ ИССЛЕДОВАНИЯ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ КАК СРЕДСТВА ДОСТИЖЕНИЯ ПРЕДМЕТНЫХ И МЕТАПРЕДМЕТНЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ В УСЛОВИЯХ РЕАЛИЗАЦИИ ФГОС; ФУНКЦИИ; СТРУКТУРА**

## **1.1. ПОНЯТИЕ ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ ТЕХНОЛОГИИ КАК МЕТОДИЧЕСКОГО ПРИЕМА**

Появление идеи технологии педагогического процесса связано прежде всего с внедрением достижений технического прогресса в различные области теоретической и практической деятельности. Исторический анализ литературы позволяет констатировать, что в последнее время усилилось внимание к разработке сущности понятия «педагогическая технология», выявлению его характеристик и типов. Исследованию данной проблемы посвящены работы ведущих педагогов: В.П. Беспалько, Е.В. Бондаревской, М.В. Кларина, М.М. Левиной, В.М. Монахова, О.П. Околелова, С.Я. Савельева. От того, каким образом производится трактовка данного понятия, зависит многое в дальнейшем анализе и понимании термина. Поэтому, в первую очередь, стоит обратиться к терминологическому рассмотрению термина «педагогическая технология». Слово «технология» имеет греческое происхождение: «techne» - искусство, мастерство, умение и «logos» - наука, закон, «технология» - наука о мастерстве. Технология воплощает в себе методы, приемы, последовательность операций, она имеет связи с применяемыми средствами, оборудованием и используемыми материалами. Последовательность технологических операций является технологическим процессом. Данная трактовка термина позволяет сделать следующие заключения: термин, определенно, пришел в педагогику из технических наук; технология является способом преобразования предметов реальности; технология включает в себя последовательность действий. Как видно, предпринятое толкование понятия «технология» является общеприменимым к большинству сфер знаний: медицине, технике, педагогике. Педагогическую технологию можно назвать системой

взаимосвязанных приемов, форм и методов организации учебно-воспитательного процесса, объединенной единой концепцией, целями и задачами образования, создающую заданные условия для обучения, воспитания и развития воспитанников [Вавилова, Кузина, 2008]. В словаре педагогических понятий названы основные характеристики и показатели оценивания педагогической деятельности. Ими являются результативность (возможность достижения цели), воспроизводимость (возможность использования в различных условиях), транслируемость (возможность передачи опыта использования технологии в виде информации). Главным компонентом технологии является точное определение предполагаемого результата и контроль за его достижением. Процесс только тогда может назван технологией, когда он заранее спланирован, определены конечные свойства продукта и средства его получения, созданы условия для проведения процесса. За исходные в данном исследовании приняты представления о характеристиках педагогических технологий, изложенных в работах В.П. Беспалько, Е.В. Бондаревской, Н.В. Бордовской, Е.А. Крюковой, В.В. Лаптевой, Н.М. Левиной, Е.В. Любичевой, В.М. Монахова, П.Е. Решетникова, Г.К. Селевко и других. В содержание термина «педагогическая технология» одни вкладывают понятие проекта учебно-воспитательного процесса, другие – методы, средства, приемы, условия, формы организации учебно-воспитательного процесса, третьи – модель совместной педагогической деятельности. Согласно исследованиям ученых, существует пять видов образовательных технологий: задачные, игровые, компьютерные, диалоговые, тренинговые технологии. Данное исследование посвящено игровым технологиям. Игровые технологии связаны с формой взаимодействия педагога и учащегося через реализацию определенного сюжета (игры), в то же время образовательные задачи, имеющие определенные требования в соответствии с ФГОС, включаются в структуру игры.

## 1.2. ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТАМ ОБУЧАЮЩИХСЯ В УСЛОВИЯХ РЕАЛИЗАЦИИ ФГОС

В историческом аспекте теория обучения иностранным языкам представляет собой так называемую «смену крайностей», так как в действительности новый подход к обучению исходит из того, что указывает на недостатки предыдущего подхода.

Однако сменяясь, методы не отменяли предыдущие концепции. Ценный опыт становился достоянием нового подхода, получал иное осмысление и толкование [Гез Н.И., 2008].

В начале XXI растут темпы изменений во всех сферах жизни человека. Ускоренно устаревают предыдущие системы стандартов, а производственные предприятия становятся все более сложными и наукоемкими. Главным ресурсом становится «человеческий капитал», а накопленная в мире информация обновляется чуть ли не каждые 5 – 7 лет – период, сопоставимый с временем подготовки специалиста в вузе [Вербицкий А.А., 2015].

Таким образом на смену предыдущему подходу пришел системно-деятельностный подход, благодаря которому в общество приходят личности владеющие основами умения учиться, любящие свой край и Родину, уважающие и принимающие ценности общества.

Определение, которое было взято из Федерального стандарта, звучит следующим образом: системно-деятельностный подход – это подход к организации учебной деятельности как к системе с учетом индивидуальных возрастных, психологических и физиологических особенностей обучающихся и достижению целей образования через овладение обучающимися универсальными учебными действиями [Новиков А.М., 2013].

Важными аспектами данного подхода являются:

1. Применение активных форм познания: наблюдение, опыты, учебный диалог;
2. Создание условий для развития рефлексии – способности осознавать и оценивать свои мысли и действия как бы со стороны, соотносить



результат деятельности с поставленной целью, определять свое знание и незнание.

Меняется также и построение урока. Основной педагогической задачей при системно-деятельностном подходе является – создание и организация таких условий на уроке, которые бы инициировали действия обучающихся. Учитель задает вопросы и строит ход урока так, чтобы учащиеся сами находили на них ответы.

Системно-деятельностный подход также обеспечивает:

1. Формирование готовности к саморазвитию и непрерывному образованию;
2. Активную учебно-познавательную деятельность обучающихся;
3. Построение образовательного процесса с учетом индивидуальных возрастных, психологических и физиологических особенностей обучающихся;
4. Проектирование и конструирование социальной среды развития [Стандарты второго поколения (ФГОС)].

Исходя из этого, можно вывести главный принцип системно-деятельностного подхода. Он заключается в целеполагании, планировании, системе действий по достижению цели и оценке результатов.



Рисунок 1 – Результаты освоения программы

Использование системно-деятельностного подхода в организации учебного процесса открывает широкие возможности для развития активной и творческой личности, способной вести самостоятельный поиск, делать собственные открытия, решать возникающие проблемы, принимать решения и нести ответственность за них.

Конечно же, системно-деятельностный подход направлен на развитие всех основных универсальных учебных действий.

Личностные результаты – это самоопределение, смыслообразование и нравственно-этическое оценивание. Другими словами, это такие мотивы деятельности, которые показывают систему ценностного отношения обучающихся к себе, к другим участникам образовательного процесса и т.д.

Метапредметные результаты включают в себя освоение обучающимися универсальных учебных действий (познавательных, регулятивных и коммуникативных), обеспечивающих овладение ключевыми компетенциями, составляющими основу умения учиться, и межпредметными понятиями.

Коммуникативные УУД включают в себя знания основных понятий, навык активного слушания, умение рассуждать и доказывать, владение устной речью. Данные действия обеспечивают социальную компетенцию и учет мнения других людей.

