

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ АВТОНОМНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
**«БЕЛГОРОДСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ
ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»**
(Н И У « Б е л Г У »)

ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ ИНСТИТУТ

ФАКУЛЬТЕТ ИНОСТРАННЫХ ЯЗЫКОВ

Кафедра английского языка и методики преподавания

**УЧЕБНАЯ ИГРА КАК СРЕДСТВО ИНТЕНСИФИКАЦИИ ПРОЦЕССА
ИНОЯЗЫЧНОГО ОБРАЗОВАНИЯ МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ**

Выпускная квалификационная работа
обучающегося по направлению подготовки
44.03.05 Педагогическое образование,
профиль Иностранный язык и экономика
очной формы обучения, группы 02051308
Краснополовой Анастасии Сергеевны

Научный руководитель:

к.п.н., доцент

Моисеенко О.А.

БЕЛГОРОД 2018

ОГЛАВЛЕНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	3
ГЛАВА I. Теоретические аспекты учебной игры в методике иноязычного образования младших школьников	7
1.1. Анализ опыта использования учебной игры в процессе иноязычного образования младших школьников.....	7
1.2. Сущность учебной игры в психолого-педагогических исследованиях.....	10
1.3. Классификация игр и их особенности.....	16
Выводы по ГЛАВЕ I	22
ГЛАВА II. Методика учебной иноязычной игры для младших школьников	24
2.1. Формирование предпосылок и потребности в учебной деятельности посредством игры у младших школьников.....	24
2.2. Преемственность игровой и учебной деятельности в раннем иноязычном образовании детей.....	29
2.3. Методический инструментарий для реализации учебной игры в процессе иноязычного образования младших школьников.....	32
Выводы по ГЛАВЕ II	51
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	53
СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ	55
ПРИЛОЖЕНИЯ	59

ВВЕДЕНИЕ

В настоящее время владение английским языком стало одним из важнейших качеств современного человека, т.к. английский язык является самым распространенным языком для международного и делового общения. Поэтому в последнее время все более актуальным становится изучение наиболее эффективных методов обучения иностранным языкам. Для оптимизации процесса обучения иностранному языку отечественные и зарубежные ученые проводят исследования, как с целью определения реального старта обучения иностранному языку, так и соответственно необходимых для этого педагогических инструментов. В ходе исследований было установлено, что младший школьный возраст является наиболее благоприятным для овладения иностранным языком, поэтому особенно важно наиболее плодотворно использовать этот период времени для детского развития. Однако есть вероятность переутомить и перегрузить ребенка знаниями, не окрашенными эмоциями и положительным отношением, которые он не сможет применить, и к которым он не будет испытывать интереса. Вот почему проблема иноязычного образования младших школьников является актуальной.

В этом возрасте необходимо помочь ребенку плавно осуществить переход от ведущей игровой деятельности к учебной, поэтому важно сохранить игру, но в качестве средства иноязычного образования.

Несмотря на то, что в настоящее время положительное влияние игрового обучения на результаты обучающихся иностранному языку достаточно изучено и описано в многочисленных учебных пособиях и методических разработках, учителя по-прежнему заинтересованы в поиске новых эффективных педагогических инструментов. Поэтому проблема использования учебной игры в преподавании иностранного языка рассматривается нами как актуальная и требующая дальнейшего изучения.

Объектом исследования является процесс иноязычного образования младших школьников.

Предметом исследования выступает учебная игра как средство интенсификации процесса иноязычного образования младших школьников.

Цель настоящей работы заключается в рассмотрении учебной игры как средства интенсификации процесса иноязычного образования младших школьников.

Поставленная цель предполагает решение следующих **задач**:

1) рассмотреть теоретические аспекты учебной игры в методике иноязычного образования младших школьников, а именно:

- провести анализ опыта использования учебной игры в процессе иноязычного образования младших школьников;
- изучить сущность учебных игр и их классификации;

2) рассмотреть учебную игру как средство интенсификации процесса иноязычного образования младших школьников, а именно:

- выявить предпосылки и потребности в учебной деятельности посредством игры у младших школьников;
- проследить преемственность игровой и учебной деятельности в раннем иноязычном образовании детей;
- выявить требования к учебной игре;
- изучить организацию и методическое сопровождение учебной игры;
- провести анализ современных УМК на предмет реализации игровой методики и обобщить результаты анкетирования.

Гипотеза выпускной квалификационной работы – если на уроках иностранного языка будут задействованы учебные игры, то иноязычное образование младших школьников будет интенсифицировано.

Теоретико-методологическую базу работы составляют:

- исследования в области детской психологии Л.С. Выготского, Д.Б. Эльконина и др.

- исследования в области методики и психологии преподавания английского языка на начальной стадии А.В. Коньшевой, М.Ю. Курбатовой, М.М. Мирзахановой, И.Л. Шолпо и др.

- исследования в сфере использования игр в учебном процессе Е.В. Карповой, Е.В. Колбиной, М.Ф. Стронина, О.А. Моисеенко и др.

- УМК «Английский язык. 3 класс» В.П. Кузовлева, Н.М. Лапа, И.П. Костиной, Е.В. Кузнецовой и учебно-методические пособия по преподаванию английского языка в начальной школе.

Фактическим материалом для исследования послужила 2 часть учебника для общеобразовательных организаций «Английский язык. 3 класс» В.П. Кузовлева, Н.М. Лапа, И.П. Костиной, Е.В. Кузнецовой и учебно-методические пособия.

Методы исследования:

- анализ литературы по исследуемой проблеме.
- квалифицированное наблюдение за мотивацией учащихся к предмету при использовании учебных игр на уроках иностранного языка.
- анкетирование.

Практическая значимость работы заключается в систематизации теоретических основ учебной игры и выработке методического инструментария для реализации учебной игры в процессе иноязычного образования младших школьников.

Апробация работы состоялась на секционном заседании в рамках научной сессии на факультете иностранных языков Педагогического института НИУ «БелГУ» 18.04.2017

Структура и содержание работы определены составом решаемых проблем и задач. Выпускная квалификационная работа состоит из введения, двух глав (теоретической и практической), заключения, списка использованной литературы.

Во введении обосновывается актуальность данной работы, формулируются основные цели и задачи, предоставляются сведения об

использованном материале и методах исследования.

В первой главе собран теоретический материал о сущности учебной игры, опыте ее использования, приведены классификации игр различных авторов.

Во второй главе рассмотрено формирование потребностей в учебной деятельности посредством игры в младшем школьном возрасте, а также преобладание игровой и учебной деятельности в раннем иноязычном образовании. Вместе с этим в данной главе приведен список требований к учебной игре, ее организации и методическому сопровождению, а также показан результат анализа методических комплектов на предмет реализации игровой методики и подведены итоги анкетирования.

В заключении подводятся итоги исследовательской работы об учебной игре как средстве интенсификации процесса иноязычного образования младших школьников.

Глава I. Теоретические аспекты учебной игры в методике иноязычного образования младших школьников

1.1. Анализ опыта использования учебной игры в процессе иноязычного образования младших школьников

Большое значение в лингвометодической науке приобретает изучение накопленного опыта использования учебной игры в процессе раннего иноязычного образования детей. Использование учебной игры в иноязычном образовании младших школьников не является новым методом. Однако отход от традиционных форм и методов обучения вызывает повышенный интерес у многих педагогов, ведь игра таит в себе колоссальные обучающие возможности. Она помогает облегчить овладение знаниями, умениями и навыками, способствует их актуализации, создает учебную и педагогическую наглядность в изучении материала и формирует умение работать в коллективе и с коллективом. Кроме того, важным моментом является и то, что игра приносит учащимся радость творчества, а это значит, что у детей будет сформировано позитивное отношение к учебе. Более того, благодаря тому, что игра стимулирует детей творчески относиться к учебе, задания на уроке иностранного языка будут выполнены гораздо качественнее и на более высоком уровне. Для школьников игра является увлекательным занятием, в котором все равны. Они не задумываются о широких возможностях для обучения, которые она в себе таит. Игра позволяет незаметно усвоить языковой материал и улучшить результаты обучения, преодолев стеснительность, которая зачастую мешает свободно использовать в речи слова чужого языка, в атмосфере увлеченности, равенства и посильных заданий.

Общеизвестным фактом является то, что овладение знаниями не может быть главным стимулом детей младшего школьного возраста, поэтому на протяжении многих веков игра использовалась в качестве средства обучения и воспитания и неоднократно упоминалась в трудах выдающихся теоретиков и практиков образования. Так, уже в 17 веке чешский педагог-гуманист Я.А. Коменский настаивал на превращении школы в дом радости, предлагая для обучения учебные игры и пьесы. Такой метод позволял не отбивать желание заниматься у детей, а испытывать радость в процессе овладения знаниями на приятном занятии. Согласно подходу Коменского учащиеся должны пройти путь к вершинам наук играючи, без побоев и скуки (Чирков, 2017).

Позднее игре также придавалось большое значение. Так в 19 веке немецкий педагог-новатор Ф. Фребель доказал, что игра является основной деятельностью ребенка, т.к. в ней он выражает свой внутренний мир через изображение внешнего, и поэтому рассматривал игру как основу воспитания (История педагогики и образования. От зарождения воспитания в первобытном обществе до конца XX в.). С ним соглашался знаменитый советский педагог А.С. Макаренко, написав в своей работе следующие строки: «Игра имеет важное значение в жизни ребенка, имеет то же значение, какое у взрослого имеет деятельность, работа, служба. Каков ребенок в игре, таков во многом он будет в работе, когда вырастет. Поэтому воспитание будущего деятеля происходит прежде всего в игре» (Макаренко, 2013: 124).

В XX веке автор всемирно известной педагогической системы М. Монтессори причисляла к основным положениям своего метода задачу взрослого – заинтересовать ребенка. Для появления у ребенка заинтересованности ею и ее последователями применялись учебные игры, которые проводились в специально подготовленной среде с использованием дидактического материала. Ключевое достоинство учебных игр по методике Монтессори заключается в том, что они способствуют формированию

познавательной активности и самостоятельности и создают условия для полноценного развития ребенка.

Важное замечание в том, как использовать учебную игру в образовательном процессе, внес основоположник научной педагогики в России К.Д. Ушинский. Замечание заключается в том, что обучение в игровой форме должно быть интересным и познавательным, но не развлекающим (Ушинский, 1999).

Необходимо отметить, что в сороковые-пятидесятые годы 20 века иностранный язык в нашей стране использовался минимально, только в элитарных кругах, его даже хотели изъять из обязательного учебного плана школы. Однако благодаря стараниям таких выдающихся ученых как Л.В. Щерба и И.В. Рахманов, его удалось сохранить как обязательную учебную дисциплину (Моисеенко, 2016).

