

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«КУБАНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»
(ФГБОУ ВО «КубГУ»)

Факультет романо-германской филологии

Кафедра английской филологии

Допустить к защите
Заведующий кафедрой
д-р филол. наук, проф.

 А.В. Зиньковская

4 июля 2024 г.

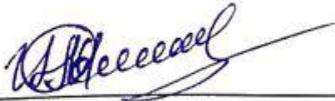
**ВЫПУСКНАЯ КВАЛИФИКАЦИОННАЯ РАБОТА
(БАКАЛАВРСКАЯ РАБОТА)**

**МЕТОДИКА ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ ПРИ
ОБУЧЕНИИ ЛЕКСИКЕ НА ИНОСТРАННОМ ЯЗЫКЕ В СРЕДНЕЙ
ШКОЛЕ**

Работу выполнила  Е.О. Казакова

Направление подготовки 44.03.05 Педагогическое образование

Направленность (профиль) Английский язык, Немецкий язык

Научный руководитель
д-р филол. наук, проф.  М.М. Цатурян

Нормоконтролер
д-р филол. наук, проф.  А.В. Зиньковская

Краснодар
2024

СОДЕРЖАНИЕ

Введение.....	3
1 Теоретические основы использования игровых технологий в обучении иностранному языку в школе.....	5
1.1 Понятие игровые технологии и функции игр в процессе обучения.....	5
1.2 Классификации игровых технологий.....	15
1.3 Особенности использования игровых технологий на уроках английского языка.....	17
2 Методика применений игровых технологий в обучении иностранному языку.....	23
2.1 Игра как эффективное средство обучения английскому языку на примере учебно-методического комплекса Spotlight.....	23
2.2 Комплекс заданий и упражнений, направленных на формирование лексических навыков при помощи игровых технологий.....	32
2.2.1 Фонетические игры.....	32
2.2.2 Орфографические игры.....	36
2.2.3 Лексико-грамматические игры.....	38
2.3 Результаты исследования.....	42
Заключение.....	48
Список использованных источников.....	51
Приложение А Игры-разрядки.....	58
Приложение Б Игры-кроссворд.....	60
Приложение В Игры-соревнование.....	62
Приложение Г Ролевые игры.....	64
Приложение Д Игры-проект.....	65

ВВЕДЕНИЕ

Данная научная работа посвящена исследованию методики игровых технологий при обучении лексике на иностранном языке в средней школе.

Актуальность данного исследования определяется необходимостью изучения игры как инновационного педагогического подхода, позволяющего учителям разнообразить процесс обучения, повысить вовлеченность учащихся в образовательный процесс и помочь им овладеть необходимыми знаниями для достижения оптимальных результатов в обучении иностранному языку.

Объектом данного исследования являются игровые технологии, применяемые на уроках английского языка.

Предметом исследования является методика применения игровых технологий при обучении лексике на уроках английского языка.

Материалом исследования послужил УМК Б. Оби, И. В. Михеевой, В. Эванс, Д. Дули “Spotlight 7”.

Теоретико-методологической базой исследования послужила методическая литература российских и зарубежных исследователей в области методики, таких как Н. Д. Гальскова, Ж. С. Хайдаров, Е. И. Пассов, Д. Бирн, Ш. Риксон, С. Гриннол и другие.

В соответствии с избранным направлением исследования целью работы является проанализировать использование методики применения игровых технологий при обучении лексике на уроках английского языка.

Цель работы предполагает решение следующих задач:

- раскрыть понятие «игровые технологии», их функции в процессе обучения;
- рассмотреть классификацию игровых технологий;
- описать особенности использования игровых технологий на уроках английского языка;
- проанализировать существующие методики применения игровых технологий в обучении иностранному языку;

– обосновать практическое применение различных игр как эффективное средство обучения английскому языку на примере учебно-методического комплекса “Spotlight”;

– обобщить результаты исследования на основе использования комплекса заданий и упражнений при помощи фонетических, орфографических и лексико-грамматических игр.

В работе были использованы: метод сплошной выборки, описательный метод и теоретический анализ научно-методической литературы.

Практическая значимость настоящей работы обусловлена включением в образовательный процесс методики использования/преподавания игровых технологий как инструмент управления учебной деятельностью, активизирующий мыслительную деятельность обучающихся, повышающий их мотивацию и позволяющий сделать учебный процесс интересным, а также в возможности использования ее при написании курсовых и дипломных работ.

Выпускная квалификационная работа содержит 70? Страниц и машинописного текста и состоит из введения, двух глав, заключения, списка использованных источников и приложения. Во введении представлены актуальность, объект и предмет исследования, материалы, цели и задачи, методы, использованные в ходе проведения исследования, а также практическое применение работы. В первой главе рассмотрены: теоретические основы использования игровых технологий, понятие игровых технологий, их функции и классификации, а также особенности их использования на уроках английского языка. Вторая глава содержит методику применения игровых технологий в обучении иностранному языку. В заключении подводятся итоги о проделанной работе. К работе также прилагается список использованных источников и приложения.

1 Теоретические основы использования игровых технологий в обучении иностранному языку в школе

1.1 Понятие игровые технологии и их функции в процессе обучения

В последнее время интеграция игровых технологий в образование стала динамичным и увлекательным подходом, особенно в области изучения языков. По причине того, что традиционные методы обучения языку уже с трудом вовлекают учащихся в образовательный процесс, использование игровых технологий на уроках английского языка предлагает решение, соответствующее современным предпочтениям и стилям обучения. Однако попытки интеграции игровых технологий в учебный процесс сопряжены с рядом проблем. До сих пор существует мало сообщений об успешном применении игр в реальных учебных ситуациях. Аналогичным образом, часто отсутствуют обсуждения и перспективные результаты по логистике использования игр в классе, критериям оценки или роли учителя в таких контекстах. Также, есть вопросы о том, какие игры выбрать или создать, как найти возможности для изучения языка в игровой форме и как интегрировать игровой процесс и связанные с ним виды деятельности в учебную программу. Однако, не смотря на всевозможные трудности, многие учителя продолжают экспериментировать с игровыми технологиями и находят различные способы сделать их эффективными для своих уроков. Ведь благодаря включению игровых элементов, уроки становятся динамичными, стимулируя активное участие и делая обучение более приятным. Такая повышенная вовлеченность потенциально может решить извечную проблему снижения интереса учащихся к определенным предметам, включая иностранные языки.

Английский язык – самый распространенный язык на планете. Многие публикации и работы, написанные различными учебными заведениями и крупными университетами, написаны на английском языке. Более половины веб-сайтов в Интернете, таких как газеты и глобальные онлайн-сервисы также

написаны на английском языке. Изучение этого языка предоставляет доступ к практически безграничному объему знаний. Кроме того, овладение английским языком поможет наладить множество связей, как профессиональных, так и дружеских, а также расширит карьерные перспективы не только в Российской Федерации, но и за рубежом. Если говорить углубленно о карьерных возможностях, связанных с изучением английского языка, то можно с уверенностью сказать, что он востребован во многих профессиональных сферах. Начиная с преподавателя английского языка и заканчивая ведущими переводчиками в крупных международных компаниях. К сожалению, подавляющее большинство школьников не осознают весь спектр перспектив, что впоследствии ограничивает выбор профессии.

В то же время, игры на английском языке стали чрезвычайно важны для людей, изучающих этот язык и для тех, кто его преподает. Игры могут быть не только средством развлечения, но и могут стать отличным средством, повышающим мотивацию учащихся. Более того, посредством игр, ученики могут творчески подойти к самовыражению с помощью английского языка. Именно поэтому играм и игровым упражнениям отводится весьма значимая роль при обучении иностранным языкам [27, с. 50].

Игры в обучении иностранному языку описаны Донном Бирном (Donn Byrne) [52] как тип игры, основанный на правилах, которая приносит радость. Однако, Саймон Гриннол (Simon Greenall) [54] определил, что «термин «игра» используется всякий раз, когда в языке деятельности присутствует элемент соревнования между учащимися» [54, с. 17]. В соответствии с предыдущими тезисами, Шейла Риксон (Shelagh Rixon) [53] утверждает, что у игры есть две ключевые особенности: острая конкуренция и сотрудничество между игроками. По ее словам, общей целью всех языковых игр является развитие и совершенствование языковых навыков, таких как правописание, произношение, аудирование, чтение.

Игры – метод, используемый в обучении иностранному языку. Соответственно, занятия носят принципиальный, соревновательный и кооперативный характер. Благодаря О. Ю. Токаревой [12] и П. П. Ключник [12], получило известность высказывание о том, что «с помощью игр учащиеся получают удовольствие от изучения иностранного языка. В психологической концепции игра определяется как деятельность, предмет и мотив которой, лежат в самом процессе ее осуществления» [12, с. 153].

Важно также отметить слова Э. Р. Гусейновой, «широкое применение игра также находит в народной педагогике, в дошкольных и внешкольных учреждениях. Она является источником познавательной деятельности ребенка, который находится в самих детях, в их функциональной тенденции к активности и развитию» [5, с.12]. Вслед за этим, А. К. Бейсембаева отмечает, что «несмотря на то, что игра является развлечением, отдыхом, она способна перерасти в обучение, в творчество, в модель типа человеческих отношений и проявлений в труде, воспитании» [3, с. 17].

Следует также подчеркнуть то, что по мнению Н. В. Лукьянчиковой, важным аспектом в том, как учитель организует процесс игры, является то, как дети развиваются психологически. «Важно, чтобы во время игр у каждого ребенка была возможность попробовать себя в роли ведущего, что позволит им приобрести необходимые организаторские навыки для успешного руководства групповой деятельностью» [31, с. 51].

В современной школе, как отмечает Е. К. Рылова, в «которой идет упор на более активный процесс учебы, игры используются в таких случаях как: выступление в роли самостоятельной технологии. Под этим подразумевается то, что игру можно использовать для объяснения какого-то отдельного термина, целой темы урока или всего раздела учебника; весьма значимый элемент другой более широкой технологии. Аналогично этому, игры могут помочь преподавателю открыть изучение какой-то новой темы и выступить в качестве введения или, наоборот, заключения и непосредственного закрепления материала» [2, с. 22]. Как мы опишем далее, игра также может

быть средством оценки знаний учащихся. Помимо всего описанного, «игру часто используют как технологию внеклассной работы. Например, такие игры как «Зарница», «Орленок» и другие [2, с. 20].

С. А. Шмаков характеризует игру как вид деятельности, которой присущи: свободное развитие, творчество и импровизация, и эмоциональная приподнятость» [29, с. 109].

В первом случае мы можем предположить, что имеется в виду способность игры свободно развиваться по мере ее прохождения детьми. Во втором же случае, мы придерживаемся мнения о том, что в процессе игры можно изменить не только достаточно большое количество ее элементов, но и игру в целом, применяя нестандартные решения.

В-третьих, так как дети любят играть, вне зависимости от возраста, не имеет значения будет ли игра связана с уроком или нет: удовольствие и заряд энергии получают все.

Но, как и во всех других технологиях, в играх имеются четкие структуры. Например, у каждого участника должна быть отведенная ему роль, должны быть обозначены игровые действия, а также все участники должны взаимодействовать друг с другом. И, что не менее важно, любая игра должна иметь определенный сюжет.

Заслуживает упоминание и то, что учебная игра преследует ряд некоторых целей. Мы остановимся на некоторых из них. Наиболее очевидная цель – это расширение кругозора детей и увеличение уровня их познавательной активности. Чем больше дети хотят знать и чем активнее вовлекаются в процесс познания, тем больше знаний смогут усвоить. Соответственно, чем больше знаний, тем шире кругозор.

Любая деятельность формирует определенные навыки у детей. То же самое можно сказать и об играх. Также, в процессе игры дети проявляют самостоятельность и волеизъявление.

Кроме того, следует упомянуть то, что правильно выстроенная учителем игра способна приобщить детей к нормам и ценностям общества, в котором

они находятся и более того, в процессе игры дети узнают культуру и нормы общества изучаемого языка.