Регулятивные УУД – это действия, предполагающие развитие навыков целеполагания, планирования, самооценки и самокоррекции.

Предметные результаты включают освоение обучающимися в ходе изучения учебного предмета опыта специфической для данной предметной области деятельности по получению нового знания, его преобразованию и применению, а также систему основополагающих элементов научного знания, лежащих в основе современной научной картины мира.

В коммуникативной сфере (т.е. во владении английским языком как средством общения)

Речевая компетенция в следующих видах речевой деятельности:

Говорении:

- вести элементарный этикетный диалог в ограниченном круге типичных ситуаций общения; диалог-расспрос (вопрос-ответ) и диалог-побуждение к действию;

- уметь на элементарном уровне рассказать о себе, семье, друге, описывать предмет, картинку; кратко охарактеризовать персонаж.

#### Аудировании:

- понимать на слух речь одноклассников и педагога, основное содержание небольших доступных текстов в аудиозаписи, построенных на изученном языковом материале;

#### Чтении:

- читать вслух небольшие тексты, построенные на изученном языковом материале, соблюдая правила чтения и нужную интонацию;

- читать про себя и понимать основное содержание текстов, включающих как изученный языковой материал, так и отдельные новые слова; находить в тексте нужную информацию.

#### Письменной речи:

- владеть техникой письма;

- писать с опорой на образец поздравления с праздником и короткое личное письмо.

#### Языковая компетенция (владение языковыми средствами):

- адекватное произношение и различие на слух всех звуков английского языка; соблюдение правильного ударения в словах и фразах;

- соблюдение особенностей интонации основных типов предложений;

- применение основных правил чтения и орфографии, изученных в курсе начальной школы;

- распознавание и употребление в речи изученных в курсе начальной школы лексических единиц (слов, словосочетаний, оценочной лексики, речевых клише) и грамматических явлений.

#### Социокультурная осведомленность:

- знание стран изучаемого языка, некоторых литературных, а также сюжетов некоторых произведений детского фольклора (стихов, песен); знание элементарных норм речевого и неречевого поведения, принятых в стране изучаемого языка.

В познавательной сфере:

- умение сравнивать явления родного и иностранного языков на уровне отдельных звуков букв, слов, словосочетаний, простых предложений;

- умение действовать по образцу при выполнении упражнений и составлении собственных высказываний в пределах тематики начальной школы;

- совершенствование приемов работы с текстом с опорой на умения, приобретенные на уроках родного языка (прогнозировать содержание текста по заголовку, иллюстрациям и др.)

- умение пользоваться справочным материалом, представленным в доступном данному возрасту виде (правила, таблицы);

- умение осуществлять самооценку в доступных младшему школьнику пределах;

В ценностно-ориентированной сфере:

- представление об изучаемом языке как средстве выражения мыслей, чувств, эмоций;

- приобщение к культурным ценностям другого народа через произведения детского фольклора, через непосредственное участие в туристических поездках.

В говорении ученик должен научиться:

- вести и поддерживать элементарный диалог;

- кратко описать и охарактеризовать предмет, изображение, персонажа;

- рассказать о себе, своей семье (в пределах тематики первого года обучения);

- воспроизводить наизусть небольшие произведения детского фольклора: стихотворения, песни;

- выражать отношение к прочитанному/услышанному.

В аудировании ученик должен научиться:

- понимать на слух речь учителя по ведению урока; связные высказывания учителя, построенные на знакомом материале и содержащие некоторые незнакомые слова; высказывания одноклассников;

- понимать основную информацию услышанного (как при непосредственном общении, так и при восприятии аудиозаписи);

- извлекать конкретную информацию из услышанного;

- вербально или невербально реагировать на услышанное;

- понимать на слух разные типы текста (краткие диалоги, описания, рифмовки, песни).

В чтении ученик должен овладеть техникой чтения, т. е. научиться читать:

- помощью (изученных) правил чтения и с правильным словесным ударением;

- с правильным логическим и фразовым ударением простые предложения;

- основные коммуникативные типы предложений (повествовательные, вопросительные, побудительные);

- небольшие тексты с разными стратегиями, обеспечивающими понимание основной идеи текста, полное понимание текста и понимание необходимой информации.

### **1.3. ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ И ИХ ФУНКЦИИ НА УРОКАХ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА**

Игровые технологии являются разновидностью педагогических технологий. Проблема применения игровых технологий в образовательном процессе не нова. Разработкой теории игры в отечественной педагогике занимались Л.С. Выготский, А.Н. Леонтьев, Д.Б. Эльконин и другие. Игровые технологии представляют достаточно большой интерес для педагогов. Попытки научно классифицировать игру и дать ей какое-либо одно исчерпывающее понятие делались не раз, однако на настоящий момент научно определены только связи между игрой и культурой человека, выяснено значение, оказываемое игрой на развитие личности учащегося, выяснена биологическая природа игры и ее обусловленность факторами социума. Однако игровые технологии до сих пор являются инновационными в системе российского образования. Игровые технологии имеют огромный потенциал с точки зрения современной образовательной задачи: формирования личностной позиции учащегося в отношении собственной деятельности. Игра является одним из древнейших педагогических средств обучения и воспитания. В настоящее же время игра переживает период своеобразного расцвета. Данный интерес педагогов вызван развитием педагогической теории и практики, распространением проблемного обучения, а с другой стороны, обусловлен социальными и экономическими потребностями формирования разносторонней личности. Анализ философской, культурологической, психолого-педагогической литературы показывает, что в современной науке не существует единой теории игры, существует ряд ее концепций в разных отраслях науки. В философии и культурологии игра рассматривается как способ бытия человека, средство постижения окружающего мира, изучаются аксиологические основания игры. В педагогической науке понятие игры рассматривается со стороны организации воспитания и обучения. В психологии игра рассматривается как средство активизации психических процессов, средство диагностики, коррекции и адаптации к реалиям мира. Одним из первых сформировал понятие игры Ф. Шиллер. Он рассматривал игру как один из действенных факторов формирования мировосприятия личности. Шиллер

утверждал, что личность с помощью игры творит себя и мир, в котором он живет, что личностью можно стать, только с помощью игр. Г. Спенсер особое внимание обращал на функцию игры к упражнению. На культурное значение игры обратил внимание нидерландский историк Й. Хейзинга. На его взгляд, человеческая культура возникает в игре и в качестве игры. Наибольший вклад в научное понимание и толкование понятия игры внесли такие философы и психологи, как Э. Берн, Ж.-П. Сартр, З. Фрейд. В отечественной науке теорию игры и ее социальной природы, структуры и значения для развития ребенка разрабатывали Л.С. Выготский, А.Н. Леонтьев, Д.Б. Эльконин и другие. Эльконин, анализируя понятие игры, пришел к выводу, что игра – это деятельность, воссоздающая социальные отношения между людьми. Главными компонентами игры можно считать: роли, которые берут играющие; сюжет, который передается в игре и копируется из жизни взрослых и воспроизводится играющими; правила игры, которым играющие должны подчиняться. Если рассматривать игру как деятельность, то в ее структуру будут входить целеполагание, планирование, реализация цели, а также анализ результатов.