На сегодняшний день знание иностранных языков приобретает массовый характер и становится одним из ведущих требований для каждого человека в условиях нового информационного общества и в мире, который находится в состоянии ярко выраженных перемен. Теперь изучением иностранного языка занимаются с раннего детства: в детском саду, центрах развития ребенка, в семье с помощью репетитора, в школе, на различных курсах, языковых стажировках за рубежом в странах изучаемого языка.

Новая роль иностранного языка требует эффективных технологий и средств обучения, поэтому в последние годы к игре, как к уникальному и многогранному понятию, приковано особенно пристальное внимание. Учебная игра способна оказывать сильное влияние на детей, поэтому посредством нее осуществляется не только обучение, но и воспитание, развитие личности, социализация, приобщение к культуре (Эргардт, 2011). Благодаря этому игра является одним из общепризнанных эффективных методов на протяжении многих лет, как в зарубежных странах, так и в России (Явич, 2013).

По мнению М.Ю. Курбатовой, основная задача педагога – сделать предмет интересным, т.к. дети обращают внимание на то, что вызывает их непроизвольный интерес (Курбатова, 2006). Как справедливо указывает В.М. Букатов: «Безэмоциональное образование оказывается в глазах учеников очень неконкурентоспособным при современном разнообразии телевизионных и компьютерных программ» (Букатов, 2013: 10). Поэтому у современного учителя возникает нужда в освоении интересных обучающих игровых технологий. Для большинства педагогов, которые стремятся помочь своим ученикам достичь высоких результатов в обучении, такой технологией становится учебная игра. Популярность игры, как формы обучения, может быть объяснена тем, что игровые задания делают учение занимательным, добавляя разнообразие в учебную деятельность и усиливая интерес младших школьников.

Таким образом, проведя анализ опыта использования учебных игр в процессе образования младших школьников, следует сделать вывод, что педагоги-практики пользуются данным методом уже не одно столетие, так как эффективность данного приема достаточно высока.

Однако осознавать положительное влияние игровой деятельности на обучение недостаточно, поэтому необходимо выяснять, что конкретно понимали под учебной игрой психологи и педагоги в своих исследованиях.

1.2. Сущность учебной игры в психолого-педагогических исследованиях

Каждый человек на интуитивном уровне понимает, что представляет собой игра, поэтому большое количество исследователей пытались раскрыть ее сущность, дать ей наиболее точное определение. Так, Э. Берн рассматривал игру, как способ коммуникации, известный писатель Л. Кэрролл, будучи математиком, понимал игру как логическую систему, а

философ Л. Витгенштейн – как лингвистическую действительность. Для определения сущности игры рассмотрим несколько дефиниций более подробно.

Нидерландский философ и исследователь культуры Й. Хейзинга в своем трактате предлагает следующее определение игры: «Игра есть добровольное действие либо занятие, совершаемое внутри установленных границ места и времени по добровольно принятым, но абсолютно обязательным правилам с целью, заключенной в нем самом, сопровождаемое чувством напряжения и радости, а также сознанием «иного бытия», нежели «обыденная жизнь»» (Хейзинга, 1992: 41). По мнению Й. Хейзинга, игра обладает следующими признаками:

- игра не может происходить по принуждению – это свободное действие;
- игра происходит в пределах выделенного игрового пространства и времени;
- игра – это выход из «настоящей жизни» в ограниченную во времени сферу деятельности, которая имеет собственное устремление.
- игра содержит обязательные для выполнения правила;
- в игре очевидно наличие элемента напряжения.

О.А. Моисеенко в своем пособии «Ролевые игры для малышей» дает следующее определение игре: «Игра – это:

- деятельность (в нашем случае речевая);
- мотивированность;
- отсутствие принуждения;
- индивидуализированная деятельность, глубоко личная;
- обучение и воспитание в коллективе и через коллектив;

(А.В. Петровский)

- развитие психических функций и способностей;
- «учение с увлечением» (говоря словами С.П. Соловейчика)»

(Моисеенко, 2008: 5).

По мнению Е.И. Негневицкой, игра – это основной способ достижения всех задач обучения, поэтому необходимо точно знать, какой навык, умение требуется, что ребенок не умел и чему научился в ходе игры (Негневицкая, 1987).

М.Ф. Стронин в своей книге «Обучающие игры на уроках английского языка» дает следующее определение игре: «Игра – это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением» (Стронин, 1994).

Л.С. Выготский отмечает, что игра для ребенка является первой школой мысли, так как учит разумному и сознательному поведению, подготавливает к будущей жизни (Выготский, 1991). Поддерживает идею, что игра – это важно и серьезно, автор оригинального направления в детской и педагогической психологии Д.Б. Эльконин. В своем труде «Психология игры» Д.Б. Эльконин указывает, что игра сама по себе оболочка, а содержанием ее должно быть обучение и выделяет четыре основные для человека функции игры:

- средство развития мотивационно-потребностной сферы;
- средство познания;
- средство развития умственных действий;
- средство развития произвольного поведения (Эльконин, 1999).

И.П. Галай выделяет другие функции игры в своей работе:

- развлекательную (воодушевить, пробудить интерес, доставить удовольствие);
- коммуникативную;
- функцию самореализации в игре;
- игротерапевтическую (преодоление различных трудностей);
- диагностическую (выявление отклонений от нормативного поведения, самопознание в процессе игры);

- функцию коррекции (внесение позитивных изменений в структуру личностных показателей; социализации) (Галай, 2006).

По мнению В.С. Поликарпова, игра неразделима с желанием человека познать неизвестное, так как она стимулирует его не только осваивать окружающий мир, но и создавать благодаря воображению новую, условную реальность (Поликарпов, 2005).

Обобщив, вышеупомянутое, можно выявить, что игра в психологии понимается как направленный на создание и усвоение социального опыта один из основных видов деятельности. Более того, данный вид деятельности характеризуется свободой и направленностью на развитие определенных умений, навыков, а также на удовлетворение потребности в удовольствии, развлечении и снятии напряжения.

Исследуя понятие «игра», мы обратили внимание на такие разновидности игр как: 1) учебная игра и 2) дидактическая игра.

Рассмотрим поочередно эти разновидности, а также их характеристики.

Учебная игра – это вид игры с правилами, который используется в обучении. Отличительная особенность учебной игры в том, что она имеет чётко поставленную цель, соответствующую прогнозируемому результату обучения.

Как и в других видах игр, в ходе учебной игры подрастающее поколение создает и усваивает социальный опыт. Кроме этого современные учебные игры помогают развить внимание, инициативность, любознательность, логику, воображение, наблюдательность и интеллект учащихся.

Так, известный зарубежный методист и преподаватель с многолетним стажем Дж. Стайнберг пишет, что «Игры – это активный (и веселый) способ достичь многих образовательных целей, ... приятный способ повторить пройденное, ... закрепить только что пройденный материал... Игра – превосходный способ подстегнуть учеников, заставить их активно работать на уроке (или поблагодарить их за сотрудничество), когда приходится

заниматься менее приятными вещами. Игры позволяют запоминать глубоко и надолго. Игры делают процесс обучения, порой трудный и утомительный, веселым, а это усиливает мотивацию к учению» (Стайнберг, 2004: 11).

И.А. Чепайкина понимает под термином дидактическая игра – игру с правилами, специально создаваемую педагогической школой в целях обучения и воспитания детей. В своей статье она обращает внимание на то, что игры помимо решения конкретных задач в обучении детей, оказывают на школьников воспитательное и развивающее влияние (Чепайкина, 2013).

Вышесказанные определения позволяют нам заключить, что учебная и дидактическая игра являются взаимозаменяемыми понятиями.

Игра как метод обучения в современной школе, заостряющей внимание на активации и интенсификации учебного процесса, используется в качестве:

- технологии для освоения понятия, темы или раздела;
 - урока или его части (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля);
 - технологии внеклассной работы (коллективные творческие дела)
- (Гакаева, 2015).

Е.Ф. Козина предлагает рассматривать данный вид игры по пяти основным составляющим:

- дидактическая задача,
- игровая задача,
- правила игры,
- игровые действия,
- результат (подведение итогов) (Козина, 2018).

Дидактическая задача означает цель обучения, которую научно обосновывает учитель и для которой он методически выверяет формулировку.

Игровая задача представляет собой задачу, которая ставится перед детьми для того чтобы заинтересовать их и мотивировать на дальнейшую работу на уроке. Так методически выверенная формулировка дидактической

задачи – активация ранее изученной лексики, подается детям в виде игровой: выяснить, какая команда знает больше слов по теме и может правильно их написать.

Эффективность усвоения комплекса знаний, умений и навыков зависит от того, насколько дети находят игру увлекательной. Занимательность игры для детей обуславливается разнообразием игровых действий. Так, в ходе игры учащиеся с интересом «играют» разные роли, сами создают задания для других команд, дают ответы на загадки и т.д. Таким образом, игровые действия выбираются под решение дидактической задачи и используются для реализации замысла игры.

Важной задачей учителя является управление игровой деятельностью для достижения дидактической задачи и правильного развития личности ребенка, для реализации которой учителем используются правила игры.

Следующий обязательный компонент игры – подведение итогов. В ходе него, учитель может подсчитать набранные баллы, отметить детей, которые лучше справились с заданием и т.д. Важным моментом этого пункта является то, что педагогу нужно обратить внимание на достижения каждого ребенка, в частности особо отметить положительные результаты детей с низкой мотивацией к учению.

Необходимо подчеркнуть, что для положительного результата игровой технологии важна эффективная реализация каждого из пяти составляющих игры, так как все эти структурные компоненты взаимосвязаны.

Подводя итоги вышесказанному о сущности учебной игры, можно сделать вывод, что игра является мощным стимулом к овладению иностранным языком при условии правильной реализации всех ее составляющих компонентов. Учитель, умело используя разные виды игр и создавая речевые ситуации, может вызвать у учащихся искреннее желание общаться на иностранном языке. Рассмотрим, какие существуют виды игр, и какие классификации предлагают ученые в следующем параграфе.

1.3. Классификация игр и их особенности

В настоящее время проблема классификации игр довольно актуальна. В данный момент в педагогической литературе классификация игр отличается многообразием. Так, можно различить игры по таким основаниям как: форма проведения, инициатива субъектов игры, характер педагогического процесса, предметная область, игровая методика, характер педагогического процесса, область деятельности, внутренние признаки игры.

С.А. Шмаков разработал классификацию по форме проведения:

- Настольные игры (домино, лото, игровые кубики, кроссворды);
- Игры-соревнования.
- Викторины.
- Олимпиады.
- Ролевые игры (Шмаков, 2004).

Несколько другой подход к классификации игры у С.Л. Новоселовой, она предлагает использовать в качестве системообразующей основы категорию инициативы. Так, С.Л. Новоселова относит к первому классу игру, которая возникает по инициативе самого ребенка, ко второму – игру по инициативе взрослого для образовательных и воспитательных целей, а к третьему – по инициативе этноса. Рассмотрим эти классы подробнее:

1) самостоятельная игра включает в себя два подкласса: сюжетную игру и игру-экспериментирование.