У игры как у педагогического приема существует масса различных преимуществ. Например, они могут стимулировать учебно-познавательную деятельность, позволяя поддерживать определенный уровень мотивации, либо поднять его с нуля, а также позволяют усваивать знания на всех уровнях, независимо от возраста ученика. Игровой метод способен раскрыть коммуникативную функцию языка и создать все необходимые условия для того, чтобы приблизить учебный процесс к реальным жизненным ситуациям [29, с. 59].

Так как игра, без сомнения, является наиболее эффективным инструментом повышения качества образовательного процесса, в ней обязательно должен присутствовать элемент соревнования и соперничества (например, игра-соревнование, игра-конкурс). Это развивает у детей здоровую конкуренцию и адекватную реакцию на различные ситуации, в том числе и в случае проигрыша. При правильном подходе к организации соревновательного процесса в играх, преподаватель сможет помочь ученикам лучше усвоить информацию и запомнить ее на достаточно продолжительное время, а также выполнить воспитательную функцию. Несмотря на то, что ученики будут соревноваться друг с другом, исход игры (кто победил, а кто проиграл) не так уж и важен с позиции преподавателя. Это объясняется тем, что все дети будут задействованы в активности лично, что позволит им эффективнее запомнить изучаемые структуры.

Более того, игровая деятельность влияет на развитие внимания, памяти, мышления, воображения, то есть всех познавательных процессов. Это происходит за счет динамичности самой игры, но в большинстве случаев зависит от того, как ее реализует учитель на уроке.

Продолжая говорить о позитивных чертах игровой деятельности, следует также отметить, что некоторыми из этих черт являются мотивированность и отсутствие принуждения. Такая черта отлично позволяет

создать ощущение свободы выбора и более комфортную, расслабленную атмосферу на занятии. Также игровому методу присущи индивидуализированная деятельность, которая позволяет найти подход к каждому ребенку; дети учатся взаимодействовать с коллективом, а коллектив учит ребенка нормам общения и воспитывает его; идет развитие психических функций и способностей и, разумеется, учение происходит с увлечением и радостью.

Игровые технологии стали неотъемлемой частью изучения иностранного языка. Учащиеся лучше запоминают полученную на занятиях информацию, а учителю проще организовать увлекательный процесс повторения или закрепления информации, чем если бы педагог использовал традиционные методы. В игре дети могут сразу же применить свои знания, что является очень важной характеристикой игровой деятельности. Изученная лексика или иные структуры не уходят в пассивный словарь и не забываются. Игровой метод позволяет детям не только лучше запоминать новые слова, грамматические понятия и языковые структуры, но и создает более динамичную среду обучения. Более того, игры способны представлять детям реальные сценарии из жизни, способствуя естественному овладению языком и его пониманию. Таким же образом, игровые технологии могут служить неформальной оценкой уровня понимания материала и владения языком в непринужденной форме. В наше время – это особенно важно. Для детей оценки – стрессовый фактор. Для многих это считается определяющим показателем их учебы и реакции родителей. Получение неудовлетворительной оценки, по словам многих школьников, может привести к наказанию дома. Поэтому включение игр в уроки способствует созданию позитивной атмосферы сотрудничества, как между учениками, так и между преподавателем и детьми. Благодаря такой атмосфере, учащиеся не будут испытывать страх и смогут более собрано ответить на вопросы и успешно выполнить поставленные задачи. Еще одной важной положительной чертой

игр является их адаптивность. Они могут быть адаптированы под учеников с учетом их различных потребностей в обучении в разнообразных контекстах.

Еще одним из возможных преимуществ игр является то, что в процессе дети учатся коммуникации. Совершенствование этого навыка происходит за счет того, что игры, в большинстве случаев, подразумевают создание разных команд (групп), либо взаимодействие всего класса [35, с. 125].

Благодаря тому, что игры задействуют различные виды деятельности, учащиеся могут без особых проблем совершенствовать свои навыки в игровом процессе. Однако следует обратить внимание на то, что до конца не определено место игры при ее использовании на занятиях. Так же, как и сколько стоит отводить времени на игру. Исследователи придерживаются мнения, что такие неопределенности можно решить, поняв насколько подготовлены учащиеся, какой материал следует предоставить и какие цели преследует та или иная игра.

Говоря о месте игры на занятии, С. В. Ведерникова утверждает [33], что «игры и игровые технологии можно использовать на различных этапах школьного урока: как в самом начале урока, так и в его середине и, соответственно, на последнем этапе урока» [33, с. 25].

По мнению Т. А. Бочкаревой [30], «игра на уроке английского языка дает детям возможность развивать навыки аудирования, чтения и письма, монологической и диалогической речи, активизирует учебно-познавательную деятельность учащихся и значительно повышает интерес к предмету» [30, с. 86].

В подтверждение тезиса о том, что игра – многогранный инструмент обучения английскому языку, А. В. Коньшева [32] приводит следующий аргумент: «игра синтетична, так как она является и методом, и формой организации обучения. Кроме того, она синтезирует в себе практически все методы активного обучения» [32, с. 192].

Все педагогические приемы, тактики и методы, связанные с играми, облегчают непосредственное взаимодействие между преподавателем и

учащимися, и особенно важны для создания личности, которая будет способна самообучаться. Следует подчеркнуть высказывание Н. М. Коростелевой о том, что «множество познавательных и практических заданий, которые учащиеся выполняют с помощью игровых технологий, осваивая учебную программу, обогащаются организационными новшествами, в том числе новыми способами подачи материала. Это позволяет добиться лучших результатов обучения» [9, с. 3].

Д. Н. Узнадзе считает, что «игровая технология – это одна из форм поведения человека, ее внутреннее качество, которое отображается в его личности» [7, с. 15].

В то же время, Л. С. Выготский представлял игровую технологию как «некую область «внутренней социализации» ребенка и метод усвоения социальных установок» [7, с. 17].

Ж. С. Хайдаров и П. П. Пидкасистый выводят такое определение: «под игровой технологией понимается обширная группа методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр» [18, с. 17].

Параллельно, Г. К. Селевко считает, что «понятия «игровая технология» и «игра» могут считаться синонимами» [34, с. 112].

Однако Н. Д. Гальскова считает, что «игровая технология отличается конкретно установленной целью, соответствующей результатам образования, при этом под игровой технологией понимается вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением [20, с. 40].

Применение игрового метода на занятиях – единственный естественный и ненасильственный способ усвоения новой информации и довольно эффективная тактика обучения [10, с. 45]. Удовлетворительные итоги обучения с включением игрового метода в уроки обусловлены высокой активностью учащихся, вызванной потребностью в умственной деятельности,

которая направлена на достижение целей игры и наличием своевременной конструктивной критики (совета) от учителя для коррекции малорезультативных или ошибочных решений. Качество овладения новой информацией также зависит от эмоциональной вовлеченности детей в игру, возможностью опробовать в процессе игры новоприобретенные знания. Все это позволяет сделать вывод о том, что ситуации, прорабатываемые в игровом процессе, закрепляются в памяти детей гораздо лучше [19, с. 70].

В современных учебных заведениях целью использования игр на уроках иностранного языка является наглядное концептуальное объяснение вводимого содержания. Используя игровой метод в образовательном процессе, преподаватели иностранного языка развивают, расширяют и совершенствуют компетенции и способности своих подопечных в поиске необходимой информации, ее модификации и анализе, а также в разработке на ее основе последующих планов и решений, применимых как к шаблонным, так и к нестандартным ситуациям [1, с. 255].

В связи с этим, игровым технологиям приписывают разнообразные функции. Они бывают как чисто образовательные, так и воспитательные. Из-за этого возникает необходимость более точно определить влияние игровых технологий на развитие ребенка и найти ее место в общей системе воспитательной работы учреждений [26, с. 54].

Опираясь на работы И. Е. Колесниковой, можно выделить несколько функций игровых технологий. Мы опишем некоторые из них.

К примеру, познавательная функция призвана вызывать у детей постоянную тягу к знаниям о новой культуре и языке, что ускоряет сам процесс изучения. Также, обучающая функция отвечает за развитие познавательных процессов, формирование основных умений и навыков. Воспитывающая функция говорит сама себя. При ее осуществлении происходит воспитание толерантности и развитие эмпатии у ребенка. Мотивационная функция тоже вполне очевидна. Она позволяет учителю

создать благоприятную атмосферу на уроке за счет использования игры и снять стресс у детей, что мотивирует их к процессу обучения.

Параллельно существует коммуникативная функция, которая отвечает за освоение детьми необходимыми навыками для общения на английском языке. Также, существует функция, которая направлена на своевременное выявление отклонений от установленного уровня знаний. Это коррекционная функция. Нельзя не сказать о том, что во время игры происходит погружение детей в иноязычную среду и культуру изучаемого языка. Такая функция называется функцией социализации [21, с. 120].

Из всего вышесказанного становится очевидным, что игровую деятельность можно поставить на один уровень с трудом и обучением. По словам Р. С. Кутькиной, «ценность игр выходит за рамки простого развлечения. Они обладают потенциалом для развития в таких областях, как образование, творчество и терапия. В частности, обучающие игры характеризуются четко определенной целью и соответствующим образовательным результатом» [28, с. 13].

В заключение следует сказать, что игровые технологии служат педагогическим инструментом, способствующим повышению интереса детей и личностному росту. Он также позволяет детям сосредоточиться на приобретении иноязычных компетенций посредством игрового процесса. Игровые технологии выполняют различные функции, что позволяет учащимся совершенствовать необходимые практические навыки, помогая им справляться с трудностями, возникающими в различных сферах жизни, усваивая общепринятые социокультурные нормы и способствуя овладению тонкостями коммуникации.

1.2 Классификации игровых технологий

Существует огромное разнообразие игровых технологий, которые можно классифицировать по различным параметрам. В данной работе мы ограничимся рассмотрением лишь некоторых из них.

Беря за основу работы Н. А. Васильевой и О. С. Макаровой [46], выделяются три основных вида игровых технологий, а именно: «короткие игры, игровые оболочки и длительные развивающие игры».

Первый тип игр применяется, когда педагогу необходимо повысить мотивацию учащихся и направить их внимание на работу, способствуя развитию необходимых навыков.

Второй тип игр, «игровые оболочки», занимают среднее положение по продолжительности. Их стоит включать в занятия тогда, когда от детей требуется более полное понимание темы.

И, наконец, последний тип игр – «длительная развивающая игра». Как следует из названия, такие игры могут длиться от недели до целого учебного года. Их целью чаще всего является формирование навыков и воспитание личностных качеств учащихся» [46, с. 79].

Параллельно, А. К. Колеченко утверждает, что «игровые технологии могут быть разделены на развлекательные игры, поддерживающие интерес учащихся и повышающие мотивацию; дидактические игры, преследующие обучающие, воспитательные и развивающие цели (именно такие игры чаще всего используются школами); диагностические игры, связанные с коррекционной педагогикой, работа которой предусматривает выявление проблем и нахождение путей их решения (игры данного характера помогают диагностировать отклонения); коррекционные игры, которые также применяются в коррекционной педагогике, но уже для решения разнообразных проблем» [47, с. 204].

Наряду с этим, Р. С. Тогабоев и Г. Б. Байхарашева считают, что «игровые технологии следует разделять на два основных типа, такие как игры с

фиксированными или открытыми правилами. К первым можно отнести дидактические, познавательные, подвижные, развивающие и другие разновидности игр. Ко второму типу относятся сюжетно-ролевые игры, по сенсорному восприятию и так далее» [48, с. 254].

Г. К. Селевко классифицирует педагогические игры, разделяя их на пять групп: «по направлению деятельности (игры имитационного или не имитационного характера, социальные, трудовые и так далее); по направлению педагогического процесса (контролирующие, тренинговые, воспитательные и другие); по игровой методике (деловые, сюжетные, предметные и другие); по области науки (математические, химические, биологические и так далее); по игровой обстановке (комнатные, настольные, уличные и другие)» [20, с. 40].

А. Д. Чекан отмечает, «педагогическая игра отличается от обычной тем, что она преследует определенную цель в образовании детей. Эта цель представляется в форме игровой задачи. У нее есть элемент соревнования и педагогический результат. Она подчиняется учебной деятельности и использует учебный материал в качестве средства обучения [8, с.8].