Многие исследователи игры выделяют такое ее свойство, как амбивалентность - игра несет в себе одновременно реальное и условное поведение, при этом воображаемыми считаются только условия, в которые играющий себя мысленно вносит, чувства, которые он в этих воображаемых условиях испытывает являются подлинными. Условность игровых отношений активизирует возможности личности, помогает реализовать потенциал в творчестве, побуждает учащегося искать новые методы достижения целей игры, соблюдая созданные ей правила. [Кайюа, 1980]. Игру как способ «внутренней социализации» учащегося описывал Л.С. Выготский [Пассов, 2003]. А.Н. Леонтьев называл игру свободой личности в воображении. Значением игровой технологии нельзя пренебречь: являясь развлечением, она способна стать обучением, творчеством или терапией. В современной школе, делающей ставку на активизацию и интенсификацию учебного процесса, игровая технология используется в данных случаях: в качестве самостоятельных технологий для

усвоения понятия, темы или раздела учебного предмета; как элемент более обширной технологии; в качестве технологии занятия; как технология внеклассной работы. Понятие «игровые технологии» включает достаточно обширную группу методов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр. В отличие от игр вообще, педагогическая игра обладает существенным признаком – она имеет четко поставленную цель обучения и соответствующий ей педагогический результат, который может быть обоснован, выделен в явном виде и охарактеризован учебно-познавательной направленностью. Игровая форма занятий создается на уроках при помощи различных игровых приемов и ситуаций, выступающих как средство стимулирования, стремления к учебной деятельности. Деятельность учащихся должна быть построена на творческое использование игры и игровых действий в учебно-воспитательном процессе с младшими школьниками, наиболее удовлетворяющей возрастным потребностям данной категории учеников. Реализация игровых приёмов и ситуаций при классно-урочной форме занятий происходит по таким основным направлениям: дидактическая цель ставится перед учащимися в форме игровой задачи; учебная деятельность подчиняется правилам игры; учебный материал используется в качестве её средства, в учебную деятельность вводится элемент соревнования, который, свою очередь, переводит дидактическую цель в игровую; успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом [Ермолаева, 2005]. При использовании игровых технологий на уроках необходимо соблюдение следующих условий: 1) соответствие игры учебно-воспитательным целям урока; 2) доступность для учащихся данного возраста; 3) умеренность в использовании игр на уроках. Также можно выделить такие виды уроков с использованием игровых технологий: 1) ролевые игры на уроке; 2) игровая организация учебного процесса с использованием игровых заданий; 3) игровая организация учебного процесса с использованием заданий, обычно предлагающиеся на традиционном уроке; 4) использование игры на определённом этапе урока (начало, середина, конец; знакомство с новым материалом, закрепление знаний, умений, навыков,



повторение и систематизация изученного); 5) различные виды внеклассной работы, проводимые между учащимися разных классов одной параллели. Игровые технологии занимают важную нишу в учебно-воспитательном процессе, так как они не только формируют познавательные интересы и активизируют деятельность учащихся, но и выполняют ряд других функций, таких как: 1) тренировка памяти, помощь учащимся в выработке речевых умений и навыков; 2) стимуляция умственной деятельности учащихся, развитие внимания и познавательного интереса к предмету; 3) преодоление пассивности учащихся. Место и роль игровой технологии в учебном процессе и сочетание элементов игры во многом зависят от понимания педагогом функций игр. Функция игры – ее разнообразная полезность. У каждого вида игры своя полезность. Были выделены наиболее важные функции игры как педагогического понятия.

#### 1.4. ФУНКЦИИ И КЛАССИФИКАЦИЯ ИГР.

Игра является коммуникативной деятельностью. Она вводит учащегося в контекст реальной жизненной ситуации. Любое игровое общество является коллективом, имеющим множество коммуникативных связей. Если игра является формой коммуникации, то вне взаимодействия и взаимопонимания игра между участниками не может существовать. Игра в образовательном процессе несет следующие функции:

- 1) Обучающая функция подразумевает развитие памяти и внимания.
- 2) Воспитательная функция подразумевает формирование вежливости, внимательности, гуманности и способности к взаимопомощи.
- 3) Развлекательная функция подразумевает создание благоприятной атмосферы на уроке, делая его интересным и необычным.
- 4) Коммуникативная функция подразумевает создание атмосферы иноязычного общения, объединении коллектива учащихся с целью взаимодействия на иностранном языке.
- 5) Релаксационная функция подразумевает снятие эмоционального напряжения, вызванного нагрузкой при интенсивном изучении иностранного языка.
- 6) Психологическая функция подразумевает формирование навыков подготовки учащегося к более эффективной деятельности, а также настройки на усвоение новой информации.
- 7) Развивающая функция подразумевает обеспечение гармоничного развития личностных качеств учащихся.

В различных работах ученых встречаются разные классификации игр. Принципы классификации могут быть разными.

Сложность классификации игр заключается в том, что они отличаются друг от друга не только формой и правилами, но и целями. Игры с одинаковыми правилами могут быть разными, так как используются в разном контексте, например – для анализа функционирования системы, в другом же случае – для

обучения учащихся, в третьем – в качестве тренировки принятия решений в разных ситуациях, в четвертом случае – для развлечения.

По месту проведения

- настольные,
- комнатные,
- уличные,

По времени проведения

- сезонные (зависят от времени года)
- по объему времени (по количеству затрачиваемого времени)

При организации и проведении игр необходимо стремиться к максимальной концентрации на времени, так как при больших перерывах ученики теряют настрой и могут забывать правила.

По составу

- дошкольники,
- младшего школьного возраста,
- среднего школьного возраста,
- старшего школьного возраста,

В младшем школьном возрасте преобладают сюжетно-ролевые игры, так как для младших школьников игра выступает более лёгким видом деятельности, так как в ней нет чётких правил, которые сковывают свободу действия и мысли. Игровые действия учащихся в этом случае требуют материальной опоры, такой как игрушки или игровые наборы.

В подростковом возрасте ведущее значение занимают подвижные и дидактические игры, что связано со сменой учебных приоритетов.

В старшем возрасте преобладают дидактические и сюжетно-ролевые игры.

По количеству участников

- одиночная деятельность одного игрока в системе прямой и обратной связи от результатов поставленной цели,
- индивидуальная – взаимодействие с самим собой, а также с различными системами знаков и предметов,

- парная –игра одного человека с другим человеком, обычно является соревнованием.

- групповая –игра трех или более соперников, пытающихся индивидуально выполнить одну цель,

- командная –групповая игра, в которой вместо соревнования отдельных учащихся происходит соревнование групп участников,

Если игра групповая или коллективная, необходимо учитывать состав игроков, их интеллектуальное развитие, физическую подготовленность, особенности их возраста, интересы, уровни общения и совместимости.

Существуют игры, предложенные, организованные кем-либо, и стихийные, импровизированные, возникшие неожиданно по желанию учащихся.

По игровой среде и наличию аксессуаров

- без предметов
- с предметами

По характеру педагогического процесса:

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

Дидактическая игра от обычной игры отличается наличием чётко поставленной цели обучения и соответствующими ей педагогическими результатами.

Целесообразность использования дидактических игр на различных этапах урока различна. При усвоении новых знаний возможности дидактических игр уступают более традиционным формам обучения, поэтому их чаще применяют при контроле результатов обучения, выработке знаний, умений и навыков. Различают обучающие, контролирующие и обобщающие дидактические игры.