2) обучающая и досуговая игра образуют второй класс данной классификации. К первому вышеупомянутому подклассу относят:

- подвижные,
- дидактические,
- сюжетно-дидактические,
- учебные (предметные) дидактические игры.

К подклассу досуговых игр относят:

- интеллектуальные,
- игры-развлечения,
- игры-забавы,
- празднично-карнавальные,
- театрально-постановочные.

3) традиционные или народные (Новосёлова, 1995).

Другой выдающийся учёный Г.К. Селевко предлагает руководствоваться при составлении классификации игр:

- видом деятельности;
- характером педагогического процесса;
- игровой методикой;
- предметной областью;
- игровой средой.

Согласно первому критерию игра может быть:

1. Физической,
2. Интеллектуальной,
3. Трудовой,
4. Социальной,
5. Психологической.

Согласно второму критерию игра бывает:

1. Обучающей (тренинговой, контролирующей, обобщающей),
2. Познавательной (воспитательной, развивающей),
3. Репродуктивной (продуктивной, творческой),
4. Коммуникативной (диагностической, профориентационной, психотехнической).

В зависимости от того, какая методика используется при проведении игры, игра может быть:

1. Предметной,
2. Сюжетной,
3. Ролевой,

4. Деловой,
5. Имитационной,
6. Драматизацией.

Также принято рассматривать игры в зависимости от того, к какой предметной области они относятся. Так, игра может быть:

1. Математической, географической, химической и др.;
2. Музыкальной, литературной, театральной;
3. Трудовой, производственной, технической;
4. Физкультурной, туристической, спортивной и др.;
5. Управленческой, экономической, коммерческой и др.

И наконец, Г.К. Селевко выделяет следующие виды игры по характеру педагогического процесса:

- Без предметов / с предметами;
- Настольные, комнатные / на местности и т.д.;
- Компьютерные, телевизионные и т.д.
- Технические, со средствами передвижения (Селевко, 1998).

И.Л. Шолпо в своей книге «Как научить дошкольника говорить по-английски» предложила свою версию классификации обучающих игр. И.Л. Шолпо подразделяет обучающие игры на соревновательные, ситуативные и художественные.

К соревновательным, по ее мнению, относятся игры, способствующие усвоению грамоты и лексики. Ученики, которые лучше владеют языковым материалом, смогут одержать победу. К такому типу игр можно отнести всевозможные кроссворды, выполнение команд, настольно-печатные игры с заданиями по лингвистике и т.п.

Ситуативные или ролевые игры – это те игры, которые моделируют разнообразные ситуации общения.

Художественные или творческие игры представляют собой такой вид деятельности, находящийся на границе художественного творчества и игры.

Художественные игры, в свою очередь, можно разделить на:

1. игры-драматизации, то есть постановку небольших сценок на английском языке;
2. изобразительные игры, такие, как аппликация, графический диктант и т.п.;
3. словесно-творческие, к примеру, коллективное сочинение сказок или подбор рифмы (Шолпо, 2005).

Наиболее полноценно показывает, какие существуют игры, классификация по внутренним признакам – умениям и психическим функциям, которые задействованы в игре. Согласно этой классификации игра может быть:

1. Физической / психологической:
 - двигательной (моторной, подвижной, спортивной);
 - экстагической (гадание, экстремальная забава), экспромтной;
 - освобождающей (трюк, фокус, пантомимическая, юмористическая забава);
 - терапевтической.
2. Интеллектуально-творческой:
 - дидактической;
 - игровым методом обучения.
 - сюжетно-интеллектуальной игрой;
 - предметной забавой;
 - строительной, технической, трудовой;
 - электронной, компьютерной, на игровом автомате;
3. Социальной:
 - творческой сюжетно-ролевой (игрой-грёзой, игрой-драматизацией, подражательной);
 - деловой игрой.
4. Комплексной (коллективно-творческой деятельностью).

М.Ф. Стронин в своей работе «Обучающие игры на уроке английского языка» делит учебные игры на два раздела: подготовительные и творческие (Стронин, 1994).

К первому виду относятся игры, которые способствуют формированию речевых навыков, а именно грамматические, лексические, фонетические и орфографические. Больше внимание обычно уделяется именно грамматическим играм, так как овладение грамматическим материалом влечет за собой переход к активной речи учащихся. Общеизвестно, что многократное повторение грамматических структур вызывает у детей утомление и скуку. Поэтому использование грамматических игр в ходе тренировки делает процесс более интересным и увлекательным. Далее вслед за грамматическими играми идут лексические игры, которые учат школьников выражать свои мысли, фонетические, способствующие корректровке произношения, и орфографические, предназначенные для освоения правописания лексических единиц. Большая часть подготовительных игр может использоваться в виде тренировочных упражнений на этапах первичного и дальнейшего закрепления материала.

Цель творческих игр – развивать речевые навыки и умения, давая возможность продемонстрировать самостоятельность в решении речемыслительных задач и быстро реагировать в общении. Игры этого раздела стимулируют детей творчески использовать полученные знания и речевые навыки.

Анализируя различные классификации игр и их особенности, мы пришли к выводу, что существуют специфические критерии, по которым игры можно распределять по группам. Такими критериями являются: 1) форма проведения, 2) инициатива субъектов игры, 3) вид деятельности, 4) характер педагогического процесса, 5) предметная область, 6) игровая методика, 7) характер педагогического процесса, 8) область деятельности, 9) внутренние признаки игры.

В итоге рассмотрения данного вопроса мы считаем целесообразным,

обобщить опыт ученых, педагогов, методистов и представить собственную классификацию игр в табл. 1.1., приемлемую в процессе иноязычного образования.

Классификация игр

Таблица 1.1.

Критерий	Виды
Форма проведения	Настольная (Bingo, 'Scrabble' и др.), ролевая ('Shopping' и др.), игра-соревнование (КВН и др.), викторина (Quiz), языковая олимпиада
Инициатива субъектов игры	1. Самодеятельная игра (сюжетная, игра-экспериментирование); 2. Обучающая игра (подвижная, учебная, дидактическая, интеллектуальная, театрально-постановочная и т.д.) 3. Народная ('Just a minute!' и др.)
Вид деятельности	Физическая (физкультминутка), интеллектуальная, трудовая (изо, лепка и др.), социальная
Характер педагогического процесса	Обучающая (лексическая, грамматическая, фонетическая и др.), познавательная, творческая, коммуникативная
Игровая методика	Предметная, сюжетная, ролевая, деловая, имитационная, драматизация
Межпредметная область	Географическая («Переводчик»), музыкальная ('Music Bingo'), театральная, трудовая, спортивная и т.д.
Характер педагогического процесса	Игра без предметов («Испорченный телефон» и др.), игра с предметами ('Hot potato'), настольная игра, игра в классе, компьютерная игра (интерактивные презентации)
Внутренние признаки	Физическая, интеллектуально-творческая, социальная, комплексная (коллективно-творческая деятельность)

Данная классификация благодаря широкому спектру критериев дает возможность любому учителю подобрать подходящую под условия учебную игру, которая обеспечит эффективное усвоение учебных материалов.

Выводы по ГЛАВЕ I

Таким образом, рассмотрев теоретические аспекты учебной игры в процессе иноязычного образования младших школьников, можно сделать следующие выводы: востребованность в овладении английским языком инициирует поиск наиболее эффективных средств обучения.

Первоначально игра использовалась в качестве средства обучения и воспитания такими педагогами как: Я.А. Коменский, Ф. Фребель, А.С. Макаренко, М. Монтессори и К.Д. Ушинский, и продолжает привлекать к себе внимание, как в России, так и в зарубежных странах.

Исследованием сущности данного средства обучения занимались такие ученые как: Й. Хейзинга, Е.И. Пассов, М.Ф. Стронин, Л.С. Выготский, И.П. Галай, И.А. Чапайкина и др. На основании их работ было выявлено, что в игре таятся огромные обучающие возможности, так как дети обращают внимание на то, что вызывает у них непроизвольный интерес.

Актуальность выбора игры как средства обучения заключается в том, что многие современные педагоги в своей практике сталкиваются с проблемой безэмоционального иноязычного образования: когда ученики не интересуются тем, что им предлагает школа, а более увлечены современными гаджетами. В такой ситуации привлечь внимание школьников помогает учебная игра.

Таким образом, обобщив перечень определений разных авторов, мы пришли к выводу, что учебная игра – это мотивированная обучающая деятельность детей в пределах игрового пространства и времени, которая

имеет четко обозначенную цель, собственное назначение и правила. Учебная игра учит обучающегося учиться, поскольку создает благоприятные условия для успешного иноязычного общения.

Различные ученые предлагают свои критерии для классификации игр, так С.А. Шмаков выбрал форму проведения, С.Л. Новоселова – категорию инициативы, у Г.К. Селевко их несколько: вид деятельности, характер педагогического процесса, игровая методика, предметная область, игровая среда. М.Ф. Стронин предложил разделить все учебные игры на подготовительные и творческие.

Многообразие учебных игр предоставляет альтернативу учителю в использовании их для того, чтобы придать процессу иноязычного образования увлекательный и познавательный характер.

ГЛАВА II. Методика учебной иноязычной игры для младших школьников

2.1. Формирование предпосылок и потребности в учебной деятельности посредством игры у младших школьников

В зависимости от того, насколько педагогический процесс направлен на психологию возрастного и индивидуального развития ребенка, можно судить об уровне обучения и воспитания в школе. Это подразумевает изучение учащихся психологами и педагогами на протяжении всего периода обучения для того, чтобы выявить индивидуальные варианты развития, творческие способности каждого ребенка, укрепить его позитивную активность, раскрыть неповторимость его личности, своевременно оказать помощь при отставании в учебе или неудовлетворительном поведении. В младшем школьном возрасте это особенно важно, так как ребенок только начинает свое целенаправленное обучение, а его ведущей деятельностью становится учебная, которая способствует формированию его психических качеств и свойств, таких как отношение к себе и познавательные процессы.

В младшем возрасте учащиеся очень эмоциональны и подвижны, их внимание отличается произвольностью и неустойчивостью, поэтому очень важно учитывать в процессе обучения психологические особенности школьников этого возраста и особенности формирования потребности в учебной деятельности.

Отечественные психологи раскрывают специфику каждого возрастного этапа через анализ ведущей деятельности и характеристику основных возрастных новообразований. Так, учебная деятельность становится ведущей в младшем школьном возрасте. В ходе ее появляются психологические новообразования, которые обеспечивают дальнейшее развитие на

последующих возрастных этапах. С началом систематического обучения у младших школьников формируются потребности в учебной деятельности, пробуждается активный интерес к овладению новыми знаниями и умениями. В этом возрасте дети учатся управлять своим восприятием, вниманием и памятью, постепенно у них формируются мотивы учения, развивается умение учиться и самоконтроль, раскрываются познавательные потребности и интересы.