О. А. Менг разделяет игры на «простые (моноситуационные) и сложные (полиситуационные), а по длительности проведения на продолжительные и непродолжительные» [11, с. 18].

В. С. Кукушина различает такие типы игр как «игры с предметами и без предметов, настольные, комнатные и уличные, компьютерные» [23, с. 75].

Стоит отметить две категории игр, которые выделяет М. Ф. Стронин. В первую категорию исследователь включает такие игры как «грамматические, лексические, фонетические и орфографические» [13, с. 4]. Они все способствуют формированию языковых навыков на любом этапе обучения. И являются наиболее применяемыми в современных школах. Вторая категория содержит игры творческого характера. Они дальше развивают умения и навыки детей, а также мотивируют к самостоятельности.

И. Е. Колесникова также подчеркнула, что «в отечественной педагогике классификация игровых технологий Г. К. Селевко носит фундаментальный характер. На ее основе были подготовлены частные классификации дидактических игр В. В. Гуковой, И. Г. Зябкина и других» [22, с. 175].

Параллельно, И. Г. Зябкина выделяет игры «игры-празднества, игровой фольклор, театральные игровые действия, игровые анкеты, конкурсы, соперничества и другие» [23, с. 104].

С другой стороны, В. В. Гукова предлагает «классификацию по структурным элементам урока, а именно: игры для изучения нового материала, для закрепления материала, для проверки знаний, обучающие игры и так далее» [24, с. 12].

Таким образом, К. С. Кузьмина предлагает следующее определение: «педагогическая игра имеет свою классификацию и отличается четкостью постановки цели. Игры делятся по виду деятельности, по характеру педагогического процесса и в зависимости от игровой среды» [17, с. 15].

Существует множество классификаций игровых технологий, каждая из которых ориентирована на достижение конкретной цели. Внедрение различных игровых технологий помогают детям развить навык совместной работы, развивают самостоятельность, и, что очень важно, у детей повышается учебная мотивация.

1.3 Особенности использования игровых технологий на уроках английского языка

Джон Лангран (John Langran) и Сью Перселл (Sue Purcell) [55] раскрывают один из важнейших критериев, которым должны обладать игры, такой как «создание у учащихся связей и оказание им помощи в ощущении равенства» [55, с. 124]. Так, например, застенчивые ученики смогут почувствовать себя комфортно и более уверенно, что позволит им включиться в работу с большим энтузиазмом. Более того, ученики, которым может не

хватать знаний языка, могут преуспеть в игровом процессе и стать «первым»; в таких ситуациях быстрое мышление и креативность часто играют более важную роль, чем знание предмета. В результате ученик приобретает способность общаться наравне со своими сверстниками. Обучение школьников в целом – очень сложная задача, требующая должного рассмотрения. Учитель должен уметь придумывать и находить наиболее подходящие виды деятельности и задания для обучения детей. Таким образом, игры являются одним из лучших способов направления энергии учащихся не только на изучение грамматики и лексики, но и на развитие многих других навыков и областей языка. Однако следует учитывать то, что, поскольку обучающиеся находятся в подростковом возрасте, обучение с помощью игр требует от учителя особых усилий. Следовательно, необходимо сразу обозначить два важных фактора, а именно, выбор игр и времени для их использования [57, с. 12].

Безусловно, игры должны создавать для учащихся теплую и дружественную атмосферу, привнося разнообразие в процесс обучения. Наличие увлекательной обстановки будет поддерживать интерес учащихся к обучению. Учитывая, что одной из причин изучения языков является способность людей использовать их в реальных жизненных ситуациях, игры должны соответствовать таким критериям, что позволит ученикам усваивать языковой материал почти подсознательно. Исходя из этого, Д. Б. Эльконин утверждает, «использование игрового метода обучения способствует выполнению важных методических задач, таких как: создание психологической готовности учащихся к речевому общению; обеспечение естественной необходимости многократного повторения ими языкового материала; обучение студентов выбору правильного варианта речи, что является подготовкой к ситуативной спонтанности речи в целом» [49, с. 158].

Т. С. Качалова дает следующее описание: «использование игровых технологий делает учебно-воспитательный процесс более содержательным и более качественным, так как игра способна втягивать в активную

познавательную деятельность каждого учащегося, тем самым являясь эффективным средством управления учебным процессом, а также обучение в игре осуществляется посредством деятельности самих учащихся, в процессе которой усваивается до 90% информации» [16, с. 17].

Между тем, Л. К. Гареева считает, что «включение игровых приемов, методов и ситуаций в традиционные уроки происходит по основным направлениям. И которые имеют такие характеристики, как дидактическая цель в форме игрового задания. Учебный материал используется в качестве средства учебной деятельности, которая, в свою очередь, подчиняется правилам игры. В учебную деятельность вводится элемент соревнования, что переводит дидактическую задачу в игровую. По итогу, успешное выполнение дидактического задания связывается с результатом игры» [50, с. 9].

«Развитие мышления; повышение мотивации к изучению предмета; обеспечение личностного роста каждого участника игры; содействие совершенствованию навыков активного и доброжелательного взаимодействия друг с другом» [51, с. 67]. Такие цели были выявлены С. А. Гринченко.

Например, если говорить об игровых технологиях, направленных на изучение лексики, то наиболее эффективными, на наш взгляд, являются:

1. «Игра-разрядка».

Игры подобного характера могут использоваться при изучении любой темы. Она позволяет учащимся овладеть новым вокабуляром, произносить новые слова в контексте и эмоционально и физически разряжаться. В большинстве случаев подобные игры не занимают большого количества времени, они проходят примерно 10 минут. Однако, за такое короткое время дети смогут отдохнуть от монотонной работы, снять стресс от учебного напряжения и переключиться на другой вид деятельности. Также, нередко, преподаватели могут использовать такие игры, включая физическую активность (передвижение по классной комнате и другое). (см. приложение А)

2. «Игра-кроссворд».

Эти игры хорошо подойдут для закрепления уже изученного материала. Игру-кроссворд очень часто используют не только для обычного урока, но и для праздничных дней, например, Новый Год или Пасха. Существует различное множество тематических кроссвордов, которые помогут детям пополнить словарный запас на определенные темы, тесно связанные с повседневной жизнью. (см. приложение Б)

Однако, А. П. Панфилова утверждает, что «данные игры как правило применяются на этапе введения новой лексики иностранного языка, а также для того, чтобы запомнить написание слов» [37, с. 131].

3. «Игра-соревнование».

Данный тип игр самый распространенный в педагогической практике. Обычно, практически во всех играх такого характера, учитель делит класс на две группы (команды), развивая в учениках чувство здоровой конкуренции. Помимо этого, при правильном контроле субординации и комментариях от учителя, дети смогут научиться «проигрывать» с достоинством, не реагируя агрессивно на своих сверстников. Научить детей корректно использовать новые слова в общении – главная цель таких игр. Играть можно в парах или в командах. (см. приложение В)

4. «Ролевые игры».

Такой тип игр тоже является одним из самых распространенных. При работе с практически любым другим упражнением, можно интегрировать элемент «ролевой игры», который поможет ученикам лучше всего понять и усвоить информацию, «побывав» в контексте ситуации самостоятельно. Такие игры помогут детям усовершенствовать навыки своей речи, ведь эти игры строятся на ситуациях из реальной жизни [6, с. 25]. (см. приложение Г)

Поскольку игра создает уровень умственной нагрузки, необходимой для активного, эффективного и приятного процесса обучения в школе, то можно сказать, что включение игры в уроки имеет большой учебный потенциал. Ее важной особенностью, с точки зрения социально-психологического воздействия, является то, что она помогает детям преодолеть страх говорить

на английском языке. К сожалению, исходя опыта многих преподавателей, большинство школьников боятся высказываться на иностранном языке, даже если это ответ на легкий вопрос. Боязнь совершить ошибки и быть «наказанным» – распространённая проблема в обучении. Помимо этого, игровой метод помогает детям работать на уроках самостоятельно и учит самоанализу [14, с. 4].

Игры, безусловно, доставляют большое удовольствие, тем не менее преподавателю следует соблюдать осторожность, так как довольно часто игры могут иметь негативные последствия. Например, если учащиеся увлекутся чувством гордости от победы и скажут или сделают что-то, что может задеть чувства другого ученика. В тот момент, когда на уроках используются игры, учитель обязан контролировать их таким образом, чтобы не потерять направление. Значимая роль в применении игровых технологий принадлежит учителю, который должен учитывать индивидуальные особенности детей, а именно: характер ребенка, его темперамент, усидчивость и организованность. Следовательно, преподаватель должен убедиться в том, что все участники получают приятные впечатления от игры, чтобы кабинет не стал местом, где ученики чувствуют себя неуверенно и боятся приходить на уроки [56, с. 16].

Также следует помнить, что момент, когда можно применить игровые технологии зависит от целей урока, уровня подготовки материала, настроения детей и других факторов. Например, если педагог использует игру как элемент по закреплению материала, на нее стоит отводить не более 20 минут занятия. Важно помнить, что какой бы ни была игра нужно соблюдать ее правила проведения, чтобы учащиеся не переутомлялись, но и не теряли активность и эмоциональную вовлеченность во время урока [15, с. 7].

Игра, в обязательном порядке, должна быть связана с учебно-воспитательными целями урока. Она должна быть понятна и доступна для детей этого возраста. А также, педагог обязан соблюдать некую умеренность в использовании игр, чтобы не получилось так, что дети играют в игры на каждом уроке, не переключаясь больше ни на какую другую деятельность. Это

может пагубно сказаться на их восприятии других предметов и методик, используемых другими учителями, что понесет за собой негативные последствия не только для учеников, но и для самого преподавателя. Ниже мы приведем примеры включения игр на разных этапах урока.

Если решается использовать игру в самом начале урока, то преподавателю нужно построить ее так, чтобы она способствовала созданию позитивной атмосферы и, одновременно, погружала детей в иноязычную среду. Это поможет школьникам переключиться с использования их родного языка на иностранный. Однако, стоит подумать о том, как продолжить урок дальше, когда игра завершится. Ведь успокоить детей после такой активности достаточно сложная задача.

Если использовать игру в качестве центрального элемента урока, то это внесет разнообразие и поможет поддержать интерес детей, предотвращая монотонность и улучшая общий процесс обучения. Игры обеспечивают умственную передышку, позволяя учащимся расслабиться и зарядиться энергией, прежде чем снова углубиться в учебный материал, что в конечном итоге улучшает когнитивные способности.

Игры в конце урока позволяют повторить и обобщить рассмотренные ключевые моменты и концепции, укрепляя результаты обучения. Завершение урока игрой способствует позитивной динамике в классе, оставляя у учащихся чувство удовольствия, чувство выполненного долга и удовлетворенности, способствуя позитивному отношению к обучению.

Еще несколько этапов, на которых можно использовать игру, это этап, когда учитель только вводит новый материал, знакомя с ним учеников; на этапе закрепления знаний, приобретенных на предыдущих занятиях, а также, когда требуется повторить то, что уже было выучено. И последний этап, на котором можно использовать игру – этап оценивания знаний. Такой метод оценки будет для учеников в новинку и, возможно, улучшит их подготовку. Тем не менее, учитель всегда должен учитывать возраст учащихся и другие особенности при выборе различных методов и тактик обучения [38, с. 10].

Исходя из вышеизложенного, можно заключить, что игровые технологии направлены на то, чтобы научить детей находить и понимать мотивы своего обучения, контролировать свое поведение и прогнозировать возможные последствия [4, с. 25]. А общей целью всех этих методов является достижение гарантированных результатов в обучении (или воспитании) с наименьшими затратами времени, всевозможных средств, физических и интеллектуальных усилий. Игра в учебном процессе является одним из ключевых элементов, который способствует мотивации учеников, развивает их стремление к учебе, совершенствует навыки различных компетенций и помогает детям выражать свою точку зрения без страха.