Дидактические игры несут в себе познавательную нагрузку, функцию интеллектуального развития учащегося. Данный класс игр помогает учащимся в

развитии интеллектуальных способностей, памяти, мышления, сообразительности.

Характерной особенностью урока, включающего дидактическую игру, является включение игры в контекст урока как один из его структурных компонентов. Существуют определенные критерии к организации дидактических игр:

- игры должны соответствовать определенным учебно-воспитательным задачам, программным требованиям к знаниям, умениям, навыкам, требованиям стандарта,
- игры должны соответствовать изучаемому материалу и строиться с учетом подготовленности учащихся и их психологических особенностей,
- игры должны базироваться на определенном дидактическом материале и методике его применения.

Выделяют следующие виды дидактических игр:

Игры-упражнения, которые совершенствуют познавательные способности учащихся, способствуют закреплению учебного материала, развивают умение применять его в новых условиях. Примеры игр-упражнений: кроссворды, ребусы, викторины.

Игры-путешествия. Эти игры способствуют осмыслению и закреплению учебного материала. Активность учащихся в этих играх может быть выражена в виде рассказов, дискуссий, творческих заданий, высказывания гипотез. Учащиеся пишут дневники, пишут письма «с мест», собирают разнообразный материал познавательного характера. Отличительная черта этих игр – активность воображения, создающая своеобразие этой формы деятельности.

Игры-соревнования. Такие игры включают все виды дидактических игр. Учащиеся соревнуются, разделившись на команды.

Деловая игра используется для решения сложных задач усвоения нового, закрепления уже пройденного материала, развития творческих способностей, формирования общих умений, она дает учащимся возможность понять и изучить учебный материал с разных позиций.

Ролевая игра является художественно-образным отражением реальных взаимодействий в определенной сфере деятельности. Участникам задаются роли (характеры и личностные особенности) и определенные ситуации.

В отличие от деловой, ролевая игра характеризуется более ограниченным набором составляющих.

Ролевые игры можно разделить по мере возрастания их сложности на 3 группы:

- имитационные, направленные на имитацию определённого профессионального действия;

На занятиях имитируется деятельность какой-либо организации, предприятия или его подразделения. Имитироваться могут события, конкретная деятельность людей (деловое совещание, обсуждение плана, проведение беседы и т. д.) и обстановка, условия, в которых происходит событие или осуществляется деятельность (кабинет начальника цеха, зал заседаний и т.д.). Сценарий имитационной игры, кроме сюжета события, содержание, описание структуры и назначения имитируемых процессов и объектов.

- ситуационные (сюжетные), связанные с решением какой – либо узкой конкретной проблемы – игровой ситуации;

В сюжетно-ролевых играх необходимым элементом служит воображаемая ситуация и наличие роли, в которую нужно войти ребёнку для достижения цели. Эти игры, давая богатую пищу воображению, позволяют обучаемому углублять и закреплять ценные качества личности, осваивать правила отношений между людьми, укрепляют моральное здоровье.

- условные, посвящённые разрешению, например, учебных проблем.

Формы проведения ролевой игры: воображение путешествия; дискуссии на основе распределения ролей, пресс-конференции, уроки – суды.

При любой классификации игр необходимы поиски нужной в данном контексте формы. Многообразие форм игр неизбежно, так как игры отображают жизнь и жизненные ситуации, которые являются разнообразными. В данном исследовании предлагается иная классификация, использующая признак

тренировки определенного вида речевой деятельности и направленности на его тренировку.

## **ГЛАВА 2. АНАЛИЗ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ КАК СРЕДСТВА ДОСТИЖЕНИЯ ПРЕДМЕТНЫХ И МЕТАПРЕДМЕТНЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ НА УРОКАХ ИНОСТРАННОГО ЯЗЫКА**

### **2.1. КЛАССИФИКАЦИЯ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ**

Игры, используемые на уроках английского языка, можно поделить на фонетические, лексические, грамматические, орфографические, игры для обучения говорению или чтению и физкультминутки. Данная классификация была сделана с целью определить, какие игры уместны в определенном контексте обучения. Ниже представлена авторская классификация с обозначением целей и задач, которым должны соответствовать игры, а также ожидаемые предметные и метапредметные результаты.

#### **Фонетические игры**

Цели:

- тренировка произношения звуков в английском языке;
- формирование навыка слышать звуки английского языка.

Среди фонетических игр, которые используются на раннем этапе обучения, можно выделить игры-загадки, игры-имитации, игры-соревнования, игры с предметами, игры на внимательность.

#### **Лексические игры**

Цели:

- тренировка употребления уместной лексики в приближенных к естественным определенному контексту ситуациях;
- активизация речемыслительной деятельности учащихся;
- развитие речевой реакции учащихся.

При обучении лексике возможно использовать игры, содержащие опоры (карточки, картинки, загадки, кроссворды, чайнворды, игры типа «Найди слово»).



## **Грамматические игры**

Цели:

- Формирование навыка употребления речевых образцов, содержащих определенные грамматические трудности;
- создание естественной ситуации для употребления различных речевых образцов;
- развитие речевой активности и самостоятельности учащихся.

## **Игры для обучения чтению**

Цели:

- научить быстро и точно устанавливать соответствия звуков и букв;
- научить правильно озвучить графический образ слова и соотносить его со значением, понимать читаемое;
- научить читать по синтагмам, объединять слова в определенные смысловые группы.

## **Игры для обучения аудированию**

Цели:

- научить учащихся понимать смысл однократного высказывания;
- научить учащихся выделять главное в потоке информации;
- развить слуховую память и слуховую реакцию учащихся.

## **Игры для обучения говорению**

Цели:

- научить умению выражать мысли в логической последовательности;
- научить практически и творчески применять полученные речевые навыки;
- обучить речевой реакции в процессе ситуации общения.

Одним из самых эффективных видов игры для обучения данному виду речевой деятельности является сюжетно-ролевая игра. С помощью нее учащиеся формируют навык переносить определенный сюжет из одних условий в другие, создавать фрагменты нового. Таким образом развиваются воображение,

мышление, творческие способности, речь, воспитываются нравственно-волевые качества личности, интерес к личности другого учащегося. У учащихся формируются такие навыки и умения, как:

- аргументация своей точки зрения и учет мнения других учащихся;
- оценка информации;
- умение задавать вопросы;
- выражение своих мыслей четко, уверенно, корректно.

Как итог, игры на уроках английского языка способствуют выполнению следующих методических задач:

- создание психологической готовности учащихся к речевой коммуникации;
- обеспечение многократного повторения ими ранее изученного языкового материала;
- тренировка учащихся в выборе нужного речевого образца или слова, что является подготовкой к ситуативной спонтанности речи вообще.

В заключение можно отметить, что учебные игры строятся на принципах коллективной работы, практической полезности, соревновательности, максимальной занятости каждого ученика и неограниченной перспективы творческой деятельности.

## 2.2. АНАЛИЗ УМК «RAINBOW ENGLISH»

В основу анализа взят современный УМК «Rainbow English» для 5 класса, соответствующий ФГОС. Данный УМК был выбран по причине использования во время прохождения педагогической практики.

Данный УМК разработан авторами Афанасьевой О.В., Михеевой И.В., Барановой К.М. в 2014 году (год издания учебника, на основании которого проводился анализ) и предназначен для 5 класса общеобразовательной школы.