Однако интересы младших школьников остаются все еще достаточно неустойчивыми и ситуативными, поэтому учебная деятельность в младшей школе не может строиться лишь на дисциплинированности, ответственности и чувстве долга. Потребность изучать новое быстро удовлетворяется и без поддержки педагога может угаснуть и не возобновиться. Ученики довольно быстро утомляются, а учебный материал и задания надоедают. На этом этапе обучения школьники обращают внимание в основном на то, что вызывает их интерес, поэтому учебная деятельность должна увлекать детей, давать удовлетворение и приносить радость. В первую очередь крайне важно правильно отбирать изучаемый материал: он должен быть достаточно трудным, но посильным, эмоционально окрашенным, а его важность должна быть осознана всеми детьми. Кроме того, следует отметить, что учебу следует организовывать так, чтобы каждый ребенок активно вовлекался в процесс и действовал, а однообразные методы преподнесения материала не вызывали скуку. Организуя учебную деятельность, следует помнить, что в состоянии интереса у школьников, как и у взрослых, возникает подъем сил, и они не могут оставаться безразличными и апатичными. Из этого следует, что одна из основных задач учителя по иностранному языку – сделать предмет интересным и любимым.

Реализовать эту задачу на данном возрастном этапе педагог может посредством игры. Важным достоинством этого средства обучения является то, что игровой сюжет развивается параллельно основному содержанию обучения, помогая активизировать учебный процесс. Также игра

способствует запоминанию, которое является преобладающим на начальном и среднем этапе обучения иностранному языку. Важность использования игры в качестве средства формирования потребности в учебной деятельности подчеркивал Ш.А. Амонашвили: «Без педагогической игры на уроке невозможно увлечь учеников в мир знаний и нравственных переживаний, сделать их активными участниками и творцами урока» (цит. по Трегубова, 2014: 653).

По мнению Н.Р. Юлдашевой, игровые технологии – это одна из уникальных форм обучения, позволяющая сделать интересными и увлекательными не только работу учащихся на творческо-поисковом уровне, но и будничные шаги по обучению учащихся (Юлдашева, 2017).

Игра активизирует все психологические процессы ребенка и способствует использованию знаний в новой ситуации, вызывая тем самым потребность в учебной деятельности. Процесс иноязычного образования становится гораздо разнообразнее и интереснее, когда материал, усваиваемый учащимися, закрепляется на практике. В условиях, когда предлагаемый учителем учебный материал созвучен имеющимся потребностям и интересам детей, получаемые знания становятся стимулом для последующей деятельности и оказывают развивающее воздействие на учащихся.

Е.Я. Григорьева в своей статье отмечает, что учителя, используя на уроке игровые технологии наряду с традиционными формами занятий, реализуют деятельностный подход в обучении, что в свою очередь способствует активизации и интенсификации учебного процесса, а также дает возможность приобщить учащихся к миру культуры и традиций изучаемого языка (Григорьева, 2017).

Следует отметить, что для того, чтобы у учеников сформировалась потребность в учебной деятельности, им недостаточно умения работать под четким руководством педагога и точно следовать его инструкциям. Отсюда вытекает следующая предпосылка, которую необходимо сформировать в

начальной школе – это овладение общими способами выполнения ряда практических или познавательных задач.

Для того чтобы школьники успешно реализовали себя в учебной деятельности, крайне важно, чтобы у них выработались такие полезные умения как учиться, слушать и слышать, контролировать свои действия и слова и т.д.

Е.М. Минский в своей работе отмечает, что игра не может быть единственной технологией на занятиях, однако включение ее в урок необходимо, так как ее психологическое влияние на развитие ребенка достаточно велико (Минский, 1983). Так, обучающий и психотерапевтический потенциал игры заключается в том, что она:

- стимулирует познавательную активность и речевую деятельность;
- создает интеллектуальное напряжение, которое способствует активному процессу обучения;
- вселяет увлеченность, чувство равенства, ощущение посильности заданий даже тем, кто не имеет достаточно прочных знаний в языке, что дает возможность преодолеть стеснительность, мешающую употреблять в речи слова иностранного языка;
- способствует снятию тревожности и скованности, вызывая тем самым позитивное восприятие себя;
- усиливает мотивацию к изучению иностранного языка благодаря решению ряда игровых задач на уроке;
- моделирует жизненные ситуации, благодаря которым закрепляются качества, умения, способности, необходимые школьнику для выполнения социальных, учебных и творческих функций.

Развитие способностей, в особенности творческих, через правильную организацию познавательной деятельности, отмечает как важную задачу учителя при использовании игровых технологий А.В. Коньшева в своей работе «Игровой метод в обучении иностранному языку» (Коньшева, 2008).

Умение самостоятельно найти способы решения практических и познавательных задач является третьей важной предпосылкой учебной деятельности школьников. Психологические исследования показывают, что в младшем школьном возрасте сознание детей переориентируется с конечного результата на способы его достижения. Так, школьники начинают осмысливать свои действия и их результаты, т.е. осознавать путь, с помощью которого они приобретают новые знания. Такое осознание повышает успешность формирования у них новых познавательных действий, а вместе с этим и формирование новых, более сложных знаний (Коломинский, 2004).

Дети сохраняют общий принцип употребления усвоенного способа решения задач, немного изменяя форму под новые, измененные условия. Таким образом, занимаясь в ходе практической деятельности решением ряда сходных, но тождественных задач, ребенок выводит определенные обобщения, которые в будущем помогают ему справляться с другими заданиями. Так, действуя подобным образом, у детей появляется умение более рационально анализировать условия новой задачи и самостоятельно находить способы ее решения.

Далее, для успешного овладения учебной деятельностью у детей должна сформироваться четвертая предпосылка – обучение контролю за способом выполнения своих действий, вследствие того, что контроль является основным компонентом данной деятельности, так как в обучении учащимся необходимо сопоставлять свои действия с образцом.

Вышесказанное убеждает нас в том, что для развития предпосылок учебной деятельности нужен такой тип контроля, который будет связан с формированием умений самостоятельно определять и применять способы действий.

Таким образом, рассмотрев вопрос, мы можем выделить четыре предпосылки и потребности в учебной деятельности младших школьников: 1) правильно отобранный изучаемый материал; 2) овладение общими способами выполнения ряда практических или познавательных задач; 3)

умение самостоятельно найти способы решения практических и познавательных задач; 4) умение контролировать способы выполнения своих действий.

2.2. Преемственность игровой и учебной деятельности в раннем иноязычном образовании детей

Исследуя вопрос преемственности игровой и учебной деятельности в раннем иноязычном образовании детей, следует отметить слова знаменитого советского психолога Л.С. Выготского, что «в школьном возрасте игра не умирает, а проникает в отношения к действительности. Она имеет свое внутреннее продолжение в школьном обучении и в труде» (Выготский, 2000: 92).

Игровая деятельность в начале младшего школьного возраста не теряет своей актуальности, но меняет свое содержание и направленность. Так, все большее место в жизни детей начинают занимать учебные игры и игры с правилами. Благодаря такому виду игр ребенок учится подчинять свое поведение правилам, что способствует формированию важных качеств для успешного обучения в школе: его движений, памяти, внимания, умения сосредоточиться. Игровая деятельность также способствует развитию способности создавать обобщенные типичные образы и мысленно преобразовывать их через создание благоприятных условий для развития интеллекта ребенка, обеспечивая, таким образом, переход от наглядно-действенного мышления к образному и словесно-логическому.

Освоение учебной деятельности младшим школьником (ведущей в этот возрастной период) идёт достаточно медленно, и в наиболее полном, сложившемся виде она формируется лишь к концу обучения в начальной школе. Младших школьников привлекает школа, но с поступлением в нее

уклад жизни детей, их положение в социуме, коллективе, в семье резко меняется, при этом игра продолжает занимать большое место в их жизни, игровые моменты деятельности, предметная наглядность и непосредственное общение с взрослыми являются для учащихся более естественными.

Игра на уроках воспринимается детьми особенно радостно из-за того, что учеба зачастую строится на принуждении – все чаще школьникам приходится делать то, что надо, а не то, что хочется. В свою очередь радость от игры стимулирует расположение к учебному предмету, повышает интерес к нему. Опора на игровую деятельность дает возможность обеспечить естественную мотивацию деятельности на иностранном языке, превратить даже самые элементарные высказывания в интересные и осмысленные.

Игра является одним из основных средств обучения для школьников с ограниченными возможностями здоровья, задержками психо-речевого развития, недостаточно сформированной саморегуляцией и быстрой пресыщаемостью, так как позволяет плавно перейти от игровой к учебной деятельности. Решающую роль в плавном, адекватном переходе детей имеют учебные игры, в которых предлагается решать умственные задачи, но в занимательной форме. По мнению Р.М. Мироновой, использование учебной игры для смягчения перехода от одной ведущей деятельности к другой обусловлено тем, что в игре существует два начала: учебное, познавательное и игровое, занимательное (Миронова, 1989). Е.В. Карпова поддерживает позицию Р.М. Мироновой в необходимости переходной формы между двумя разными деятельностями со значительными качественными различиями – игрой и учебой (Карпова, 2007).

Следует отметить, что при обучении детей педагогу необходимо подбирать такие игры, которые были бы не только формой усвоения новых знаний, но и способствовали бы общему развитию.

По мнению Е.В. Колбиной, использование игр и игровых приемов делает обучение в начальной школе «сообразным природе ребенка», так как именно в игре впервые появляются элементы обучения (Колбина, 2008).

В.С. Мухина писала, что смена игровой деятельности на учебную происходит не сразу. Вхождение в учебную деятельность может произойти легче благодаря игре, так как игровая ситуация обеспечивает готовность ребенка быть внимательным, подчинять свою волю игровым задачам, ориентироваться на других и учитывать возможные реакции окружающих (Мухина, 1990).

На территории Белгородской области реализуется современная политика в области изучения иностранного языка. Так, процесс изучения языка в этом регионе начинается с четырех лет в детском саду, не прерываясь в первом классе, так как английский включен в план внеурочной деятельности. Данный шаг обусловлен результатами исследований, которые говорят о том, что жизнь дошкольника и младшего школьника содержит больше интеллектуального и эмоционального материала, чем в его последующие годы жизни (Моисеенко, 2016). С рождения и до девяти лет активно работают так называемые «биологические часы мозга» ребенка. В этот период своего развития ребенок является специалистом в овладении речью. После девяти лет мозговые механизмы речи становятся менее гибкими и уже не могут так легко приспосабливаться к новым условиям. Мозг ребенка также имеет специализированную способность к иностранным языкам, но, к сожалению, она уменьшается с возрастом. Таким образом, следует признать, что это время является «золотым» для бурного развития интеллекта ребенка в целом и области иностранного языка в частности, и поэтому этот период необходимо использовать максимально продуктивно.