2 Методика применения игровых технологий в обучении иностранному языку

2.1 Игра как эффективное средство обучения английскому языку на примере учебно-методического комплекса «Английский в фокусе»

Наше исследование направлено на изучение различных методов по внедрению игровых технологий в традиционные уроки по английскому языку в средней школе. В связи с этим, после тщательного рассмотрения, мы выбрали и проанализировали учебно-методический комплекс для средних классов, написанный Б. Оби, Д. Дули, И. В. Михеевой и В. Эванс, «Английский в фокусе». В частности, мы создали ряд фонетических, орфографических и лексико-грамматических упражнений, подходящих для учащихся средней школы для обучения лексике. Данные упражнения способствуют более эффективному пониманию, запоминанию и корректному применению новых лексических единиц и структур не только на уроках в образовательном учреждении, но и в условиях реальной жизни.

Данный образовательный ресурс учитывает психологические особенности и особенности развития, учащихся данной возрастной группы, а также используется комплексный подход к обучению иностранному языку.

Образовательная программа данного учебника основана на хорошо зарекомендовавшей себя типовой программе по изучению иностранных языков, которая соответствует Федеральному государственному образовательному стандарту начального общего образования и Европейским стандартам изучения второго языка. В частности, «Английский в фокусе» – ведущий российский образовательный и методический ресурс, разработанный совместно издательством «Просвещение» и Express Publishing. Более того, программа данного учебника сочетает в себе педагогический опыт российских учителей-практиков и инновационные методики изучения английского языка под руководством британских экспертов.

Данный учебно-методический комплекс предполагает наличие и использование аудиовизуальных материалов и персональных компьютеров для поддержки учащихся в процессе обучения. Педагогический подход основан на когнитивной и коммуникативной методологии, которая способствует постепенному развитию и совершенствованию всех языковых навыков у учащихся. Программа также ориентирована на индивидуальные потребности и способности учащихся, сочетая изучение языка с соответствующими возрасту видами учебной деятельности.

Так как при работе с детьми важно менять виды деятельности, в учебнике «Английский в фокусе» смена происходит практически каждые пять минут. Это отлично позволяет детям не чувствовать монотонность учебного процесса и оставаться вовлеченными в процесс обучения гораздо дольше.

Учебник состоит из 10 тематических модулей, каждый из которых посвящен определенной теме, в соответствии с ФГОС по иностранному языку. Все эти темы раскрываются преподавателем через ряд определенных ситуаций в соответствии с возрастными особенностями и интересами учащихся.

Более того, каждый юнит учебника содержит игры, которые активно используются преподавателями для более успешной и увлекательной подачи материала. Играя в игры, детям легче запоминать новые слова и правила, чем просто читая их в учебнике или слушая объяснение учителя. Несомненным плюсом можно считать и то, что такой метод мотивирует детей к работе. Также, это помогает детям развить такие важные навыки, как постановка целей и умение работать над их достижением.

Для того, чтобы детям было проще запоминать новые слова и фразы, большинство исследователей рекомендуют сначала сосредоточиться на разных частях речи.

Напомним, что основным способом введения лексики является ее демонстрация с использованием различных средств. Изображение можно представить, как визуальную опору в самом учебнике, так и провести демонстрацию лексических единиц на интерактивной доске, либо с помощью проектора. Также, можно прибегнуть к печатным материалам, которые преподаватель может подготовить заранее перед уроком. Между тем, если это позволяет оборудование классной комнаты, можно воспользоваться персональными компьютерами, заранее убедившись в наличии всего необходимого для работы с ними. Аналогично, преподаватель волен воспользоваться более традиционными методами работы с лексикой и задействовать метод многократного называния слова изолировано, в назывном или контекстуально связанном предложении.

Представим несколько наглядных примеров введения и закрепления лексических единиц и модельных фраз в УМК «Английский в фокусе».

В представленных нами примерах показаны различные способы введения разных частей речи в качестве новой лексики. Это происходит путем демонстрирования разнообразных предметов и движений на картинке, изображении, фотографии, карточке. Подобная техника позволяет ученикам наглядно увидеть предметы и действия и создать ассоциацию с их названиями, что в свою очередь облегчит запоминание материала. Для закрепления

эффекта учитель может предложить ученикам найти эти предметы в классной комнате и указать на них или повторить действие, изображенное на картинке для репликации обозначенного глагола. Помимо этого, существуют различные компьютерные игры, доступ к которым преподаватель может легко получить из сети Интернет. Такие игры находятся на специально отведенных сайтах, в уже полностью готовом состоянии. С учетом того, что большинство современных школ имеют необходимое оборудование и доступ к сети Интернет, нет никаких препятствий в использовании подобных методов.



Рисунок 1 – Введение существительных путем демонстрации на картинке



Рисунок 2 – Введение глаголов путем демонстрации на картинке

Введение имен прилагательных может происходить, когда учитель показывает предметы или их картинки. Так же, как и в первом примере преподаватель может дать ученикам задание, попросив взять любой предмет и описать его, опираясь на представленный материал, либо воспользовавшись интерактивными технологиями.

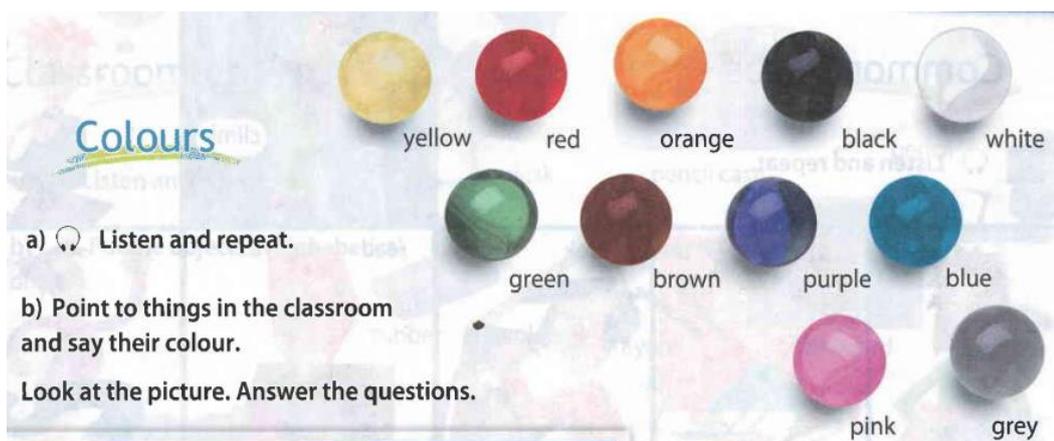


Рисунок 3 – Введение имен прилагательных путем демонстрации на картинке

Другой пример связан с введением предлогов. Проще всего, особенно с учетом реалий современных уроков, использовать предметы, которые уже находятся в классе, либо имеются у самих учащихся. Подобная демонстрация поможет лучше усвоить предоставляемый материал, ведь ученики будут сами выполнять действия.

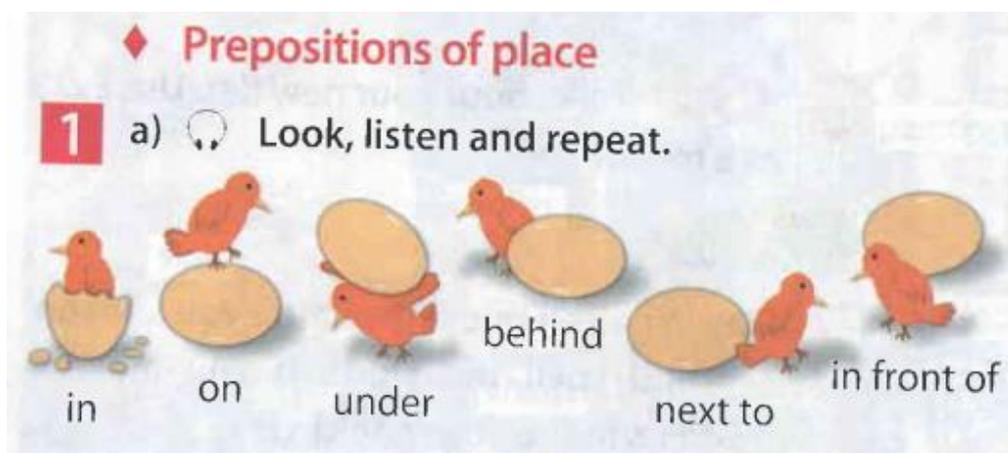


Рисунок 4 – Введение предлогов путем демонстрации на картинке

KAMCHATKA'S GENTLE GIANTS

Kamchatka is a wild land of volcanoes, forests and lakes. It is also home to thousands of Kamchatka brown bears.

The Kamchatka brown bear is very, VERY big. It can weigh more than 450 kg. When it stands up, it can be 2.50 m tall. It is very strong, with big teeth and long, sharp claws.

Unlike Siberian bears, these big animals are usually very peaceful. For most of the year they live in thick forests and eat berries, nuts and roots.

In the summer months, millions of salmon swim up Kamchatka's rivers from the sea. These fish are bears' favourite food. Bears travel hundreds of kilometres to live next to the rivers and catch the salmon. Bears are very good swimmers, and their thick fur keeps them warm in the ice-cold water.

When summer finishes, the bears go back to the forest. There they make a warm den¹ where they can spend the winter.

Рисунок 5 – Введение лексики посредством перевода

Самый часто используемый метод введения нового лексического материала – это перевод текстов. В учебники содержится огромное количество различных тематических текстов, связанных с изучением разных сфер жизни. Несмотря на то, что это очень распространенный метод, он не является самым легким для школьников. Исходя из опыта многих педагогов, можно сделать вывод о том, что на перевод отдельного текста иногда уходит достаточно большое количество времени. В некоторых случаях на это может уйти и весь урок, если уровень знаний языка и подготовки детей ниже требуемого. Однако, многие тексты можно использовать в качестве основы для игровых заданий и упражнений. Особенно это касается игр-проектов, которые помогают детям развить монологическую речь, либо, если задействована работа в группе, работу в команде, навыки коммуникации и лидерские качества.

1 Match the words. Which best describe the pictures?



A B C

1	dress
2	street
3	special
4	light
5	family
6	decorate
7	exchange
8	set off

a	the house
b	dinner
c	gifts
d	fireworks
e	fires
f	up
g	food
h	parade

Рисунок 6 – Введение лексики посредством соотнесения слов

Еще одним способом, которым воспользовались авторы данного УМК, являются упражнения, в которых ученикам необходимо сопоставить две или более категории слов. В данном упражнении предлагается соединить слова и после этого сказать, какие картинки они описывают лучше всего. Если какие-то из слов ученикам не знакомы, то можно воспользоваться словарем и для закрепления употребить предложенные выражения в контекстных предложениях. Одним из способов реализации такого типа введения информации, можно считать использование различных интерактивных игр, доступ к которым можно получить в сети Интернет. Также, данные упражнения легко адаптировать под различные игры.



Рисунок 7 – Введение лексики с помощью подстановки слова

Такой способ введения новых слов по изучаемой теме тренирует у детей визуальные ассоциации и навыки запоминания форм слов и их воспроизведение. Происходит лучшее запоминание новой лексики, так как она сопровождается картинками, фотографией или рисунком. Это позволяет добавить наглядности. Можно использовать, как и изображение данное в самом учебнике, так и подготовить различные раздаточные (печатные) или интерактивные материалы для работы с таким типом упражнений. Данные упражнения являются одним из самых распространенных типов для адаптации под различные задания и игры. Для закрепления можно также использовать контекстные ситуации.

Все примеры введения лексики, продемонстрированные выше, анализ отработки лексических единиц и модельных фраз позволяет нам сделать вывод о том, что УМК «Английский в фокусе» продумана система работы с лексическим материалом через определенные методические приемы и способы. А отличительным качеством приведённых примеров является их универсальность: преподаватель может изменить задание к упражнениям, решив многие поставленные задачи в обучении детей.