УМК состоит из учебника, книги для учителя, рабочей тетради и звукового пособия. Данный комплекс построен на основе действующей программы по иностранным языкам.

Основной компонент УМК – это учебник. Он состоит из следующих элементов: 6 основных разделов и одного дополнительного; в учебнике есть грамматический справочник; оглавление.

Содержание учебника ориентировано на учащихся среднего школьного возраста. Это отражено в тематике, разнообразии видов упражнений, отсутствии опоры на родной язык, использовании оригинальных аутентичных материалов. Основной компонент разделен на соответствующие темы:

1. Unit 1 – Holidays are over. Данный раздел посвящен окончанию каникул.
2. Unit 2 – Family history. Раздел посвящен семейной истории.
3. Unit 3 – Healthy ways. Тема этого раздела – здоровый образ жизни.
4. Unit 4 – After school. Раздел о хобби и интересах учащихся.
5. Unit 5 – From place to place. Тема путешествий.
6. Unit 6 – About Russia. Раздел связан с Россией.

Исходя из содержания, представленного выше, можно сделать вывод, что разнообразие упражнений способствует широким возможностям применения игровых технологий.

Присутствуют вопросы и задания проблемного (творческого) характера, лингвострановедческие материалы, способствующие формированию

социокультурной компетенции. Материалы учебника несут воспитательную и развивающую нагрузку.

При составлении системы упражнений автором была учтена закономерность усвоения знаний, формирования навыков и развития умений. Упражнения ситуативно обусловлены. В каждом разделе упражнения соответствуют заданной тематике.

Оформление учебника соответствует заданным нормам. Есть отражение коммуникативно-деятельностного подхода к обучению иностранному языку, это проявляется в размещении материала и характер иллюстраций. Также учебник соответствует санитарным нормам (размеры, вес, шрифт, и кроме этого соответствует эстетическим и этическим нормам).

На основании данного анализа можно сказать, что УМК отвечает основным требованиям: соответствует потребностям педагогического процесса, ориентирован на цель обучения, на личность ученика, повышает мотивацию познавательной активности, творчества, способствует воспитанию самостоятельной самообучающейся личности.

## 2.3. ПРИМЕРЫ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ ПРИ РАБОТЕ С УМК «RAINBOW ENGLISH»

### 2.3.1. ФОНЕТИЧЕСКИЕ ИГРЫ

Какой звук я задумал? (игра-загадка)

Данные игры можно использовать в первом разделе учебника, в котором в качестве лексики выступают названия городов и стран. Педагог стоит возле доски, пишет цепочку слов. Во время написания он может дать установку на задание: «These are words with some equal sounds, who can find them?». Далее он называет звук, например звук [ʌ], который содержится в словах «France» и «Russia». Первый угадавший пару слов ученик загадывает звук одноклассникам. Так продолжается до тех пор, пока все звуки не будут угаданы. Важно отметить необходимость опор и, если таблицы звуков нет в классе, педагогу нужно использовать раздаточный материал в виде таблиц звуков английского языка.

Если слышишь — сядь (Sit for sounds)

Педагог делает установку: «Stand up, please, We are going to play a game». Учащиеся встают. Далее следует вторая часть инструкции: «I am going to say four words. Sit down when you hear one that begins with the sound [ʌ] Ready? France, Russia, Spain». Когда педагог говорит слова, начинающиеся на определенный звук, учащиеся садятся.

Назови слово (игра с предметом)

Педагог берет мяч. Далее следует установка: «Now we play a game. Say me a word with sound...» и продолжает фразу звуком, с которым ученик, поймавший мяч, должен назвать слово. Сначала следует предупредить учащегося взглядом на него. Педагог бросает мяч ученикам по очереди; учащиеся называют слово с загаданным звуком.

### Примерное произношение английских звуков

[p] - п	[e] - э
[b] - б	[u:] - уу
[f] - ф	[ʊ] - у
[v] - в	[i:] - ии
[k] - к	[ɪ] - и
[g] - г	[ɔ:] - оо
[s] - с	[ɒ] - о
[z] - з	[ɑ:] - аа
[m] - м	[ʌ] - а
[j] - й	[æ] - э
[n] - н	[ə] - э
[l] - л	[ə:] - мягк. о
[ð] - в/з	(как в лён)
[θ] - ф/с	[ɔɪ] - ой
[d] - д	[ɪə] - из
[t] - т	[uə] - уэ
[w] - у/в	[ɛə] - эа
[h] - х	[eɪ] - эй
[r] - р	[əu] - эу
[tʃ] - ч	[aɪ] - ай
[ʒ] - ж	[aʊ] - ау
[ʃ] - ш	
[ŋ] - н(г)	
[dʒ] - дьж	

Рисунок 2 – Опоры – таблицы звуков английского языка.

### 2.3.2. ЛЕКСИЧЕСКИЕ ИГРЫ

*Secrete*

Letters

Темой для данных игр была выбрана одежда. Учитель делает установку, приклеивая карточки с предметами одежды и подписями с пропущенными буквами на доску: «Some letters of these words have gone! Can you help me to remember them?» Учащиеся подходят к карточкам на доске и подписывают пропущенные буквы.

*Lottery*

Установка: «Let's play a game like football. Make two teams». Учащиеся делятся на команды. Учитель контролирует разделение, так как очень

важно сделать две одинаковых по способностям команды. Представители команд по очереди достают из шляпы карточки с написанными на них словами и ассоциируют их. Например: «Clothes» — «Shoes» или «Hat» - «Head».



Рисунок 3 – Пример карточек для лексических игр.

### 2.3.3. ГРАММАТИЧЕСКИЕ ИГРЫ

Темой для данных игр послужила тема мебели.

Nonsense.

Педагог называет утверждение, которое не соответствует реальности, например: «We sit on the table when we are in the school». Далее следует установка: «Am I mistaken?» Учащиеся отрицают утверждение педагога и исправляют его фразы: «We do not sit on the table when we are in the school». Затем педагог спрашивает о

правильном варианте: «But where do we sit?». Учащиеся отвечают: «We sit on the chair».

### Twenty Questions

Педагог загадывает предмет (например, стул): «Try to guess what is in my mind now». Учащиеся, задавая общие вопросы, должны отгадать его примерно следующим образом:

«Is it small? - Not at all.  
Is it big? - No, it isn't.  
Do we sit on it? - Yes, we sit - Is it a chair? - Yes, it is a chair». Далее тот, кто угадал, загадывает другой предмет.