Согласно концепции раннего иноязычного образования в первую ступень включается не только детский сад, но и первый класс начальной школы как звено единой цепи. На этом этапе необходимо заложить первые «слои фундамента», т.е. сформировать элементарные навыки иноязычного общения, которые послужат в качестве основы для дальнейшего развития механизма иноязычной речевой деятельности.

Использование коммуникативно-игровой технологии на данной ступени помогает наилучшим образом осуществить интенсификацию процесса иноязычного образования за счет того, что игра выступает главным мотивационным двигателем ребенка и обеспечивает готовность учащегося к иноязычному общению.

В результате рассмотрения преимущественности игровой и учебной деятельности в раннем иноязычном образовании детей был сделан ряд выводов:

1. Значительные качественные различия между двумя такими деятельностями, как игра и учеба, вызывают необходимость в плавной переходной формой – которой может послужить учебная игра.

2. Преимущество игровой и учебной деятельности заключается в том, что учитель, используя учебные игры на уроках, сохраняет естественную для детей игровую деятельность, но меняет ее содержание, предлагая в занимательной форме решать учебно-коммуникативные задачи.

3. Использование учебной игры в качестве переходной формы между игровой и учебной деятельностью способствует развитию интеллекта, словесно-логического мышления и других качеств, необходимых для успешного обучения в школе, а также обеспечивает естественную мотивацию обучающихся.

2.3. Методический инструментарий для реализации учебной игры в процессе иноязычного образования младших школьников

Обучение языку в школе – это управляемый процесс, и у учителя есть колоссальные возможности значительно ускорить речевое развитие учащихся за счет специальной организации учебной деятельности посредством учебной игры.

М.М. Мирзаханова в своей статье «Игровое обучение английскому языку детей младшего школьного возраста» упоминает, что эффективность игры как средства обучения во многом зависит от соблюдения ряда требований. Так, по её мнению, игра должна:

- иметь воображаемую ситуацию и план, согласно которому будут действовать учащиеся;

- состоять из трех этапов: подготовительного этапа (выбор темы, уточнение целей), собственно проведения игры (в котором учитель находится в роли активного наблюдателя) и контроля игры, который заключается в оценивании учащихся).

- быть понятна школьникам, а её правила и игровой результат должны быть обязательно осознаны учащимися (Мирзаханова, 2012).

Е.А. Смондаренко выделяет другие основные принципы, которым должна соответствовать любая дидактическая игра:

- 1) актуальность дидактического материала;
- 2) коллективность;
- 3) соревновательность.

Как отмечает Е.А. Смондаренко, актуальность важна тем, что помогает детям воспринимать задания как игру, чувствовать заинтересованность (Смондаренко, 2016). Значимость коллективности заключается в том, что этот принцип дает возможность детскому коллективу решать задачи более высокого уровня, чем те, с которыми могли бы справиться по одному, сплотив детей в единую группу. Немаловажную роль играет принцип соревновательности – побуждая детей выполнить задание быстрее и качественнее конкурента, он позволяет сократить время на выполнение задания и добиться положительных результатов обучения.

Исходя из перечисленных принципов, к учебным играм могут быть сформулированы нижеприведенные требования:

1. Учебные игры необходимо составлять на основе знакомых, любимых игр детей.

2. В каждой игре должен присутствовать элемент новизны.
3. Игра должна быть добровольной (не навязанной).
4. Педагогу необходимо участвовать в игре вместе с детьми, а не только ее проводить.
5. При нарушении правил и игровой атмосферы необходимо отказаться от стандартных дисциплинарных мер и устроить коллективный доброжелательный разговор, позволить детям проанализировать, кто, как проявил себя в игре, и как надо было избежать конфликта.

В результате изучения различных источников мы приходим к выводу о целесообразности создания свода требований к учебной игре.

1. Игра должна стимулировать мотивацию учения, вызывать у школьников интерес и желание хорошо выполнить задание; ее следует проводить на основе знакомых, любимых игр детей.
2. Учебную игру нужно хорошо подготовить с точки зрения, как содержания, так и формы, четко организовывать.
3. Учебная игра должна быть добровольной, не навязанной, принятой всей группой участвующих.
4. Организуя игру, рекомендуется вовлечь в нее как можно больше учеников.
5. Игре непременно должна проводиться в доброжелательной творческой атмосфере, которая будет вызывать у школьников чувство удовлетворения, радости.
6. Участие в учебной игре учителя наравне с детьми, будет способствовать постепенному развитию чувства уверенности учеников в своих силах. Однако, когда ученики хорошо освоят данный вид работы необходимость в участии учителя может отпасть.
7. Игра организуется таким образом, чтобы учащиеся могли в активном речевом общении с максимальной эффективностью использовать отрабатываемый речевой материал.

8. Учитель непременно сам должен верить в учебную игру и ее эффективность. Только при этом условии он может добиться хороших результатов.

9. При проведении игры учителю необходимо проявлять такт при оценке результатов игры: сначала обсудить положительные моменты, а затем переходить к ошибкам.

10. При проведении учебной игры необходимо по возможности максимально использовать различные средства наглядности, музыкальное сопровождение, современные технологии обучения, в том числе мультимедийные.

Несмотря на то, что большое число учителей как отечественных, так и зарубежных знают о положительных результатах у младших школьников при применении игр в иноязычном образовании и имеют представление о требованиях к этому средству обучения, анализ научно-методической литературы по игровому обучению показывает, что на своих занятиях учителя зачастую воздерживаются от использования игр. Н.К. Ахметов и А.Р. Нурахметова в своем исследовании предположили, что это связано с отсутствием методического сопровождения учебной игры и рекомендаций по ее организации (Ахметов, 2013). Поэтому необходимо проследить наиболее существенные моменты, знакомство с которыми, может помочь учителям применять учебные игры на своих занятиях, создавать свои собственные или адаптировать уже существующие к условиям своего урока.

Так успешность проведения учебной игры во многом зависит от условий, в которых она проводится. Условия можно условно разделить на две группы: организационно-педагогические и психолого-педагогические. Рассмотрим краткую характеристику этих групп.

Под организационно-педагогическими условиями подразумевается совокупность мер, которая обеспечивает осуществление познавательной деятельности учащихся на учебном занятии. Применение игр в учебно-воспитательном процессе позволяет усилить мотивацию обучения,

обеспечить определённый уровень качества образования, снизить процент состояния тревожности у учащихся.

Создавая подходящие организационно-педагогические условия учителю необходимо:

- проводить обследование учащихся (определять их уровень социализации, интересов, способностей);
- определять направления игрового взаимодействия субъектов образовательного процесса;
- обеспечивать возможности для реализации индивидуального подхода к учащимся;
- правильно формулировать и ставить учебную задачу (цель, которую надлежит достигнуть учащимся в определённых условиях образовательного процесса);
- создавать игровые ситуации;
- стимулировать игровой процесс;
- разрабатывать критерии реализации игры на учебном занятии.

Под психолого-педагогическими условиями В.Х. Дегтярёва понимает использование методов индивидуальной, групповой и коллективной работы учащихся в игровом обучении, создание положительной мотивации игровой деятельности учащихся, гуманистическую направленность игрового процесса, формирование рефлексивной позиции субъектов игрового взаимодействия (Дегтярёва, 2010). Одной из главных задач психолого-педагогического коллектива является выявление склонностей и способностей учащихся, ориентированных на личностно развивающее обучение. Если способности и склонности учеников игнорируются, то познавательный интерес утрачивается, увеличивается психологическая нагрузка в связи с неудовлетворённостью образовательных потребностей учащихся и их родителей в общеобразовательной школе.

Условие правильной формулировки и постановки учебной задачи в игровом процессе ориентирует учащихся на получение предметных знаний и

поиск способов решения задачи. Предусмотренная совокупность средств и способов, определяющая функционирование каждого этапа игры помогает успешно реализовать учебную игру.

Следующим важным условием является разработка критериев реализации учебной игры на занятии. В качестве критериев определения качества могут выступать: диагностирование, функциональность и эффективность.

Согласно критерию диагностирования учебная игра считается успешно проведенной, если:

- обоснована педагогическая целесообразность применения игры;
- сформулированы цели и задачи игры на учебном занятии (в соответствии с образовательной программой учреждения, государственным стандартом основного и общего среднего образования);
- выбраны адекватные средства и способы организации игры;
- применен принцип диагностики успешности игры на каждом её этапе.

Функциональность реализации учебной игры может определяться такими показателями как:

- планирование игровой деятельности учащихся в учебно-воспитательном процессе;
- технологичность игрового обучения (применение индивидуального и дифференцированного подходов в игровом обучении);
- материально-техническая обеспеченность (количество учебной, методической литературы, наличие игровой атрибутики, игрового пространства);
- организация рефлексивной деятельности учащихся.

Эффективность реализации педагоги могут определять через следующие показатели:

- качество выполнения контрольных заданий;
- обученность учащихся;
- удовлетворение познавательных потребностей учащихся;

- состояние тревожности учащихся на учебном занятии;
- развитие межличностных отношений в коллективе.

Для реализации учебной игры в учебно-воспитательном процессе требуется разработка инновационных подходов к процессу обучения. Необходимость этого вытекает из того, что организация игрового обучения принципиально отличается от традиционного. Из этого вытекает, что применение комплекса средств и методов (индивидуальной, групповой и коллективной работы учащихся) есть необходимое психолого-педагогическое условие реализации учебной игры на занятии.

Следующее психолого-педагогическое условие – положительная мотивация игровой деятельности учащихся, которая выражается в том, насколько каждый ученик осознает смысл и ценность игровой деятельности. Данное условие позволит младшим школьникам самостоятельно, с учётом своих индивидуальных возможностей, овладевать умениями, знаниями и навыками.

Гуманистическая направленность игрового процесса вытекает из целей Концепции модернизации российского образования.

Следующим психолого-педагогическим условием является формирование рефлексивной позиции субъектов игрового взаимодействия, которая позволяет применить модель реализации ролевой игры. Под рефлексией принято понимать способность человеческого мышления осознавать свои собственные формы и содержание. По мнению В.Х. Дегтярёвой, данное условие обусловлено необходимостью актуализации субъектного опыта учащихся в образовательном процессе; формирования задач образовательного процесса в массовой средней школе, определённых устойчивой мотивацией к освоению познавательной деятельности; развития эстетического вкуса и творческих способностей учащихся (Дегтярёва, 2010).