2.2 Комплекс заданий и упражнений, направленных на формирование лексических навыков при помощи игровых технологий

2.2.1 Фонетические игры

Игры, связанные с изучением фонетики зачастую занимают одно из ключевых мест в процессе обучения английскому языку. Они предлагают своеобразную помощь. Во-первых, дети могут отдохнуть во время игры, поднять себе настроение. Во-вторых, игры раскрепощают замкнутых, стеснительных детей, или увлекают даже тех, кто и вовсе не хотел включаться в процесс игры. С другой стороны, ученики продолжают обучение «замаскированное» игрой. В процессе игры ученики подключают воображение и фантазию, запоминают новое, активизируют прошлый материал, учащиеся преодолевают стеснение в говорении на иностранном языке, что необходимо при обучении фонетике. Ниже будут представлены несколько примеров фонетических игр.

1. Составление рассказа на родном языке.

Когда ученики еще не знают достаточное количество слов, можно составить рассказ на родном языке, но в котором будут встречаться слова на определенный звук на английском языке.

Пример рассказа на тренировку звука [m]:

«В большом и красивом (megapolis) живет (model) по имени (Maria). Каждый день она надевает (majestic) костюмы и выступает на показе мод. Однажды, она встретила девушку по имени (Marta). Она была (modeler). Они нашли много общего и стали дружить. У (Marta) и (Maria) была мечта открыть свой (Model) дом, чтобы показывать там невероятно красивые (models) одежды. И вместе они воплотили свою мечту».

Таким образом, с помощью данного упражнения учащиеся получают возможность отработать определенные звуки, что способствует улучшению произношения.

2. Время рифмовать.

Это упражнение помогает распознавать фонетические закономерности в разных словах. Учащимся дается слово, и они должны найти как можно больше рифмующихся слов за отведённый промежуток времени.

Пример:

plane – lane

destination – foundation

boat – float

3. Скороговорки.

Целью такого упражнения является отработка произношения и быстрого темпа речи. Помимо новой лексики, учащиеся также отрабатывают говорение и аудирование. В случае, если в скороговорке встречаются неизвестные слова, учащиеся могут выписать их, узнать их значение и перевод.

Учитель показывает на карточках или на доске заранее подготовленные скороговорки. После этого класс делится на две команды. Прочсть скороговорку хотя бы один раз должен каждый. Так, все будут участвовать. Выбор скороговорки, которую они хотят прочсть, можно дать детям. Однако, участникам нужно будет произнести скороговорку так много раз, как только возможно. Разумеется, сделать это нужно так быстро, как только возможно. Каждый ученик, который правильно прочел скороговорку, получает для своей

команды одно очко. Однако. Если кто-то произнесет ее неверно, то ход переходит к сопернику.

Примеры скороговорок:

- How much wood would a woodchuck chuck if a woodchuck could chuck wood?
- Six slippery snails slid slowly seaward
- Fuzzy Wuzzy was a bear, Fuzzy Wuzzy had no hair.

4. Фонетическая охота.

Данное упражнение поможет учащимся закрепить новую лексику и отработать корректное произношение слов.

Преподаватель прячет различные объекты по всему классу и помечает их транскрипциями. Учащиеся должны найти объекты и сопоставить их с правильной фонетической транскрипцией. Эта игра помогает учащимся ассоциировать фонетические символы с реальными объектами, укрепляя запоминание словарного запаса в увлекательной форме.

5. Учим транскрипцию.

Эта игра отлично подойдет на самых ранних стадиях изучения транскрипции. К сожалению, исходя из опыта многих преподавателей, ученики даже старшего звена не всегда в состоянии транскрибировать слова. Поэтому, такую игру можно также использовать для постоянного повторения транскрипций и правильного определения звуков.

По своему содержанию игра похожа на скрэббл. В самом начале следует вводить транскрипцию звуков простых слов, а затем по мере запоминания учениками звуков, давать им более сложные слова. Преподаватель подготавливает карточки с разными символами, обозначающими определенные звуки и раздает их ученикам. Детям необходимо собрать эти символы так, чтобы получилось определенное слово и затем прочесть его. Кто первый соберет все слова верно и корректно их прочтет, тот и становится победителем.

Пример:

k b ū [bʊk] – book

ʒ ɪ d p e [peɪdʒ] – page

r 'k v ʌ ə ['klvər] – cover

6. Фонетический словарь иллюстраций.

Для реализации этой игры преподавателю понадобится доска или листы бумаги, мел или маркеры и список слов, содержащий различные фонетические звуки. Класс необходимо разделить на две команды. Затем, ученик из первой команды выходит к доске и выбирает определенное слово из списка, не показывая его своей команде. После этого у ученика есть одна минута, чтобы нарисовать визуальное изображение выбранного слова, указывающее его значение и подчеркивая фонетическое явление в слове. Во время рисования учащиеся не могут использовать слова или другие символы для обозначения слова. Тем временем, остальные члены команды пытаются угадать слово, основываясь на его значении. Если эта команда правильно угадывает слово в установленный период времени, то они получают очко. Если у первой команды не получилось угадать слово, то у команды соперника есть шанс угадать слово и заработать очко. Побеждает команда, набравшая наибольшее количество очков по окончании игры.

Пример:

Ученик из первой команды выбирает слово “chain”, содержащее звук [ч]. По мере рисования, члены первой команды называют свои догадки. Если команда не смогла угадать слово “chain” за отведенное время, то вторая команда получает шанс правильно угадать слово и заработать очко.

Такая игра мотивирует учащихся визуально представлять слова и улучшает их фонетическое распознавание в увлекательной и интерактивной форме.

2.2.2 Орфографические игры

Этот тип игр предназначен для того, чтобы помочь учащимся развить их способность объединять буквы в слова и понимать их корректное расположение в словах, а также они направлены на отработку умений и навыков воспроизводить форму слова.

Ниже будут представлены примеры орфографических игр.

1. Игра в слова.

Достаточно известная во всем мире игра. И легкая, но становится сложнее, при использовании английского языка, что также добавляет азарт. Такое упражнение развивает орфографический и лексический навыки. К тому же, ее легко адаптировать под абсолютно любую тему.

Учитель называет детям любое слово. Каждый участник должен придумать слово, которое будет начинаться с последней буквы первого. Можно усложнить задачу и попросить детей называть каждое последующее слово с определенной буквы. Например, четвертое слово должно начинаться с четвертой буквы предыдущего слова. Для того, чтобы затронуть как можно больше разных компетенций, можно сказать школьникам составить связный рассказ из этих слов, используя определенные грамматические конструкции.

Пример:

Cat, tea, arrow, work...

2. Вставь букву.

Такие упражнения подходят для проверки того, как хорошо была усвоена орфография изученных лексических единиц.

Преподаватель пишет слова с пропущенными буквами. Это можно сделать либо на доске, либо на бумаге, но не стоит забывать и об интерактивных досках. Они могут увеличить уровень вовлеченности детей в процесс занятия. Лидеры команд, после совещания с другими игроками,

выходят и вписывают букву, которую считают нужной. Победила та команда, которая первая записала все слова без ошибок.

Пример:

a...m, l...g, e...e, fo...t, n...se, e...r (arm, leg, eye, foot, nose, ear).

3. Виселица с изюминкой.

Это одна из вариаций традиционной игры «Виселица», в которой учащиеся угадывают буквы, чтобы составить слово. Чтобы пополнить словарный запас, слова могут быть соотнесены с учебными целями урока. Это не только закрепляет правописание, но и проверяет понимание учащимися лексики, связанной с темой урока.

4. Конкурс правописания.

В конкурсе правописания ученики по очереди выходят к доске. Задача учителя вслух называть определенное количество слов, чтобы ученики их записали. На записать каждого слова отводится 7 секунд. Если ученик неверно записывает слово, то он покидает конкурс. Последний ученик, который правильно записал все слова, становится победителем. Класс можно разделить на команды, либо играть всем классом. Такая игра отлично подходит для закрепления уже изученной лексики.

5. Орфографические крестики-нолики.

Игра направлена на закрепление навыков правописания, предлагая учащимся правильно записать слова в сетке для игры в крестики-нолики. На доске преподавателю нужно будет нарисовать сетку для игры в крестики-нолики. Класс нужно разделить на две команды. В каждом квадрате сетки написать слово на русском языке. Первая команда выбирает квадрат и записывает туда слово на английском языке. Если они записали слово правильно, то в этом квадрате ставится крестик. Если слово было записано неверно, то другая команда может попробовать написать это слово и занять квадрат ноликом. Команда, которая первая построит горизонтальную, вертикальную или диагональную линию своим символом (крестик или нолик), побеждает.

6. Орфографический бейсбол.

Для этой игры учителю понадобятся заранее подготовленный список правильных слов, доска, маркеры, карандаши или мел, немного знаний о правилах игры в бейсбол и бейсбольный ромб (его можно нарисовать или изобразить с помощью предметов).

В списке слова должны быть разной сложности. Класс разбивается на две команды. Также необходимо определить порядок «подачи», в котором учащиеся будут «отбивать» (произносить слова). Учитель будет выступать в роли подающего и дает первому в очереди ученику слово для произнесения. Учащийся пытается «отбить», то есть правильно произнести слово заданное слово и написать его. Если у него получается корректно произнести слово, то ученик переходит на первую базу. Если происходит наоборот и учащийся неверно произнес слово, то он покидает игру. В течении всей игры учащиеся передвигаются по базам, как в бейсболе. Правильное произнесение и написание слова одним учеником, продвигает его на следующую базу. Каждое последующее правильное написание их товарищами по команде продвигает всех участников базы вперед. Каждая команда продолжает писать до тех пор, пока у них не будет трех аута, после чего наступает очередь другой команды. Игра продолжается в течение определенного количества иннингов (период игры, поделенный на две части, во время которых одна команда играет в обороне, а другая в нападении) или до тех пор, пока не истечет установленный лимит времени. Побеждает команда, набравшая наибольшее количество очков в конце игры.

2.2.3 Лексико-грамматические игры

Данная категория игр помогает детям научиться строить и использовать предложения с разными грамматическими правилами в реальных жизненных ситуациях. Наибольшую значимость и эффективность имеют лексико-грамматические игры, направленные на отработку или закрепление

лексических единиц и грамматического материала. Нами будут рассмотрены несколько примеров подобных игр.

1. How many?

Целью этого упражнения является повторение количественных числительных и конструкции “there is/there are”. На самом деле, в этой игре можно проявить безграничную фантазию. Чтобы всем было интереснее и присутствовал элемент загадочности, учитель может принести мешочек, в котором находятся какие-то предметы. Это могут быть маленькие фигурки или стикеры. Но как мы уже сказали ранее, можно придумать и положить туда что угодно. Допустим, это стикеры. Но ученикам преподаватель об этом не говорит. Можно сказать детям, что в мешочке для них есть подарок, но чтобы его получить нужно выполнить условие: правильно употребить конструкцию “there is/there are”. И задать вопрос: “How many items are there?”

Пример:

Уч.1: There are ten items.

– No, more

Уч.2: Forty items.

– No, less.

Уч.3: Thirty items.

– That’s correct.

Тот, кто первый угадал количество, получает возможность выбрать для себя стикер, который хочет и раздать остальные своим сверстникам.

2. Yesterday we.

Такая игра поможет ребятам повторить прошедшее время. Следует объяснить, что учащимся нужно самостоятельно закончить предложение в данном времени. Такое упражнение можно также связать с любой лексической темой. Подходит для игры в командах.

Пример:

Уч.1: Yesterday we went to a park and saw a performance.

Уч.2: Yesterday my mom baked a cake for me as a present.

Уч.3: Yesterday I bought a phone for my grandmother. It was her birthday.

Если ученик неверно употребляет глагол в прошедшем времени, то его команда теряет балл. Побеждает команда с наибольшим количеством очков.

3. Magic Labyrinth

Игра «Магический лабиринт» пригодится, когда детям нужно будет отработать какую-то грамматику или лексику. Есть много разных методов того, как подготовить эту игру и включить ее в урок. Преподаватель может заранее подготовить доску из картона небольшого размера и нарисовать на ней лабиринт. Чтобы учащимся было более интересно, можно взять фигурки или какие-то фишки. Это делается для того, чтобы в игру присутствовал персонаж. В качестве примера тем для отработки возьмем модальные глаголы и лексику, связанную с темой «Мой город». Задача школьников помочь персонажу выйти из лабиринта, используя фразы по типу “He/she must go straight, then turn right and pass the hospital”. Таким образом, дети дают указания, какое направление пути выбрать, чтобы герой выбрался из лабиринта. Играть в эту игру можно всем классом.