### Hide-and-peek in a picture

Педагог помещает на доску изображение, на котором нарисованы предметы мебели. Далее следует установка: «Let's play hide-and-peek». Учащиеся мысленно должны «спрятаться» на изображении. Случайным образом выбирается водящий. Учащиеся начинают его искать: «Are you behind the bed? — No, I am not». Угадавший «прячется» и цикл продолжается

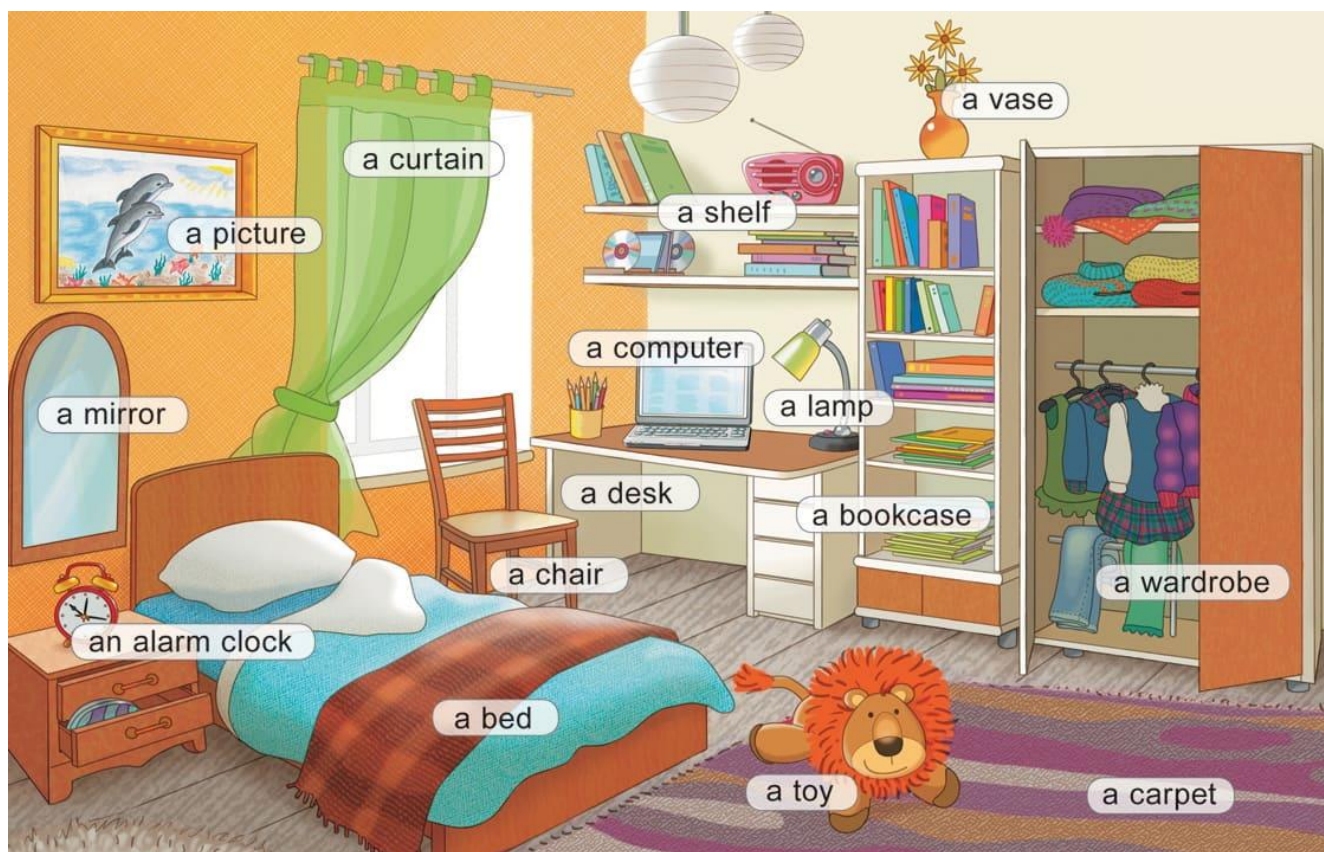


Рисунок 4 – Пример изображения комнаты для игры Hide-and-Seek.



### 2.3.4. ИГРЫ ДЛЯ ОБУЧЕНИЯ ЧТЕНИЮ

Данные игры проводились без привязки к каким-либо темам

#### Composer

На доске педагог пишет длинное слово, например, «Representative». Далее следует установка: «Can you cut this word and make new words?». Учащиеся составляют из букв данного слова новые слова и записывают их на доске по очереди. Например: present, tea, test, art, sir, rat, ten, train, vase, sea, pie, pine, pet, pen, pan, nest.

#### Super secretary

Учащиеся делятся на две команды. Далее педагог предлагает: «Who can write a sentence on a blackboard?». Представитель каждой команды выходит к доске и записывает предложения под диктовку педагога. Другому представителю команды дается установка: «Can you read, please, this sentence». Учащийся выходит к доске, читает предложение и записывает новое. Цикл продолжается, пока все представители команды не будут опрошены.

### 2.3.5. ИГРЫ ДЛЯ ОБУЧЕНИЯ АУДИРОВАНИЮ

Темой для данной игры может послужить тема частей тела.

#### The

#### Last

#### Letter

Учащиеся делятся на две команды. Представитель первой команды называет слово, в то время как ученики из другой команды придумывают слово на букву, которой заканчивается слово, названное первой командой. Каждый назвавший слово показывает часть тела. Побеждает та команда, которая последней назовет слово. Например: nose, eye, ear, и т.д.