Среди вышеперечисленных педагогических условий можно выделить три наиболее значимых:

- актуализацию положительной мотивации игровой деятельности учащихся через осознание ими смысла и ценности ролевой игры;
- формулирование и постановку перед учащимися учебной задачи как цели достижения образовательного процесса средствами ролевой игры;
- осуществление индивидуальной образовательной траектории учащегося на основе его субъектного опыта познания в условиях системы образования.

Таким образом, мы видим, что создание организационно-педагогических и психолого-педагогических условий является подготовительным этапом учебной игры.

Далее следует отметить, что, несмотря на разнообразие игр, мы можем сформулировать единую для всех учебных игр структуру проведения.

Так действия по созданию игровой ситуации мы отнесем к следующему этапу, который назовем вводным. На практическом этапе любой учебной игры будет происходить вовлечение учащихся в игровую деятельность, а на заключительном – выведение детей из игры.

Однако приведенная выше структура этапов учебной игры является довольно условной, поэтому необходимо расписать каждый этап более подробно.

Так, мы видим целесообразным объединить подготовительный и вводный этап в этап подготовки, к которому помимо создания педагогических условий и определения коммуникативной ситуации можно также отнести:

- разработку сценария,
- определение объема и характера языкового материала, который будет активизирован в ходе игры,
- выбор вида игры, соответствующего ситуации,
- распределение ролей с учетом социально-психологических характеристик учащихся (статус в классе, интересы, характер межличностных, уровень языковой подготовки),

- подготовку реквизита и других необходимых материалов.

К вовлечению учащихся на практическом этапе следует также отнести формулировку целей и задач, объяснение правил и собственно игровой процесс.

В заключительной части необходимо правильно вывести детей из игры. Для этого необходимо подвести итоги и оценить успешность игры, провести анализ типичных языковых ошибок, сформулировать выводы и рекомендации, поэтому данный этап можно назвать этапом рефлексии.

В результате рассмотрения вопроса организации и методического сопровождения учебной игры нами был сделан ряд выводов:

1. Учитель, определяя интересы, уровень способностей учащихся, реализуя по возможности индивидуальный подход, создавая положительную мотивацию и формируя рефлексивную позицию учеников, обеспечивает благоприятные организационно-педагогические и психолого-педагогические условия для проведения эффективной игры.
2. При проведении учебной игры учителю необходимо проводить контроль ее качества по таким критериям, как: диагностирование, функциональность, эффективность.
3. Любая учебная игра имеет условно одинаковую структуру: этап подготовки, практический этап и этап рефлексии.

Разобравшись с особенностями правильной организации учебной игры, перейдем к разбору учебно-методических комплектов по иностранному языку и попробуем предложить способы использования игровой методики на уроках.

В качестве материала для нашего исследования выбран один из наиболее распространенных учебников для общеобразовательных организаций на территории Белгородской области, рекомендованный Министерством образования и науки, над которым работали знаменитые ученые в сфере педагогики на сегодняшний день. Речь идет об

академическом учебнике по английскому языку для 3-го класса, разработанном такими авторами как В.П. Кузовлев, Н.М. Лапа, И.П. Костина и Е.В. Кузнецова. Научным консультантом авторского коллектива является И.А. Зимняя, а руководителем Е.И. Пассов, поэтому данное пособие вызывает уважение у многих педагогов.

В соответствии с классификацией учебных игр М.Ф. Стронина рассмотрим, какие упражнения мы использовали в обучении третьеклассников при прохождении пятого блока "I'm very nice!".

Так, на первом уроке модуля авторы учебника предлагают детям запомнить следующие лексические единицы на тему «Части тела»: a pretty head, brown hair, eyes, a small nose, ears, a red mouth, white teeth, hands with ten fingers, beautiful long legs, toes и использовать их для описания куклы на странице учебника.

Для того чтобы сделать урок английского языка интереснее для детей, мы использовали следующие учебные игры.

Лексическая игра «Эхо».

Цель: развитие фонематического слуха.

Ход игры:

Учитель, отвернувшись в сторону, отчетливым шепотом произносит слово. Дети как эхо, повторяют слово за учителем.

Лексическая игра 'Wake up!'.

Цель игры: способствовать формированию лексических навыков по теме «Части тела».

Оборудование: плюшевый заяц (или другая мягкая игрушка).

Ход игры:

Игрушка лежит на парте. Учитель объясняет классу, что заяц «спит» и его нужно «разбудить». Для этого – дотронуться до частей его тела и назвать их.

Учитель: Смотрите, ребята, как крепко спит наш зайка! Давайте его разбудим! Кто хочет расшевелить нашего зайку? Touch the head! Touch the nose! Touch the ears! и т.д.

В качестве физкультминутки мы использовали игру 'Simon says' для закрепления изученных слов. Роль «Саймона» после знакомства учащихся с правилами игры брал на себя учитель, однако впоследствии роль переходила к хорошо владеющим материалом ученикам.

Цель игры: способствовать совершенствованию лексических навыков по теме «Части тела».

Ход игры:

Учитель просит всех учеников встать и объясняет, что сейчас они будут не просто делать физкультминутку, а будут играть в увлекательную игру на внимание. Для того чтобы стать победителем в этой игре, необходимо как можно быстрее исполнять приказы, которые им отдаст «Саймон». Однако игра является не такой простой, какой кажется на первый взгляд. Ученикам необходимо проявить все свое внимание, так как «Саймон» с каждым разом будет давать команды все быстрее, и будет намеренно путать игроков. Если приказ не начался со слов 'Simon says...', то учащимся исполнять его нельзя. Невнимательный игрок, исполнивший действие без этих ключевых слов, выбывает, как и тот, кто не выполнил действие верно. Побеждает либо последний оставшийся игрок, либо «Саймон», если оставшиеся участники выбывают вместе.

Simon: 'Simon says touch your head!'

Ученики касаются своей головы.

Simon: 'Simon says touch your eyes!'

Ученики прикасаются к своим глазам.

Simon: 'Touch your nose!'

Внимательные ученики, которые заметили отсутствие ключевой фразы и не стали выполнять действие, продолжают игру, а остальные выбывают.

Ведущий продолжает давать команды: ‘Simon says touch your ears’, ‘Simon says touch your mouth’, ‘Simon says touch your legs’, ‘Simon says touch your toes’ и т.д. При необходимости проводится еще один раунд, в котором роль «Саймона» исполняет победитель.

Для запоминания правописания слов нами была проведена орфографическая игра. Одним из вариантов орфографических игр является игра «Анаграммы».

Цель: формирование орфографических навыков у учащихся.

Оборудование: листы с распечатанными на них анаграммами.

Ход игры:

Дети делятся на группы. Каждой группе раздаются листы с анаграммой, где спрятаны названия частей тела. Нужно найти 14 названий частей тела. Представитель первой группы, которая справится с заданием, выходит к доске и подчеркивает найденные слова. Громко и четко читает их.

Также на первом уроке для лучшего усвоения нового материала по теме «Притяжательный падеж» мы использовали грамматическую игру, которая называется «Фонтан».

Цель: организовать деятельность по первичному закреплению темы «Притяжательный падеж».

Оборудование: мяч.

Ход игры:

Учителю необходимо образовать с детьми круг. Желательно чтобы игроки находились как можно дальше друг от друга, насколько позволяет помещение. Учитель показывает учащимся пример: выходит в центр круга, подбрасывает мяч со словами ‘This isn’t my ball! This is Karina’s ball!’ и возвращается на свое место. Ученица с названным именем должна выбежать на середину круга и поймать мяч, а затем снова подбросить его вверх, произнеся, например: ‘This isn’t my ball! This is Oleg’s ball!’ и т.д. Ученик, не поймавший адресованный ему мяч или неправильно построивший реплику, покидает игру. Если в группе оказались тѣзки, то они ловят мяч наперегонки,

а в случае его упущения - выбывают оба. Игра продолжается до тех пор, пока в ней не останется три победителя.

Использование нами игры ‘Whose Tail is this?’ было призвано помочь учащимся повторить изученную и лексику, и грамматику.

Цель: организовать деятельность учащихся по повторению и обобщению пройденного лексического и грамматического материала.

Оборудование: заготовленные карточки с изображением частей тела разных животных.

Ход игры:

Учитель предлагает ученикам помочь разобраться животным, где их части тела, делая следующее вступление:

«Ребята, у животных большая беда – злая колдунья отобрала у них то, без чего они не могут летать, прыгать, видеть, слышать. Давайте им поможем!»

Teacher: Whose tail is this?

Pupil: It is a pig's tail.

Teacher: Whose ears are these?

Pupil: These are hare's ears.

На втором занятии модуля учащимся необходимо изучить тему «Одежда». Авторы УМК предлагают детям для ознакомления следующую лексику: ‘a blouse’, ‘a hat’, ‘a sweater’. ‘a uniform’, ‘a warm coat’, ‘a T-shirt’, ‘shorts’, ‘jeans’, ‘shoes’, ‘boots’, ‘trousers’, ‘a skirt’, ‘a dress’.

Перед тем как приступить к изучению новых слов, мы организовали повторение лексики прошлого занятия, так как отсроченное на 2-3 суток воспроизведение заученного материала не позволяет детям забыть информацию, решив, что она была ненужной и бесполезной для них. Для этого мы использовали такие игры как ‘Hot potato’ и ‘Snowball’.

Цель игр ‘Hot potato’ и ‘Snowball’: организовать деятельность учащихся по повторению пройденного лексического материала по теме «Части тела».

Оборудование для игры 'Hot potato': мяч.

Ход игры:

Учитель объясняет учащимся, что мяч в их руках – это горячая картошка, которая может обжечь руки, если ее быстро не передать другому игроку. Однако просто передать «картошку» нельзя – перед этим необходимо назвать одно слово по пройденной теме «Части тела».

Учитель первым называет слово a head и передает «картошку» стоящему рядом ученику.

Ученик 1: fingers.

Ученик 2: eyes.

и т.д.

Ход игры 'Snowball':

Учитель ставит перед детьми игровую задачу: по очереди называть по-английски одну часть тела, при этом повторяя все слова, которые до этого называли члены группы.

Ученик 1: a mouth.

Учитель: a mouth, teeth.

Ученик 2: a mouth, teeth, legs.

и т.д.

Приведенные выше игры служат подготовкой к изучению основного материала и призваны активизировать умственную активность учащихся, быть логичным переходом от одного вида заданий к другому.

После речевой разминки в форме игр дети приступили к знакомству с новой лексикой по теме «Одежда» в учебнике на странице 9. После этого, для того чтобы вызвать дополнительный интерес к новому материалу, мы провели игры «Искатели» и 'Find your Match!'.

Цель игры «Искатели»: способствовать формированию познавательного интереса учащихся на уроке иностранного языка.

Оборудование: заранее спрятанные в классе карточки с распечатанными на них новыми словами.