4. Грамматический аукцион.

Это довольно универсальная игра, позволяющая включить в себя не только грамматические структуры, но и лексические единицы. Она идеально подходит для отработки и закрепления изученных тем.

Класс делится на две команды. Преподаватель дает учащимся список предложений, который содержит грамматические ошибки. Каждой команде также выделяется определенная сумма очков. Ученики делают «ставки» на предложения, которые, по их мнению, содержат ошибки, и объясняют причину своего решения. Учитель называет правильные ответы, а учащиеся зарабатывают или теряют очки в зависимости от своих ответов. Побеждает команда с наибольшим количеством очков.

5. Игра в грамматические и словарные кости.

В этой игре используются игральные кости и заранее подготовленные карточки, на которых будут написаны разные грамматические правила со

словами, связанные с темой урока. Карточки должны быть пронумерованы для удобства использования (ученик должен будет взять карточку с номером, который будет соответствовать выпавшему номеру на кости). Учащиеся бросают кубики и должны составить предложения, используя слово и следуя грамматическому правилу, указанному на карточке.

Пример:

Ученику выпали числа 6 и 4, на карточках с такими же номерами написаны Present Perfect Tense и слово “travel”. Ученику нужно составить предложение, используя настоящее совершенное время и слово «путешествовать». Может получиться: “I have travelled to many countries”. У другого ученика выпали номера 3 и 5, что соответствует карточке с Conditionals и словом “school”. В результате может получиться: “If I had more time, I would go to school every day”.

6. What to do?

Допустим, учащимся нужно закрепить лексику по определенной теме и использование глаголов в будущем времени. Такое упражнение идеально для этого подойдет. Следует разделить детей на две команды. И выписать два ряда слов. Опять же, можно использовать обычную доску или интерактивную. В первом ряду пишется название предметов, а во втором глаголы к ним. Дети должны составить предложения и сказать, что они будут делать с этими предметами, используя будущее время. Участвовать должны все, иначе у команды будут изыматься очки. Ученики могут самостоятельно придумать глагол, который хотят использовать. Побеждает та команда, которая справилась первая и правильно составила предложения.

Пример:

chocolate – read

book – eat

MP3-player – draw

pen – listen

I will read a book

I will eat chocolate

I will listen to music on MP3-player

I will draw with a pen

На основании изложенного, можно заключить, что разработанный нами ряд упражнений, состоящий из 15 заданий разного типа, направлен на приобретение и совершенствование различных навыков при ознакомлении, отработке и закреплению всевозможных лексических единиц и грамматических структур на уроках английского языка. Нами учитывались: время, которое требовалось для проведения различных упражнений в реалиях современного урока; готовность учащихся к выполнению поставленных перед ними задач и их психологический настрой, который влиял на их мотивацию к обучению. После проведения серии уроков с использованием упражнений из представленного комплекса, мы убедились в эффективности разработанных упражнений. Они позволили учащимся без видимых трудностей выучить новые для них слова и применить их в условиях реальной жизни.

2.3 Результаты исследования

Для того, чтобы убедиться в достоверности идей, которые мы представили в первой главе нашей работы, мы апробировали разработанный комплекс упражнений на базе МБОУ СОШ №106 города Краснодара.

Так как цель данного комплекса состоит в том, чтобы развить и усовершенствовать способность учащихся изучать и запоминать новый лексический материал, мы провели практический эксперимент. Для участия в нем мы отобрали учеников седьмых классов «Г» и «Д», обучающиеся по учебно-методическому комплексу «Английский в фокусе» В. Эванс, Д. Дули, И. В. Михеевой и Б. Оби. Для удобства оценивания результатов эксперимента, мы разделили учеников на две группы: одна занималась изучением материала с помощью игровых технологий, то есть с помощью разработанного нами комплекса упражнений (опытная группа), а другая группа (контрольная)

придерживалась традиционного подхода к обучению, то есть без использования игровых технологий. Контрольная группа состояла из учащихся 7-го класса «Г», а опытная группа – из учащихся 7-го класса «Д». В проведенному нами эксперименте приняли участие тридцать учащихся (по 15 человек в каждой группе).

Некоторые учащиеся как в опытной, так и в контрольной группах столкнулись с трудностями в усвоении учебного материала, в основном из-за отсутствия мотивации, нежелания изучать предмет и ограниченного кругозора. Чтобы решить эту проблему, в учебный процесс опытной группы были включены игровые технологии.

В контрольной группе (7 «Г») учащиеся выполняли упражнения традиционным способом, сначала с помощью фронтальной работы, а затем в группах. И, наоборот, в опытной группе (7 «Д») занятия проводились с использованием заранее подготовленных раздаточных (печатных) материалов или интерактивных методов. Учитель играл ключевую роль в наблюдении, контроле и руководстве процессом обучения, предлагая разнообразные комментарии об упражнениях. В результате наблюдений, нами было выявлено, что учащиеся находили особенно сложными упражнения, связанные с распознаванием слов на слух, подбором слов, начинающихся на последнюю букву другого слова и составлением рассказа. Эти трудности, вероятно, были вызваны ограниченным словарным запасом и трудностями в построении связных предложений. Сделанные нами выводы позволяют подчеркнуть важность расширения словарного запаса и совершенствования навыков использования корректных структур приложений в процессе обучения языку. В то же время, такие упражнения, как «вставка буквы» и большинство орфографических упражнений, оказались наиболее простыми для учащихся.

По итогу оценки разработанного нами упражнений, с использованием игрового метода, мы предлагаем несколько полезных рекомендаций, а именно: как использовать подобные упражнения в школьных реалиях. Прежде всего,

перед тем как выбирать и применять какое бы то ни было упражнение, преподавателю важно помнить о том, что оно должно иметь определенную цель. Учитель должен определить, что учащиеся узнают из этого занятия и то, как это упражнение вписывается в общий план урока. Еще одно важное соображение заключается в том, что выбранные упражнения соответствовали уровню знаний и подготовки учащихся. Также, важно сбалансировать применение различных заданий, чтобы избежать их повторения. Кроме того, важен общий настрой детей, их готовность к выполнению заданий и атмосфера в классной комнате. Все это важно для успешного и эффективного интегрирования игровых технологий в процесс обучения. Также необходимо своевременно давать обратную связь для учеников, помогая им в организации их деятельности и при решении возникающих проблем. Тем не менее, следует избегать предоставления ответов и нахождения оптимальных путей решения проблем, если преподаватель видит, что учащиеся могут самостоятельно найти выход. Параллельно, стоит уделить достаточное количество внимания субординации во время проведения упражнений с использованием игровых технологий, чтобы не возникло ситуаций, в которых кто-то из участников окажется обиженным или исключенным из процесса работы. Исходя из этого, можно также добавить, что для более оптимальной работы, стоит поддерживать благоприятную атмосферу в классе. Таким образом, усвоение новой информации будет приятным и комфортным процессом для обучающихся. На основании изложенного, можно сказать, что данные рекомендации служат руководством для оптимизации эффективности развития и совершенствования лексических навыков при обучении английскому языку в средней школе.

После того как обе группы (опытная и контрольная) выполнили упражнения, нами был проведен тест для установления того, насколько учащиеся овладели новой информацией. Каждый участник получил оценку в зависимости от того, как он справился. Высший балл достигался, если ученик правильно ответил на все 10 вопросов. Если ученик получал от нуля до шести

баллов, то это соответствовало оценке «2», оценке «3» соответствовал балл семь, получение восьми или девяти баллов соответствовало оценке «4» и десять баллов приравнивалось к оценке «5».

В представленной ниже таблице (таблица 1) приводятся результаты теста контрольной группы (7 «Г»).

Таблица 1 – Результаты теста контрольной группы (7 «Г»)

№	ФИО	Баллы	Оценка
1	Агутина Л.А.	6	2
2	Баер Е.С.	7	3
3	Блинов Н.С.	8	4
4	Быков А. Н.	7	3
5	Веселов Д.А.	9	4
6	Голубева З.А.	8	4
7	Зуева М.Н.	8	4
8	Кузнецова И.А.	7	3
9	Кавелин О.А.	7	3
10	Лебедев Н.П.	6	2
11	Лимарева Н.О.	8	4
12	Марк А.А.	9	4
13	Пелипенко О.Д.	10	5
14	Юдина А.Н.	10	5
15	Юхнев Н.А.	7	3

В следующей таблице (таблица 2) показаны результаты теста опытной группы (7 «Д»).

Таблица 2 – Результаты теста опытной группы (7 «Д»)

№	ФИО	Баллы	Оценка
---	-----	-------	--------

1	Азимова И.В.	10	5
2	Белый А.Н.	7	3
3	Виноградова Ю.А	8	4
4	Давыдов Я.В.	9	4
5	Дмитриенко Я.К.	7	3
6	Киселева Л.С.	10	5
7	Мельников Д.А.	8	4
8	Магалова В.Н.	7	3
9	Маврина А.С.	8	4
10	Сонин Г.И.	10	5
11	Тычинина Ю.А.	9	4
12	Чернов П.А.	10	5
13	Шевченко А.Н.	9	4
14	Юрченко В.Д.	8	4
15	Ян Г.С.	10	5

Данные из таблиц 1 и 2, полученные в результате проведения тестирования, показывают, что учащиеся опытной группы (7 «Д») получили значительно более высокие оценки по сравнению с учащимися из контрольной группы (7 «Г»). В контрольной группе распределение тестовых баллов было следующим: 2 студента получили оценку «5», 6 студентов – «4», 5 студентов – «3» и 2 студента – «2». В пересчете на проценты это означает, что 13,3% учащихся получили оценку «5», 33,3% – «4», 33,3% – «3» и 13,2% – «2». И наоборот, в опытной группе результаты были более благоприятными: 5 студентов получили оценку «5», 7 студентов – «4», 3 студента – «3» и ни один студент не получил оценку «2». В процентном выражении это означает, что 33,3% учащихся в классе получили оценку «5», 46,7% – «4», 20% – «3», при этом ни один ученик не оказался отстающим.

Представленные результаты тестирования, в таблицах 1 и 2, отражают оценки учащихся, которые выполняли упражнения в практически идентичных условиях, но с одним ключевым отличием: методами преподавания. Контрольная группа не меняла процесс обучения, придерживаясь традиционных методов и используя предоставленный учебник. В то же время, опытная группа использовала разработанные нами упражнения для работы с тем же материалом из учебника «Английский в фокусе». Очевидно, что эти упражнения оказались чрезвычайно эффективными и способствовали созданию более привлекательной и комфортной атмосферы в классе и улучшению лексических навыков. Сделанный нами вывод подчеркивает потенциал интеграции игровых технологий в процесс усвоения лексики и ее понимания в образовательной среде. Уроки, проводимые с интеграцией игровых технологий, способствуют улучшенному пониманию учебного материала учащимися в целом.

Серия лексических упражнений, состоящая из 15 заданий, представленных в данном комплексе, направлена на развитие и совершенствование лексических навыков у учащихся средней школы для более эффективного владения иностранным языком. Упражнения с использованием игровых технологий, не только обеспечивают эффективное пополнение словарного запаса, но и делают уроки английского языка в школе более эффективными и современными.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Успешность обучения лексике во многом зависит от выбранных методов и тактик преподавания. Внедрение игровых технологий повышает эффективность обучения за счет того, что делает процесс изучения и подачи языкового материала более увлекательным и динамичным, являясь мощным инструментом повышения уровня овладения иностранным языком. Под самой игровой технологией понимается образовательный подход, который использует элементы игры для достижения целей обучения. Игры могут включать в себя ряд игровых заданий, сценариев ролевых игр, симуляций и других интерактивных мероприятий, которые способствуют активному вовлечению учащихся в учебный процесс. Также, игровые технологии играют роль в образовательном процессе, выполняя различные функции: развлекательную, культурную, коммуникативную, воспитательную и релаксационную.