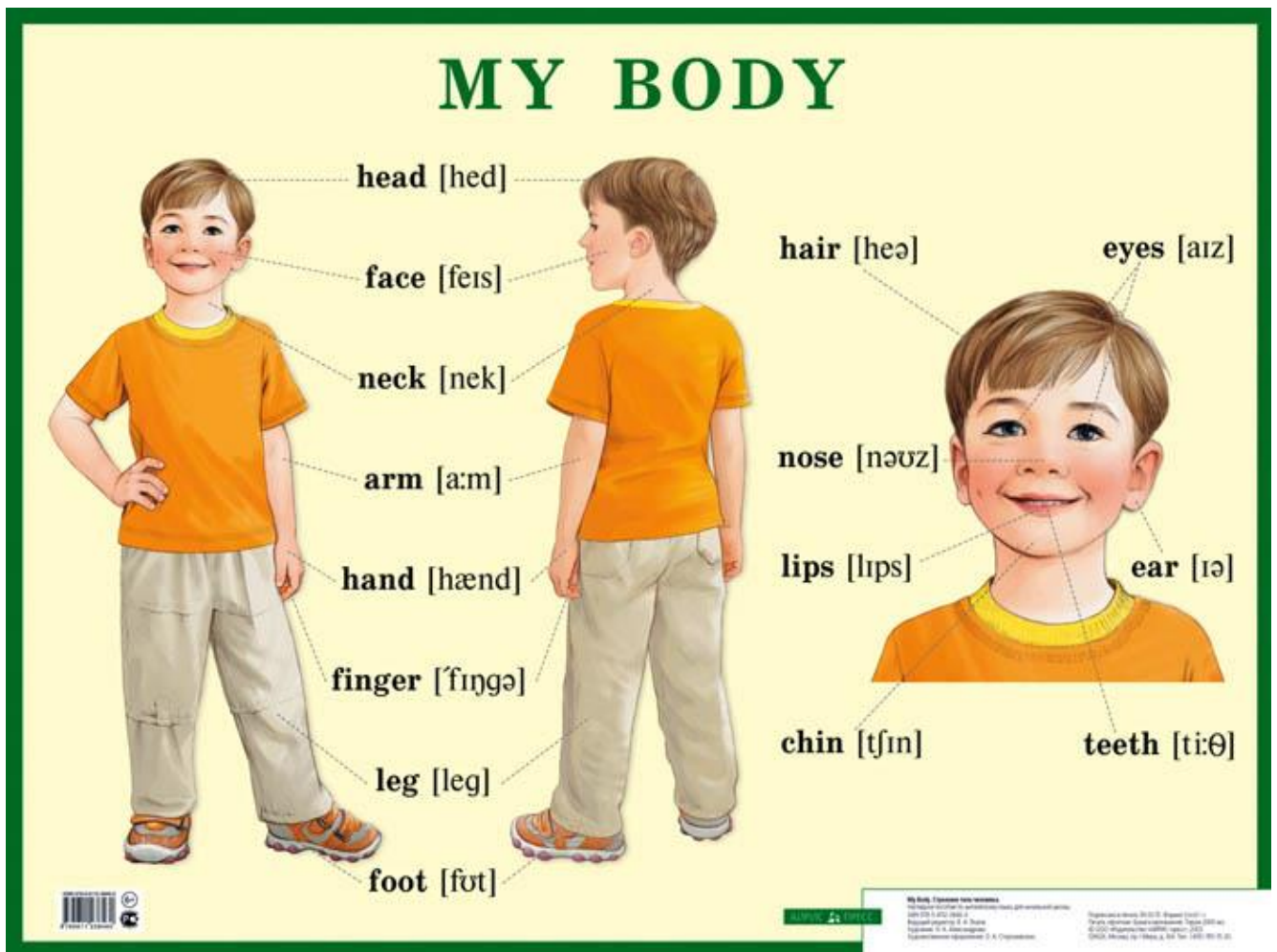


Рисунок 5 – Пример изображения для игры The last letter.

### 2.3.6. ИГРЫ ДЛЯ ОБУЧЕНИЯ ГОВОРЕНИЮ

Темой данной игры являются времена года

Who will say more?

Учащиеся делятся на две команды. Педагог, в свою очередь, обращается по очереди к представителям обеих команд и задает вопрос, например: «What is summer?». Учащийся отвечает на вопрос несколькими предложениями. Например: «*Summer is a season. It comes after spring. It has three months. They are: June, July and August. It is not cold in summer. The sky is often blue. The trees are green. The grass is green, too. It is warm when it is summer*». Команда получает балл за каждое правильно составленное предложение.

Tell me a story.

Игра в парах сменного состава. Все сидящие с левой стороны парты остаются на местах, сидящие справа переходят на одно место в ряду вперед. Учащиеся рассказывают текст друг другу, после чего ученики справа переходят на еще одно место вперед. Игра продолжается, пока учащиеся не вернуться на свои места.

A riddle.

Это упражнение подходит только для незнакомого коллектива. Учащимся раздаются листы бумаги и предлагается изобразить свое имя различными рисунками. Вместо букв изображаются различные предметы. Если буква в имени повторяется, учащийся должен изображать разные предметы для этой буквы. Например, для имени Анна ребус может быть таким: apple, newspaper, nose, ant. Когда все учащиеся завершат рисунок, один учащийся представляет рисунок аудитории. Учащийся, который разгадал ребус, выходит представлять свой рисунок. Данная игра продолжается до момента разгадки всех ребусов.

The first letter.

Эта игра, как и предыдущая, подходит для незнакомого коллектива. Учащийся А выходит к доске и ведёт примерно следующий диалог со своими новыми одноклассниками:

Учащийся А: My name begins with the letter L.

Учащийся В: Are you Liza?

Учащийся А: No, I'm not.

Учащийся С: Are you Lera?

Учащийся А: No, I'm not.

Учащийся D: Are you Lada?

Учащийся А: Yes, I am.

Игра продолжается до тех пор, пока все имена не будут угаданы.

## ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Предпринятое исследование посвящено достижению предметных и метапредметных результатов через использование игровых технологий.

ФГОС второго поколения определяет результаты обучения, среди которых выделяются предметные и метапредметные. Достижение этих результатов возможно благодаря развитию знаний и умений обучающихся в различных сферах, а именно: коммуникативной, познавательной, ценностно-ориентировочной, эстетической.

Развитие обучающихся в разных сферах происходит в процессе обучения всем видам речевой деятельности. В данном процессе игра становится инструментом для достижения результатов.

Таким образом, игра является исторически обусловленным, естественным элементом человеческой культуры, представляющим собой особый вид самостоятельной деятельности человека. В игре происходит возникновение и пополнение социального опыта предыдущих поколений, освоение норм и правил человеческой жизни через добровольное принятие на себя игровой роли, виртуальное моделирование игрового пространства, условий своего собственного существования в мире. Таким образом игра является одним из способов освоения человеком закономерностей мира и отношений в нем, способом самореализации человека, состоящего в произвольном создании предметов действительности в воображении. В качестве средства, метода и технологии обучения разнообразные игры широко используются в педагогическом процессе. Игра является моделью жизни в своей сущности. Игра представляет важнейшее средство воспитания учащихся. Она является спонтанной и непринужденной деятельностью. Разнообразие игр огромно. Существуют разные варианты классификации игр. Каждая игра по своему образу уникальна, содержит в себе различные функции. Каждый вид игр помогает в развитии учащегося как здорового человека, так и здоровой личности. При правильном подборе игр можно разработать и создать условия для нормального развития и социализации учащихся. Таким образом,

цели и задачи данной работы в классификации и изучения феномена игр на уроках иностранного языка были достигнуты.

## БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК

1. Бим, И.Л. Методика обучения иностранным языкам как наука и проблемы школьного учебника: опыт системно-структурного описания. – М.: 1977.
2. Буслаев Ф.И. О преподавании отечественного языка. - М.: Либроком, 2010.
3. Брейгина М.Е. О контроле базового уровня обученности. – М.: 1991г.
4. Большой энциклопедический словарь / Гл. ред. В.Н Ярцева. – 2-е изд. – М.: Большая Российская энциклопедия. 1998. – 685 с.: ил.
5. Вавилова Л.Н., Кузина Т.С. Методические рекомендации/ Под общ. ред. В.М.. Паниной. – Кемерово: Изд-во ГОУ «КРИПО», 2007Дыбина О.В. Игровые технологии ознакомления дошкольников с предметным миром. Практико-ориентированная монография – М.: Педагогическое общество России, 2008. – 128 с.
6. Выготский, Л.С. Педагогическая психология. - М.: Издательство АПН РСФСР, 1991.
7. Гальская Н.Д. Современная методика обучения иностранным языкам: Пособие для учителя., -2-е изд., переработано и дополнено. - М.: АРКТИ, 2003.
8. Гез Н.И., Ляховицкий М.В, Шатилов С.Ф. Методика обучения иностранным языкам в средней школе.- М. “Высшая школа”, 1982.
9. Ермолаева М.Г. Игра в образовательном процессе: Методическое пособие/ М.Г. Ермолаева. – 2-е изд., доп. – СПб.: СПб АППО, 2005. – 112 с.
10. Кайюа Р. Что такое игра. // Курьер «ЮНЕСКО», 1980. - № 2, с. 67
11. Комлев Н.Г. Словарь иностранных слов. / Н.Г. Комлев. - М.: Эксмо-пресс, 1999. – 672 с.
12. Кривко-Апинян Т.А. Мир игры, Эйдос, 1992. - Кукушин В.С., Болдырева-Вараксина А.В. Педагогика начального образования/ Под общ. ред. В.С. Кукушина. – М.: ИКЦ «МарТ»; Ростов н\Д: Издательский центр «МарТ», 2005. – 592 с.
13. Марузо Ж. Словарь лингвистических терминов / Ж. Марузо.- М.: Издательство иностранной литературы, 1960. - 436 с.
14. Миролубов А.А. Вопросы контроля обученности учащихся иностранному языку. Методическое пособие. - Обнинск. Титул, 2001