Ход игры:

Учитель объявляет детям, что они находятся не просто в кабинете, а в таинственной пещере, и сейчас им необходимо превратиться в искателей загадочных рукописей, которые в ней спрятаны.

Дети встают из-за своих пар и начинают искать карточки со словами. В это время учитель готовит следующую игру, развешивая картинки с предметами одежды, названия которых сейчас ищут дети.

Игра 'Find your Match!'

Цель игры: способствовать формированию лексических навыков по теме «Одежда».

Оборудование: картинки с одеждой на доске, карточки с названиями одежды у учеников.

Ход игры:

Учитель просит каждого взять одну из найденных карточек. Затем он предлагает учащимся найти свою пару и стать напротив картинки, на которой изображено то, что написано на той карточке, которую взял ученик. Когда учащиеся заняли свои места, учитель просит их озвучить слово с карточки и назвать перевод.

Далее, чтобы школьники как можно правильнее запомнили, как произносятся слова, мы предложили детям сыграть в игру «Испорченный телефон».

Цель игры: сформировать фонетические навыки произношения новой лексики.

Ход игры:

Учитель делит детей на две команды. После этого он четко произносит на ухо ведущему первой команды какой-либо элемент одежды; другой элемент шепчет на ухо ведущему второй команды. Дети по цепочке передают на ухо, сказанное учителем, стараясь «не испортить линию». Команда зарабатывает балл, если слово или фраза были правильно переданы

от первого ребенка до последнего. Затем проводится еще несколько этапов. Команда, которая заработала большее количество баллов, побеждает.

Большой интерес учеников вызвали следующие лексические игры: ‘Bingo’, ‘Two Truths and a Lie’, ‘What’s missing?’, ‘Dress the Doll!’, ‘Choose the Right Clothes!’, ‘Clothes’, цель которых закрепление изученной лексики.

Оборудование игры ‘Bingo’:

Карточки с предметными картинками или словами, фишки для каждого игрока или для группы игроков, набор карточек со словами для ведущего.

Ход игры:

Учитель в медленном темпе называет предметы одежды по-английски, школьники внимательно слушают и ищут названное слово на своей карточке. Если картинка или слово есть на карточке, то ученик закрывает эту ячейку фишкой. Первый, кто закроет все картинки на своей карточке, громко произносит слово ‘Bingo’, и становится победителем.

Ход игры ‘Two Truths and a Lie’

Ученики пишут на листке три предложения о себе, о своей любимой одежде. Одно из них является правдой, остальные два – ложью. Остальным необходимо определить, что правда, а что ложь.

Ученик 1: I don’t like skirts. When I go for a walk, I put on jeans. I’d like to buy a red blouse.

Остальные ученики: First sentence is a lie!

Оборудование игры ‘What’s missing?’

6 картинок с изображением одежды.

Ход игры:

Учитель просит детей назвать и запомнить картинки и по команде ‘Close your eyes!’ закрыть глаза. Затем учитель убирает одну картинку и по команде ‘Open your eyes!’ просит детей открыть глаза и угадать, какой картинки не хватает. Например:

Учитель: Close your eyes! Open your eyes! What’s missing?

Ученики: a coat!

Оборудование игры ‘Dress the Doll!’:

Куклы, предметы одежды.

Ход игры:

Учащиеся делятся на две команды. Каждой команде необходимо одеть куклу. Ребята надевают по одному предмету одежды, вслух называя его. Победит та команда, которая быстрее полностью оденет свою куклу.

Оборудование игры ‘Choose the Right Clothes!’

Одежда для кукол или картинки с изображением одежды.

Ход игры:

Учитель называет время года, а ученикам необходимо выбрать и назвать ту одежду, которая соответствует названному времени года.

Оборудование игры ‘Clothes’:

5-7 рисунков с изображением предметов одежды.

Ход игры:

Учитель дает ученику рисунки. Школьник показывает их своему классу, называя предметы на английском. Затем он загадывает один из предметов, а остальные, задавая по очереди вопросы, пытаются отгадать этот предмет.

Для запоминания правильного написания слов по теме «Одежда» мы проводили следующие орфографические игры: ‘Stand in a Line!’, ‘Invisible words’.

Цель игр ‘Stand in a Line!’ и ‘Invisible words’: формирование орфографических навыков у учащихся.

Оборудование для орфографической игры ‘Stand in a Line!’:

Крупные карточки с буквами.

Ход игры:

Учитель раздает детям карточки, называет слово и просит учеников его образовать из букв, выстроившись в линию.

Ход орфографической игры ‘Invisible words’:

Выбирается ведущий. Его задача – написать слово, но слово он «пишет» рукой в воздухе. Задача остальных – записать слова в тетрадах. Выигрывает тот, кто правильно записал все слова.

В начале третьего урока модуля в качестве речевой разминки мы провели лексическую игру ‘My clothes’.

Цель игры: организовать деятельность учащихся по повторению пройденного лексического материала по теме «Одежда».

Ход игры:

Учащиеся вспоминают предметы своего гардероба и перечисляют их. Кто больше назовет – тот победитель.

Особенностью третьего урока в модуле является то, что ученики на нем знакомятся с правилами чтения. В пятом модуле это правила чтения гласной ‘О’. После ознакомления с правилом в учебнике мы провели фонетическую игру «Правда - ложь».

Цель игры: организовать деятельность учащихся по первичному закреплению правил чтения гласной ‘О’.

Ход игры:

Учитель называет звуки, показывая соответствующие транскрипционные знаки, и иногда допускает ошибки. Учащиеся должны обнаружить ошибку. Ошибку можно фиксировать при помощи поднятия руки или хлопка.

На последнем уроке модуля, когда дети уже достаточно хорошо овладели лексикой, нами была проведена творческая игра ‘Shopping’.

Цель игры: способствовать развитию навыков диалогической речи.

Оборудование игры:

Одежда или картинки с изображением одежды.

Ход игры:

Учитель выбирает «продавца» и раскладывает «товары» в магазине для продажи.

Покупатель: Knock, knock, knock! May I come in?

Продавец: Come in, please.

Покупатель: Good morning!

Продавец: Good morning!

Покупатель: Please, give me white trousers.

Продавец: Here you are.

Покупатель: Thank you. Good bye.

Продавец: Good bye.

Для того чтобы проследить педагогические эффекты использования учебных игр за время прохождения модуля, нами было проведено исследование мотивации школьников. В начале первого урока пятого блока “I’m very nice!” учащимся 3-х классов была выдана специально подготовленная анкета. Образец анкеты прилагается (Приложение 1). Результаты анкетирования показали, что уровень мотивации школьников недостаточно высокий. Поэтому для того, чтобы повысить мотивацию к изучению языка и создать атмосферу сотрудничества на уроке, учитель, опираясь на мнение учащихся, отобрал подходящие игры из числа игр, разработанных в данной выпускной квалификационной работе. В конце четвертого урока снова было проведено анкетирование, однако ответы учащихся на вопросы анкеты отличались от ответов, которые они давали ранее. Результаты прилагаются (Приложение 2). Анализ результатов входного и итогового анкетирования показал, что после того, как учебный материал начал подаваться при помощи игр:

1. Дети с большей уверенностью ответили на вопрос, что им очень нравится изучать язык.
2. Урок английского языка для большинства учащихся стал доступным и интересным.
3. Ученики стали с большей радостью и удовольствием посещать уроки английского языка.
4. Любимой формой обучения стала игра.
5. Интерес к уроку в игровой форме среди учащихся вырос.

Таким образом, проведенное исследование показало, что учебные игры, способствуют созданию ситуации успеха и комфортной образовательной среды на уроках английского языка, а также значительно повышают интерес учащихся к предмету, что говорит о том, что учебная игра является средством интенсификации процесса иноязычного образования младших школьников.

Выводы по ГЛАВЕ II

Изучив учебную игру как средство интенсификации процесса иноязычного образования младших школьников, можно сделать ряд выводов.

Учебная игра является переходной ступенью, которая обеспечивает естественную мотивацию учащихся и способствует развитию качеств, необходимых для успешного обучения в школе, так как сочетает в себе как игровую, так и учебную деятельность.

Правильно организованная учебная игра вырабатывает потребность в учебной деятельности младших школьников, обеспечивая наличие основных предпосылок: 1) правильно отобранный изучаемый материал; 2) овладение общими способами выполнения практических или познавательных задач; 3) умение самостоятельно найти способы решения задач; 4) умение контролировать способы выполнения своих действий.

Исследуя вопрос преемственности, мы пришли к выводу, что преемственность игровой и учебной деятельности заключается в смене содержания деятельности при сохранении естественного для детей игрового процесса.

Упомянутые нами в перечне требования к учебной игре убеждают нас в том, что учебная игра должна быть хорошо подготовленной, четко организованной, добровольной и наглядной деятельностью, основанной на

любимых играх детей, с использованием мультимедийных технологий, которая будет стимулировать мотивацию учения, вызывать у школьников интерес, чувство удовлетворения и радости, а также создавать доброжелательную атмосферу, в которой ученики с максимальной эффективностью смогут использовать речевой материал, чувствуя веру и поддержку своего учителя.

Обобщив разработанные разными авторами структуры этапов учебной игры, мы пришли к выводу, что каждая учебная игра может быть условно разделена на три этапа: этап подготовки, практический этап и этап рефлексии.

На основании проведенного анкетирования среди учеников 3-го класса было установлено, что специально разработанные учебные игры для пятого блока второй части учебника для общеобразовательных организаций «Английский язык. 3 класс» В.П. Кузовлева, Н.М. Лапа, И.П. Костиной, Е.В. Кузнецовой значительно повысили интерес к предмету. Выявленный в ходе исследования рост познавательной активности учащихся говорит нам о том, что учебные игры способствуют более эффективному усвоению знаний, умений и навыков по английскому языку, развивают творческие способности и интеллектуальный потенциал учащихся, а также создают условия для полноценного развития ребенка.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В настоящей выпускной квалификационной работе была рассмотрена учебная игра как средство интенсификации процесса иноязычного образования младших школьников.

Для достижения поставленной цели перед работой был поставлен ряд задач. Изначально нами были исследованы теоретические аспекты учебной игры в методике иноязычного образования младших школьников. При решении задачи о проведении анализа опыта использования учебной игры в процессе иноязычного образования младших школьников в работе показано, что эффективность использования учебной игры на уроках была замечена ещё такими педагогами как: Я.А. Коменский, Ф. Фребель, А.С. Макаренко, М. Монтессори и К.Д. Ушинский, поэтому педагоги-практики продолжают использовать данный педагогический инструмент для того, чтобы вызвать интерес к предмету.

При решении задачи о рассмотрении сущности учебной игры в работе изучены различные определения игры, как учебной, так и дидактической. На основании полученной информации мы пришли к выводу, что понятия учебная и дидактическая игра являются взаимозаменяемыми, и предложили свое определение учебной игры.