Существует большое количество различных классификаций игровых технологий по их ключевым параметрам. Выделяются такие классификации как: развлекательные, которые направлены на поддержание интереса и повышение мотивации учащихся; дидактические, служащие образовательным, инструктивным и развивающим целям, а также диагностические, которые помогают выявлять проблемы и предлагают пути их решения.

Особенности использования игровых технологий на уроках английского языка заключаются в том, что все подобранные игры должны быть доступны для детей данного возраста, а также должны быть определены место игры на уроке и отведенное ей время. Все игры должны соответствовать учебно-воспитательным целям урока, должна быть умеренность в использовании игровых упражнений, чтобы не было повторений, а также игра должна создавать благоприятную для работы атмосферу в классной комнате, чтобы ученики чувствовали себя комфортно и могли безбоязненно отвечать на уроке.

Также, следует учитывать уровень подготовки учащихся и их эмоциональное состояние.

Методика использования игровых технологий на уроках английского языка заключается в выборе соответствующих упражнений и заданий, которые отвечают заявленным требованиям урока, их грамотного использовании на различных этапах занятия, их регулярность и систематичность и своевременная оценка результатов применения игровых технологий через постоянное наблюдение за успеваемостью и активностью учащихся, сбор обратной связи от учащихся и корректировка методики в зависимости от полученных данных. Демонстрация игры как эффективного средства обучения английскому языку была проведена на примере учебно-методического комплекса «Английский в фокусе». Исходя из этого, можно сделать вывод о том, что существует огромное количество способов введения и изучения лексики при использовании представленного учебника. Все рассмотренные способы поддаются адаптации под различные цели образовательного процесса.

Ряд представленных упражнений, включающих в себя фонетические, орфографические и лексико-грамматические игры разрабатывался в соответствии с возрастной категорией учащихся, их психологическими особенностями развития и уровнем владения английским языком, а также с учетом технической оснащённости классной комнаты. Применялся данный комплекс с использованием учебно-методического комплекса «Английский в фокусе». Комплекс направлен на приобретение и дальнейшее совершенствование различных навыков и компетенций необходимых для успешного овладения английским языком, таких как коммуникация, работа в команде, навыки управления групповой работой, навыки правописания и фонетический слух.

Анализ и оценка результатов апробации позволяет сделать вывод о том, что разработанный комплекс упражнений с внедрением игровых технологий, позволяет достичь не только оптимальных результатов в изучении

лексического материала, но и способствует раскрепощению учащихся, созданию комфортной для обучения атмосферы, повышению вовлеченности в изучение предмета, а также, эффективно структурировать и контролировать процесс обучения.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Абдуллаева, С. А. Применение инноваций в образовании как требование времени / С. А. Абдуллаева // Азимут научных исследований: педагогика и психология. – 2016. – № 3(16). – С. 11–14.
2. Аврамов, А. Игровой метод в обучении иностранному языку // МЦОИП : [сайт]. – 2022. – URL: <https://mcoip.ru/blog/2022/12/08/igrovoj-metod-v-obuchenii-inostrannomu-yazyku/> (дата обращения: 24.01.2024).
3. Ахрем, К. Ю. Обучение лексике с использованием игровых технологий на уроках английского языка в средней общеобразовательной школе // Пензенский государственный университет : [сайт]. – 2018. – URL: <https://elib.pnzgu.ru/files/eb/doc/JbsVIy5me2sO.pdf> (дата обращения 13.01.24)
4. Бейсембаева, А. К. Игровые технологии в обучении (на примере преподавания иностранного языка) / А. К. Бейсембаева // Молодой ученый. – 2018. – № 44 (230). – С. 255–257. – URL: <https://moluch.ru/archive/230/53357/> (дата обращения: 24.01.2024).
5. Бим, И. Л. Некоторые актуальные проблемы современного обучения иностранным языкам : монография / И. Л. Бим. – Москва : Флинта, 2001. – 1218 с.
6. Болотина, О. Использование игровых технологий на уроках английского языка // Просвещение : [сайт] – 2015. – URL: <https://iyazyki.prosv.ru/2015/09/using-games/> (дата обращения: 24.01.2024).
7. Бориско, Н. Ф. Общеευропейские компетенции владения иностранным языком / Н. Ф. Бориско // Иностранные языки. – 2006. – № 1. – С. 11–12.
8. Бочкарева, Т. А. Игровые технологии на уроках английского языка / Т. А. Бочкарева // Вестник науки и образования. – 2020. – № 4–1 (82). – С. 85–87. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/igrovye-tehnologii-na-urokakh-angliyskogo-yazyka/viewer> (дата обращения: 24.01.2024).

9. Валуйкина, В. А. Игровые технологии в преподавании иностранных языков // Вологодский колледж технологии и дизайна : [сайт]. – 2016. – URL: <https://multiurok.ru/files/igrovye-tekhnologii-v-prepodavanii-inostrannykh-ia.html> (дата обращения 14.01.24).

10. Васильева, Н. А. Игровые технологии как средство обучения диалогической речи младших школьников : учебное пособие / Н. А. Васильева, О. С. Макарова. – Москва : МГУ, 2018. – 519 с.

11. Ведерникова, С. В. Игровое обучение лексике английского языка в начальной школе // УГПУ : [сайт]. – 2018. – URL: <http://elar.uspu.ru/bitstream/uspu/10488/1/20Vedernikova2.pdf> (дата обращения: 24.01.2024).

12. Гальскова, Н. Д. Теория обучения иностранным языкам. Лингводидактика и методика : учебное пособие / Н. Д. Гальскова, Н. И. Гез. – Москва : «Академия», 2005. – 290 с.

13. Гальскова, Н. Д. Типология технологий электронного обучения иностранным языкам / Н. Д. Гальскова // Создание виртуального межкультурного образовательного пространства средствами технологий электронного обучения : сборник научных статей / ответственный редактор Д. Бартош ; Институт языка им. А. С. Пушкина, МГПУ. – Москва, 2017. – С. 37–41.

14. Гареева, Л. К. Игровые методы обучения и их применение на уроках основ безопасности жизнедеятельности // УГПУ : [сайт]. – 2018. – URL: <http://elar.uspu.ru/bitstream/uspu/9128/2/Gareeva2.pdf> (дата обращения: 24.01.2024).

15. Гринченко, С. А. Игровые технологии как средство активизации учебного процесса на уроке английского языка // Мультиурок : [сайт]. – 2017. – URL: <https://multiurok.ru/blog/igrovyie-tiekhnologhii-kak-sriedstvo-aktivizatsii-uchiebnogho-protsiessa-na-urokie-anghliiskogho-iazyka.html> (дата обращения: 24.01.2024).

16. Гусейнова, Э. Р. Игра как метод обучения иностранному языку в старшей школе / Э. Р. Гусейнова // Вопросы науки и образования. – 2018. – № 3. – С. 103–104. – <https://cyberleninka.ru/article/n/igra-kak-metod-obucheniya-inostrannomu-yazyku-v-starshey-shkole> (дата обращения 15.01.24).

17. Евдокимова, М. И. Воспитательный потенциал урока иностранного языка / М. И. Евдокимова // Иностранные языки. – 2007. – № 4. – С. 7–9. – URL: <https://ut.centerstart.ru/sites/ut.centerstart.ru/files/%> (дата обращения: 24.01.2024).

18. Жданова, Т. В. Игровые технологии в изучении английского языка // КОМПЭДУ : [сайт]. – 2016. – URL: <https://compedu.ru/publication/igrovye-tehnologii-v-izuchenii-angliiskogo-iazyka.html> (дата обращения: 24.01.2024).

19. Зимняя, И. А. Педагогическая психология : монография / И. А. Зимняя. – Москва : Логос, 2005. – 382 с.

20. Использование учебных игр в процессе обучения иностранному языку // Dodiplom : [сайт]. – 2012. – URL: <https://dodiplom.ru/ready/105339> (дата обращения 15.01.24).

21. Каращук, П. Словообразование английского языка : монография / П. Каращук. – Москва : Просвещение, 2012. – 302 с.

22. Кирьянова, О. В. Игровые методы при обучении лексике английского языка в средней школе // СОШ 13 : [сайт]. – 2015. – URL: <https://www.prodlenka.org/metodicheskie-razrabotki/156622-igrovye-metody-pri-obuchanii-leksike-anglijsk> (дата обращения: 24.01.2024).

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

24. Колеченко, А. К. Энциклопедия педагогических технологий : книга / А. К. Колеченко. – Санкт-Петербург : КАРО, 2004. – 144 с.

25. Конышева, А. В. Игровой метод в обучении иностранному языку : монография / А. В. Конышева. – Москва : «Четыре четверти», 2006. – 192 с.

26. Кузьмина, К. С. Игровые технологии обучения иностранному языку в начальной школе // Diplomba : [сайт]. – 2012. – URL: <https://diplomba.ru/work/102875> (дата обращения: 24.01.2024).

27. Кукушина, В. С. Педагогические технологии : учебное пособие / В. С. Кукушкина. – Ростов-на-Дону : МарТ, 2004. – 89 с. – ISBN: 5-241-00145-X.

28. Кутькина, Р. С. Применение игр в практике обучения английскому языку на начальном этапе // РГППУ : [сайт] – 2018. – URL: https://elar.rsvpu.ru/bitstream/123456789/25081/1/RSVPU_2018_133.pdf (дата обращения: 24.01.2024).

29. Лалаева, Р. И. Нарушение процесса овладения чтением у школьников : учебное пособие / Р. И. Лалаева. – Москва : Просвещение, 1983. – 136 с.

30. Лукьянчикова, Н. В. Обучение иностранному языку на начальном этапе обучения / Н. В. Лукьянчикова // Начальная школа. – 2001. – № 11. – С. 49–51.

31. Малышева, А. Д. Использование игровых технологий для развития лексических навыков на уроках иностранного языка / А. Д. Малышева, А. О. Лучинина // Научно-методический электронный журнал «Концепт». – 2017. – № 29. – С. 359–363. – URL: <http://e-koncept.ru/2017/770879.htm> (дата обращения: 24.01.2024).

32. Мелконян, А. А. Использование игровых технологий на уроках английского языка // СОШ 4 : [сайт]. – 2022. – URL: <https://infourok.ru/ispolzovanie-igrovyyh-tehnologij-na-urokah-anglijskogo-yazyka-6318527.html> (дата обращения: 24.01.2024).

33. Менг, О. А. Игровые технологии на уроках английского языка как средство повышения мотивации к обучению // ЮУГГПУ : [сайт]. – 2021. – URL: <http://elib.cspu.ru/xmlui/bitstream/handle/123456789/9656/%D0%9C%D0%B5%D0%BD%D0%B3%20%D0%9E.%D0%90pdf?sequence=1&isAllowed=y> (дата обращения 15.01.24).

34. Насырова Э. Ф. Игровые технологии как средство повышения познавательной мотивации студентов / Э. Ф. Насырова, Р. И. Насыров // Мир науки, культуры, образования. – 2021. – № 6 (91). – С. 167–169. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/igrovye-tehnologii-kak-sredstvo-povysheniya-poznavatelnoy-motivatsii-studentov> (дата обращения: 24.01.2024).
35. Панфилова, А. П. Игровое моделирование в деятельности педагога : учебное пособие / А. П. Панфилова. – Москва : Академия, 2006. – 367 с.
36. Пидкасистый, П. И. Технология игры в обучении и развитии : учебное пособие / П. И. Пидкасистый, Ж. С. Хайдаров. – Москва : Флинта, 1996. – 113 с. – ISBN: 5-86825-184-X.
37. Рылова, Е. К. Использование игровых технологий на уроках иностранного языка // Allbest : [сайт]. – 2014. – URL: https://otherreferats.allbest.ru/pedagogics/00623794_0.html (дата обращения 13.01.24).
38. Самсонова, Н. И. Игровые технологии в обучении иностранному языку / Н. И. Самсонова // КГУ. – 2005. – С. 10–11. – URL: https://www.rusnauka.com/34_VPEK_2012/Pedagogica/5_121326.doc.htm (дата обращения: 24.01.2024).
39. Селевко, Г. К. Современные педагогические технологии : учебное пособие / Г. К. Селевко. – Москва : Народное образование, 2005. – 256 с.
40. Тогабоев, Р. С. Игровые технологии на уроках физкультуры : сборник материалов международной научно-практической конференции / Р. С. Тогабоев, Г. Б. Байхарашева. – Москва : НИЦ «Мир науки», 2018. – 371 с.
41. Токарева, О. Ю. Игровые технологии в обучении иностранному языку / О. Ю. Токарева, П. П. Ключник // Диалог культур АГПГУ. – 2010. – С. 152–156. – URL: https://amgpgu.ru/upload/iblock/cf3/tokareva_o_yu_klyuchnik_p_p_igrovye_tekhnologii_v_obuchenii_inostrannomu_yazyku.pdf (дата обращения 15.01.24).