15. Настольная книга преподавателя иностранного языка: справ. пособие / ред. сов. Е.А. Маслыко и др. –Минск, 2001.
16. Мухина В.С. Возрастная психология: феноменология развития, детство, отрочество. М.: «Академия», 1997.
17. Михайленко Т. М. Игровые технологии как вид педагогических технологий [Электронный ресурс] URL <https://moluch.ru/conf/ped/archive/19/1084/>
18. Ожегов С.И. Словарь русского языка. Изд-во “Русский язык”, Москва, 1990 г. стр. 731.
19. Пассов Е.И. Коммуникативная методика. Изд-во НОУ “Интерлингва”, 2003 г. стр. 1, 56.
20. Пассов, Е.И. Коммуникативный метод обучения иноязычному говорению / Е.И. Пассов. – 2-е изд. – М.,1991.
21. Пидкасистый П.И., Хайдаров Ж.С. Технология игры в обучении и развитии: учебное пособие. – М.6 МПУ, Рос. пед. агентство. 1996. – 269 с.
22. Рахманов И.В. Основные направления в методике преподавания иностранных языков. – М.: Педагогика, 1972.
23. Рогова Г.В., Верещагина И.Н. Методика обучения английскому языку на начальном этапе в общеобразовательных учреждениях: пособие для студентов педагогических вузов.- 3-е изд.- М.: Просвещение, 2000.
24. Селевко Г.К. Современные образовательные технологии: Учебное пособие. – М.: Народное образование, 1998. – 256 с.
25. Стандарты второго поколения (ФГОС): [Электронный ресурс] URL:[https://sch1317.mskobr.ru/files/standarty\\_vtorogo\\_pokoleniya\\_fgos.pdf](https://sch1317.mskobr.ru/files/standarty_vtorogo_pokoleniya_fgos.pdf) (Дата обращения 05.05.2019)
26. Ушинский К.Д. Сочинения. М.-Л.: Изд-во АПН РСФСР, 1942, Т.2.
27. Cameron, L. Teaching Languages to Young Learners, Cambridge University Press, 2006. 324 с.
28. Gunter Gerngross and Herbert Puchta. Playway to English. Cambridge University Press. 2009. 208 с.
29. Harmer Jeremy: How to teach English, 2007.

30. Vale, D., A. Feunteun. *Teaching Children English*. Cambridge University Press. 2010. 452 c.
31. Williams, M. *Psychology for Language Teachers*. Cambridge University Press. 2014. 348 c.



**Приложение**  
к Регламенту размещения  
выпускной квалификационной работы обучающихся,  
по основным профессиональным образовательным программам  
в КГПУ ИМ. В.П. Астафьева

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

Я, Полциак Ярослав Владимирович  
(фамилия, имя, отчество)

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

(нужное подчеркнуть)

на тему: ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ КАК СРЕДСТВО ДОСТИЖЕНИЯ  
ПРЕДМЕТНЫХ и МЕТАПРЕДМЕТНЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ В УСЛОВИЯХ РЕАЛИЗАЦИИ ФГОС на уроках  
(название работы) АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА В 5 КЛАССАХ

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

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

14.05.2019  
дата

  
подпись

**ОТЗЫВ**  
на выпускную квалификационную работу  
**Попинако Ярослава Владимировича**  
на тему «Игровые технологии как средство достижения предметных и  
метапредметных результатов в условиях реализации ФГОС на уроках английского языка в  
5 классах»

Направление подготовки 44.03.01 – Педагогическое образование,  
направленность (профиль) образовательной программы – Иностранный язык  
(английский язык)

Работа Попинако Я.В. посвящена достижению предметных и метапредметных результатов, определенных Федеральным государственным образовательным стандартом в контексте целей современного иноязычного образования, посредством одной из мотивирующих и эффективных технологий – игровой технологии, выбор которой обусловлен возрастными психолого-педагогическими особенностями обучающихся 5-х классов.

Работа имеет традиционную структуру и состоит из Введения, двух глав, Заключения и Библиографического списка. Первая, теоретическая глава, содержит обзор ключевых понятий исследования, таких как педагогическая технология, предметные и метапредметные результаты, здесь обоснованно приводится классификация игр, описываются функции игровых технологий.

Теоретические положения, изложенные в первой главе, получают свое приложение при создании своеобразной «методической копилки» различных видов игр, классифицированных автором на фонетические, лексические и грамматические по выбранной для тренировки и отработки на уроке области языковой системы и по виду речевой деятельности, подлежащему отработке. Данная часть исследования предваряется анализом УМК «RAINBOW ENGLISH», в работу по которому, автор рекомендует интегрировать собранные игровые материалы, в соответствии с тематикой и целевыми установками разделов учебника. Такой принцип организации практической главы исследования представляется логичным и продуманным.

При этом, к сожалению, приходится констатировать, что данная часть исследования не представляется достаточной в количественном отношении и самостоятельном вкладе автора в адаптацию большого разнообразия игр к процессу обучения английскому языку. Более творческий подход к созданию «коллекции» игровых технологий для работы с выбранным УМК, несомненно, придал бы работе большую основательность и практическую ценность. В работе также присутствуют некоторые опечатки и погрешности в оформлении, в том числе, библиографического списка.

Текстовая часть работы содержит 39 страниц, библиографический список насчитывает 31 позицию.

В целом, выпускная квалификационная работа Попинако Я.В. на тему «Игровые технологии как средство достижения предметных и метапредметных результатов в условиях реализации ФГОС на уроках английского языка в 5 классах» носит законченный характер, отвечает требованиям к работам подобного рода, может быть допущена к защите, а ее автор заслуживает присвоения искомой степени бакалавра.

Научный руководитель  
канд. филол. наук, доцент  
кафедры английской филологии




И.А. Битнер

## СПРАВКА

о результатах проверки текстового документа  
на наличие заимствований

Проверка выполнена в системе  
Антиплагиат.ВУЗ

Автор работы	Попинако Ярослав Владимирович
Подразделение	Кафедра английской филологии
Тип работы	Выпускная квалификационная работа
Название работы	Игровые технологии как средство достижения предметных и метапредметных результатов в условиях реализации ФГОС на уроках английского языка в 5 классах предметных предметных результатов (1)
Название файла	игровые технологии как средство достижения предметных и метапредметных результатов (1).doc
Процент заимствования	7,19%
Процент цитирования	1,35%
Процент оригинальности	91,46%
Дата проверки	10:49:21 20 июня 2019г.
Модули поиска	Кольцо вузов; Модуль поиска общеупотребительных выражений; Модуль поиска перефразирований Интернет; Модуль поиска "КГПУ им. В.П. Астафьева"; Модуль поиска Интернет; Модуль поиска переводных заимствований; Цитирование; Сводная коллекция ЭБС
Работу проверил	Битнер Ирина Александровна ФИО проверяющего
Дата подписи	20.06.2019г.  Подпись проверяющего

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



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