В ходе решения задачи о рассмотрении классификации учебной игры мы обобщили специфические критерии, по которым игры можно распределять по группам в единую таблицу, которая позволяет подобрать подходящую под условия игру для обеспечения наибольшей эффективности усвоения учебных материалов.

При решении задачи о выявлении предпосылок и потребностей в учебной деятельности посредством игры у младших школьников в выпускной квалификационной работе показано, что правильно организованная учебная игра обеспечивает формирование основных

предпосылок, перечисленных в работе, а также обеспечивает естественную мотивацию и развивает необходимые для успешного обучения в школе качества.

При решении задачи о преемственности игровой и учебной деятельности в раннем иноязычном образовании детей в работе показано, что преемственность игровой и учебной деятельности заключается в смене содержания деятельности при сохранении естественного для детей игрового процесса.

Для решения задачи о выявлении требований к учебной игре в работе сформулирован свод требований к учебной игре на основании принципов, которым, по мнению тех или иных авторов, должна соответствовать любая учебная игра.

При решении задачи об организации и методическом сопровождении учебной игры в работе детально рассмотрены две группы условий, от которых зависит успешное проведение игры. Также в ходе решения данной задачи мы сформулировали единую для всех учебных игр структуру проведения.

На базе полученных знаний мы провели анализ современных УМК на предмет реализации игровой методики. В ходе решения данной задачи мы подобрали серию учебных игр по одной из тем современного УМК для начальной школы. Для того, чтобы подтвердить или опровергнуть положительный эффект применения учебных игр на уроке английского языка, нами были проведены два анкетирования - в начале и в конце темы. Обобщив результаты анкетирования, мы нашли подтверждение выдвинутой нами гипотезе: использование учебных игр на уроках иностранного языка интенсифицирует процесс иноязычного образования, и деятельность детей принимает увлекательный творческий характер.

Таким образом, поставленные в выпускной квалификационной работе задачи решены в полном объеме, цель достигнута.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Ахметов Н.К., Нурахметова А.Р. Технология создания учебных игр // Сибирский педагогический журнал. – 2013. – №6. – С. 65-69.
2. Букатов В.М., Ершова А.П. Нескучные уроки: обстоятельное изложение социо/игровых технологий обучения. Пособие для учителей физики, математики, географии, биологии и химии. – СПб.: Школьная лига, 2013. – 240 с.
3. Выготский Л.С. Педагогическая психология. – М.: Педагогика-Пресс, 1999. – 536 с.
4. Выготский Л.С. Психология. – М.: Эксмо-Пресс, 2000. – 1008 с.
5. Гакаева А.Х. Роль игры и игровых технологий в повышении познавательной активности учащихся младшей школы // Актуальные вопросы современной педагогики: материалы VII Междунар. науч. конф. (г. Самара, август 2015 г.). – Самара: ООО «Издательство АСГАРД», 2015. – С. 3-6.
6. Галай И.П. Методика обучения географии. – Минск: Аверсэв, 2006. – 157 с.
7. Григорьева Е.Я. Игровые технологии как путь повышения познавательной активности учащихся // В сб.: Язык и действительность. Материалы международной научной конференции. – М.: Издательство «Спутник+», 2017. – С. 64-71.
8. Дегтярёва В.Х. Педагогические условия успешной реализации ролевой игры в учебно-воспитательном процессе средней школы // Вестник ЧГПУ. – 2010. – №3. – С. 64-72.
9. История педагогики и образования. От зарождения воспитания в первобытном обществе до конца XX в.: учебное пособие для

педагогических учебных заведений / под ред. А.И. Пискунова. – М.: ТЦ «Сфера», 2001. – 512 с.

10. Карпова Е.В. Дидактические игры в начальный период обучения. – Ярославль: «Академия развития», 2007. – 237 с.

11. Козина Е.Ф. Методика ознакомления с окружающим миром в предшкольном возрасте: учебник для академического бакалавриата / Е.Ф. Козина. – М.: Издательство Юрайт, 2018. – 454 с.

12. Колбина Е.В. Дидактическая игра как средство развития мотивации учебной деятельности старших дошкольников // Вестник ЛГУ им. А.С. Пушкина. – 2008. – №3. – С. 64-88.

13. Коломинский Я.Л., Панько Е.А., Игумнов С.А. Психическое развитие детей в норме и патологии: психологическая диагностика, профилактика и коррекция. – СПб.: Питер, 2004. – 480 с.

14. Конышева А.В. Игровой метод в обучении иностранному языку. – СПб.: Каро, 2008. – 192 с.

15. Курбатова М.Ю. Игровые приемы обучения грамматике английского языка на начальном этапе // Иностранные языки в школе. – 2006. – №3. – С. 64-66.

16. Макаренко А.С. Правильно воспитывать детей. Как? – М.: АСТ, 2013. – 280 с.

17. Минский Е.М. От игры к знаниям. – М.: Просвещение, 1983. – 206 с.

18. Мирзаханова М.М. Игровое обучение английскому языку детей младшего школьного возраста // Иностранные языки в школе. – 2012. – №10. – С. 70-74.

19. Миронова Р.М. Игра в развитии активности детей : книга для учителя / Р.М. Миронова. – Минск: Нар. асвета, 1989. – 176 с.

20. Моисеенко О.А. Ролевые игры для малышей. – Белгород: Изд-во «Политерра», 2008. – 56 с.

21. Моисеенко О.А. Раннее иноязычное образование: опыт и перспективы. Монография. – М.: Издательство «Перо», 2016. – 93 с.
22. Мухина В.С. Шестилетний ребёнок в школе. – М.: Просвещение, 1990. – 175 с.
23. Негневицкая Е.И. Игра в обучении иностранному языку школьников разного возраста. – М.: Просвещение, 1987. – 265 с.
24. Новосёлова С.Л. Новая классификация детских игр // В сб.: Игра и развитие ребенка в дошкольном возрасте. Материалы международной научно-практической конференции (11-14 апреля 1995 г.) Часть 1. – М.: Прометей, 1995. – С. 12-13.
25. Поликарпов В.С., Лысак И.В. Игра: проблема дефиниции и классификации // Известия ЮФУ. Технические науки. – 2005. – №9. – С. 170.
26. Селевко Г.К. Современные образовательные технологии. – М.: Народное образование, 1998. – 256 с.
27. Смодаренко Е.А. Дидактическая игра как форма обучения дошкольника // «Наука и образование: новое время». – 2016. – № 2. – С. 693-695.
28. Стайнберг Дж. 110 игр на уроке английского языка. – М.: Астрель, 2004. – С. 11.
29. Стронин М.Ф. Обучающие игры на уроках английского языка. – М.: Просвещение, 1994. – 243 с.
30. Трегубова Н.Е. Активизация познавательной деятельности младших школьников на уроках математики // Молодой ученый. – 2014. – №18. – С. 652-655.
31. Ушинский К.Д. Педагогическая антропология: Две главы // НАРОДНОЕ ОБРАЗОВАНИЕ. – 1999. – №10. – С. 243-254.
32. Хейзинга Й. Homo ludens. Статьи по истории культуры. – М.: Прогресс, 1997. – 416 с.

33. Чирков И. Януш Корчак. Воспитание Творцов. – М.: Издательские решения, 2017. – 126 с.
34. Чепайкина И.А. Дидактическая игра как средство развития самоконтроля у детей старшего дошкольного возраста // Инновационные проекты и программы в образовании. – 2013. – №4. – С. 42-44.
35. Шмаков С.А. Игры учащихся – феномен культуры. – М.: Новая школа, 2004. – 240 с.
36. Шолпо И.Л. Как научить дошкольника говорить по-английски : учеб. пособие по методике преподавания англ. яз. / И.Л. Шолпо. – СПб.: Книга, 2005. – 345 с.
37. Эргардт О.Р. Реализация компетентного подхода в преподавании русского языка через использование методов проблемно-исследовательской деятельности // Муниципальное образование: инновации и эксперимент. – 2011. – № 4. – С. 50-53.
38. Эльконин Д.Б. Психология игры. – М.: Владос, 1999. – 360 с.
39. Юлдашева Н.Р. Активизация познавательной деятельности учащихся через игровые технологии // Педагогический опыт: теория, методика, практика : материалы X Междунар. науч.-практ. конф. (Чебоксары, 22 янв. 2017 г.). В 2 т. Т. 1 / редкол.: О.Н. Широков [и др.] – 2017. – Чебоксары: ЦНС «Интерактив плюс», 2017. – № 1 (10). – С. 288-291.
40. Явич Р.П., Давидович Н. Управление учебной деятельностью студентов на основе сетевых информационных технологий // Инновационные проекты и программы в образовании. – 2013. – № 2. – С. 69-74.

Анкета для школьников

Цель: выявить мотивацию учащихся 3-го класса к урокам английского языка.

Инструкция: Привет, дорогой друг! Просим тебя ответить на следующие вопросы:

1. Нравится ли тебе изучать английский язык?

- Да, очень нравится.
- Да, предмет интересный.
- Скорее нравится, чем нет.
- Не знаю.

2. Урок английского для тебя:

- Сложный и непонятный.
- Доступный и интересный.
- Легкий и неинтересный.

3. Ты всегда с радостью идешь на урок английского языка?

- Да, иду с радостью, т.к. уроки проходят интересно.
- По-разному, на уроках иногда бывает скучно.
- Нет, мне неинтересно на уроках.

4. Что тебе больше всего нравится делать на уроке английского языка?

- Говорить
- Петь песни
- Играть
- Читать
- _____

5. Тебе нравится, когда урок проходит в игровой форме?

- Нравится.
- Иногда нравится, а иногда не нравится.
- Не нравится.

Результаты анкетирования

Вопрос анкеты	Ответ	До начала применения учебных игр на уроках	После применения учебных игр на уроках
Тебе нравится изучать язык?	Да, очень нравится	23 %	46 %
	Да, предмет интересный	38 %	30 %
	Скорее нравится	30 %	15 %
	Не знаю	9 %	9 %
Урок английского для тебя:	Сложный и непонятный	46 %	16 %
	Доступный и интересный	54 %	84 %
	Легкий и неинтересный	0 %	0 %
Ты всегда с радостью идешь на урок английского языка?	Да, т.к. уроки интересные.	23 %	54 %
	По-разному	62 %	46 %
	Нет.	15 %	0 %
Что тебе больше всего нравится делать на уроке английского языка?	Говорить	8 %	8 %
	Петь песни	30 %	23 %
	Играть	38 %	54 %
	Читать	24 %	15 %
	Другое	0 %	0 %
Тебе нравится, когда урок проходит в игровой форме?	Нравится.	38 %	84 %
	Иногда.	54 %	16 %
	Не нравится.	8 %	0 %