42. Тюнина, Е. В. Методика использования игровых технологий в обучении иностранному языку в школе // ЦСГО : [сайт]. – 2016. – URL: <https://infourok.ru/diplomnaya-rabota-na-temu-metodika-ispolzovaniya-igrovih-tehnologiy-v-obuchenii-inostrannomu-yaziku-v-shkole-1492401.html> (дата обращения 15.01.24).

43. Уров, А. Н. Современные игровые технологии изучения лексики иностранного языка / А. Н. Уров // Язык. Культура. Перевод. Коммуникация. – 2019. – № 2. – С. 16–19. – URL: <https://bookonlime.ru/system/files/node/lecture/4-11-urov.pdf> (дата обращения: 24.01.2024).

44. Филатова, В. М. Методика обучения иностранным языкам в начальной и основной общеобразовательной школе : монография / В. М. Филатова. – Ростов на Дону : АНИОН, 2003 – 416 с.

45. Формирование лексических навыков с применением игровых технологий на уроках английского языка в начальной школе // РГППУ : [сайт]. – 2019. – URL: https://elar.rsvpu.ru/bitstream/123456789/41318/1/RSVPU_2019_594.pdf (дата обращения: 24.01.2024).

46. Хусаинова, А. Н. Использование обучающих игровых программ в преподавании иностранного языка детям младшего школьного возраста // РГПДУ : [сайт]. – 2018. – URL: https://elar.rsvpu.ru/bitstream/123456789/25104/1/RSVPU_2018_154.pdf (дата обращения 15.01.24).

47. Чекан, А. Д. Особенности применения игровых технологий при обучении иностранному языку в старших классах // Электронная библиотека ТюмГУ: [сайт]. – 2019. – URL: https://library.utmn.ru/dl/VKR_Tobolsk/VKR_2019/GF/CekanA.Dpdf/en/view (дата обращения 15.01.24).

48. Шапиева, А. С. Применение игровых технологий в процессе обучения / А. С. Шапиева, П. К. Магомедова // Евразийский Союз Ученых. – 2015. – № 10–4 (19). – С. 70–73.

49. Шмаков, С. А. Игры учащихся – феномен культуры : учебное пособие / С. А. Шмаков. – Москва : Москва, 2001. – 251 с.
50. Эльконин, Д. Психология игры : монография / Д. Эльконин. – Москва : Владос, 1999. – 360 с.
51. Byrne, D. English teaching perspectives / D. Byrne. – London : Longman Group, 1980. – 46 p. – ISBN 978-0582746046.
52. Greenall, S. Language game and activities / S. Grenall. – Britain : Hulton Education Publication Ltd, 1990. – 96 p. – ISBN 978-0717512720.
53. Langran, J. Language Games and Activities / J. Langran. – London : Teaching Languages to Adults, 1994. – 64 p. – ISBN 978-1874016236.
54. Noori, B. M. S. Using Educational Games and Songs in Teaching English Grammar / B. M. S. Noori // International Journal of Professional Studies. – 2023. – № 15. – С. 9–18. – URL: <https://ijps.in/admin1/upload/03%20Basil%20Muayed%20Salah%20Noori%2001185.pdf> (дата обращения: 24.01.2024).
55. Rixon, S. How to use games in language teaching / S. Rixon. – London : Illustration Macmillan, 1992. – 68 p. – ISBN 978-0333275474.
56. Sugar, S. Games that teach :experiential activities for reinforcing learning / S. Sugar: – San Francisco : Jossey-Bass/Pfeiffer, 1992. – 192 p. – ISBN: 978-0-787-94018-8.

ПРИЛОЖЕНИЕ А

Игры-разрядки

1. Игра-разрядка (warming-up activity)

Описание: преподаватель говорит “I like milk but I don’t like cheese”. При этом он показывает направо говоря “like” и налево, говоря “don’t like”. Задача учащихся присоединиться к преподавателю слева или справа, предложив свой вариант. Например: “I don’t like cheese either, but I like oranges”.

Рисунок 6 – Пример игры-разрядки

Упражнение 1. Magic 10

Ученику необходимо за 30 секунд дать пример к каждой категории, которую называет учитель.

Инструкция:

Listen to me and say your examples to the categories as fast as you can. You have 30 seconds:

1. a city,
2. a river,
3. a mountain,
4. a sea,
5. a book,
6. a film,
7. a vegetable,
8. a dessert,
9. a fruit,
10. a drink,
11. a pastry,
12. a wild animal,
13. a marine animal,
14. a means of transport,
15. a school subject,
16. Etc.

Example,

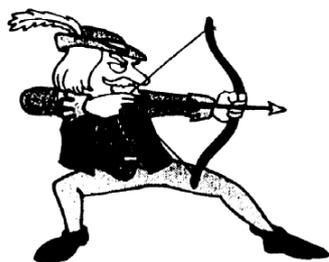
"A city — Moscow, a river — The Neva river, a mountain — Mount Everest, a sea — the Baltic sea, a book — The Adventures of Tom Sawyer, etc".

Если такую разминку проводить регулярно, можно фиксировать результат студента (количество категорий за 30 секунд), и отмечать, насколько улучшился результат.

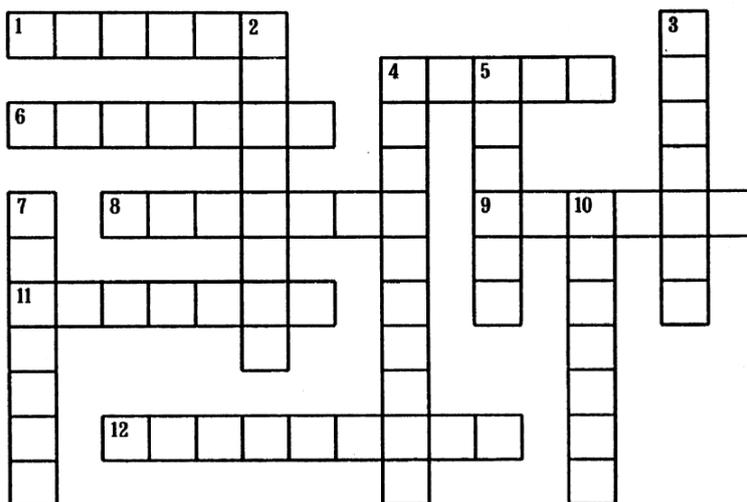
Рисунок 7 – Пример игры-разрядки

ПРИЛОЖЕНИЕ Б

Игры-кроссворд



GREAT BRITAIN



Down: 2. One of the 3 parts of Great Britain;
3. The capital of Wales; 4. The largest lake in Great Britain; 5. The capital of the United Kingdom; 7. The abbreviated name for the United Kingdom of Great Britain and Northern Ireland; 10. The capital of Northern Ireland.

Across: 1. The deepest river in Great Britain; 4. One of the 3 parts of Great Britain; 6. One of the highest mountains in Great Britain; 8. One of the 3 parts of Great Britain; 9. The capital of Ireland; 11. One of the largest Islands of the British Isles; 12. The capital of Scotland.



Рисунок 8 – Пример игры-кроссворда на тему Great Britain

ПРИЛОЖЕНИЕ В

Игры-соревнование

Класс разбивается на команды. Каждая команда может придумать себе название на английском языке, эмблему, девиз.

I. «Solve the riddles»

Команды по очереди отгадывают загадки. Если команда не знает ответа или отвечает неправильно, право отвечать переходит к следующей команде. За каждый правильный ответ команда получает одно очко.

I have got four legs but I can't walk. **(a table or a chair)**

I'm tall and green, I'm in the garden. **(a tree)**

It does not have legs, but it goes. **(a clock)**

Two brothers, but they don't see each other. **(eyes)**

It's white, cold and sweet. All children like it. **(ice-cream)**

It's not a man, it's not a woman, but it teaches us. **(a book)**

Рисунок 10 – Пример игры-соревнования на разгадывание загадок

ПРИЛОЖЕНИЕ Г

Ролевые игры

«Если бы я был...»

Преподаватель предлагает учащимся представить себя в роли известного актёра или актрисы, или любой другой медийной личности. Они должны себя описать (внешность, одежду, манеру общения и тд). Такое упражнение помогает в отработке сослагательного наклонения. *«If I were Tom Ford, I would ...»*

Это же задание можно построить иначе. Участники вытаскивают карточку и пытаются рассказать или представить себя в роли того, кто на ней изображен. Задача учащихся угадать персонажа. Ход переходит к выигравшему, ему же присуждается балл. А победителем становится тот, кто наберёт больше всего очков. Занятие проводится до тех пор, пока не закончатся карточки.

Рисунок 12 – Пример ролевой игры на тему «Внешность»

"Professions"

The task is based on the topic "professions". Purpose: activating the skills of arguing and defending one's point of view, as well as practicing vocabulary on a given topic. Each participant draws a card with a profession. The task of students is to describe the most important qualities and skills that a competent specialist in this field should possess.

Рисунок 13 – Пример ролевой игры на тему «Профессии»

"Interview"

Another lesson to the topic of "professions". The dialogue "interview", then role-played by analogy with other professions. The option is more difficult. Students are given cards with roles, behavior patterns and job application forms. An even more complex version is more creative. Participants prepare interviews on their own, without supporting material. Props are also selected and the script is written.

Рисунок 14 – Пример ролевой игры на тему «Профессии» в форме интервью

ПРИЛОЖЕНИЕ Д

Игры-проект

1) Игра - проект «Рецепт блюда».

Описание: учащиеся делятся на группы. Каждая группа создает свой «рецепт» и делает его презентацию. «Независимые эксперты по здоровому питанию» оценивают «рецепты» и высказывают свое мнение. На презентацию отводится 7 минут. Задача учащихся – подготовить монологическое высказывание по теме, спонтанно высказать свое мнение.

Рисунок 15 – Пример игры-проекта на тему «Рецепт блюда»

Проект туристической брошюры

Цель: Привлечь студентов к созданию туристической брошюры, одновременно практикуя навыки английского языка, такие как письмо, разговорная речь и использование словарного запаса.

Инструкции:

Разделите класс на небольшие группы и предоставьте каждой группе выбор пункта назначения, на котором нужно сосредоточиться (например, город, страну или туристическую достопримечательность).

Задача учащихся - создать туристическую брошюру, рекламирующую выбранный пункт назначения. Брошюра должна содержать информацию о достопримечательностях, местной кухне и культурных достопримечательностях.

Предложите студентам провести исследование о месте назначения, используя англоязычные источники, такие как веб-сайты, книги и статьи.

Как только брошюры будут готовы, каждая группа представит классу свою брошюру, практикуя навыки говорения и аудирования на английском языке.

Пример презентации:

"Добро пожаловать в Лондон - Сердце Англии"

Студенты демонстрируют свою туристическую брошюру с яркими описаниями знаковых достопримечательностей, таких как Лондонский Тауэр, Букингемский дворец и Британский музей. Они включают в свою презентацию интересные факты об истории города, традиционных английских пабах и советы по навигации по оживленным улицам Лондона.

Рисунок 16 – Пример игры-проекта на тему «Туризм»