

Министерство образования и науки Российской Федерации
Федеральное государственное автономное образовательное учреждение
высшего образования
«Российский государственный профессионально-педагогический университет»

Институт психолого-педагогического образования
Кафедра германской филологии (ГФ)

**Использование компьютерных игр в обучении иностранному языку в
начальной школе**

Выпускная квалификационная работа
по направлению 44.03.01. Педагогическое образование,
профилю «Образование в области иностранного языка (английского)»

Идентификационный код ВКР: 302

Екатеринбург
2018

Министерство образования и науки Российской Федерации
Федеральное государственное автономное образовательное учреждение
высшего образования
«Российский государственный профессионально-педагогический университет»

Институт психолого-педагогического образования
Кафедра германской филологии (ГФ)

К ЗАЩИТЕ ДОПУСКАЮ
Заведующая кафедрой ГФ
_____ Б.А. Ускова
«___» _____ 2018 г.

**Использование компьютерных игр в обучении иностранному языку в
начальной школе**

Выпускная квалификационная работа
по направлению 44.03.01. Педагогическое образование,
профилю «Образование в области иностранного языка (английского)»

Идентификационный код ВКР: 302

Исполнитель:

Студент группы ИА-404

(подпись)

Казакова А.С.

Руководитель:

Старший преподаватель,
канд.пед.наук

(подпись)

Ветлугина Н.О.

Нормоконтролер:

Канд.пед.наук, доцент

(подпись)

Фоминых М.В.

Екатеринбург
2018 г.

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ.....	6
ГЛАВА 1. ПРИМЕНЕНИЕ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР ДЛЯ СОВЕРШЕНСТВОВАНИЯ ПРОЦЕССА ОБУЧЕНИЯ ИНОСТРАННОМУ ЯЗЫКУ В НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЕ.....	10
1.1 Понятие и особенности интерактивного обучения	15
1.2.Понятие игры и ее методическое значение	19
1.3 Особенности применения компьютерных игр при обучении иностранному языку	25
Выводы	30
ГЛАВА 2. ПРАКТИЧЕСКОЕ ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР НА НАЧАЛЬНОМ ЭТАПЕ ОБУЧЕНИЯ ИНОСТРАННОМУ ЯЗЫКУ В ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ШКОЛЕ	31
2.1. Требования ФГОС к уровню сформированности навыков владения иностраннным языком на начальном этапе обучения.....	31
2.2. Индивидуально-психологические особенности учащихся младшего школьного возраста.....	33
2.3. Методическая разработка серии уроков	37
Выводы	63
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	65
СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ.....	67
ПРИЛОЖЕНИЕ 1	73
ПРИЛОЖЕНИЕ 2	74
ПРИЛОЖЕНИЕ 3	75
ПРИЛОЖЕНИЕ 4	76
ПРИЛОЖЕНИЕ 5	77
ПРИЛОЖЕНИЕ 6	78
ПРИЛОЖЕНИЕ 7	79
ПРИЛОЖЕНИЕ 8	80
ПРИЛОЖЕНИЕ 9	81

Введение

В современном мире новая образовательная школьная система ориентирована на совершенствование развивающих и информационных технологий в системе обучения. Предполагается, что именно такой подход к обучению, может дать возможность в полной мере развивать интеллектуальный потенциал личности. В этой связи современные требования к проведению урока ставят перед учителем задачу планомерного развития личности путем включения в активную учебно-познавательную деятельность. Одним из аспектов, которые способствуют активизации познавательной учебной деятельности учеников– это подбор разнообразных видов и форм построения обучения. Вовлечение учащихся в активную учебную деятельность, использование при этом разнообразных форм и методов познавательной деятельности значительно расширяют учебно-воспитательные цели и возможности учебного занятия, которое выступает ведущей формой организации образовательной и учебной деятельности. В своей профессиональной деятельности, современные преподаватели всё чаще и чаще используют информационные технологии, которые активизируют работу учащихся, мотивируют их к творческому подходу к исследованию и изучению предмета. Разнообразные информационные технологии, которые используются на уроке, можно применять в школе в преподавании разных дисциплин. Для создания плодотворных условий для эффективного режима учебного процесса, который способствовал бы формированию речевых и языковых навыков и положительной мотивации к изучению английского языка современные формы обучения предлагают нам использовать интерактивные и игровые методы в процессе образования. 21 век-это эпоха информационно-грамотного общества. Необходимость новых знаний, информационной грамотности, и умение самостоятельно приобретать знания способствует возникновению нового вида образования - инновационного, в котором информационные технологии призваны сыграть системообразующую, интегрирующую роль.

Актуальность темы состоит в том, что компьютер становится неотъемлемой частью процесса преподавания иностранного языка, а компьютерные технологии существенно расширяют возможности преподавателей по индивидуализации обучения и позволяют максимально адаптировать этот процесс к особенностям учащихся.

В связи с этим возникает **проблема**: какова роль использования компьютерных игр в формировании речевых и языковых навыков у учащихся на начальном этапе в общеобразовательной школе?

Объектом исследования выступает процесс обучения иностранному языку учащихся начальной школы, при использовании интерактивных технологий на уроках.

Предметом данного исследования выступают компьютерные игры в обучении иностранному языку учащихся начальной школы.

Цель данного исследования – теоретическое обоснование эффективности применения компьютерных обучающих игр в обучении иностранному языку в начальной школе и методическая разработка серии уроков с применением компьютерных игр.

Задачи исследования:

- изучить понятие и особенности интерактивных методов обучения;
- рассмотреть понятие игры и её методическое значение;
- выяснить особенности применения компьютерных игр при обучении иностранному языку;
- изучить требования ФГОС к уровню сформированности навыков владения иностранным языком на начальном этапе обучения;
- выяснить индивидуально-психологические особенности учащихся младшего школьного возраста;
- разработать методический сборник серии уроков с использованием компьютерных игр.

Исходя из целей и задач исследования, можно сформулировать **гипотезу**: сочетание интерактивных методов обучения иностранному языку,

таких как компьютерные игры, с традиционными формами и методами обучения способствует повышению уровня знаний, умений и навыков у учащихся начальной школы.

Для написания исследования по рассматриваемой теме были использованы труды таких авторов как Пассов Е.И., Китайгородская Г.А., Кавтарадзе Д. Н. и ряд интернет ресурсов, посвященных темам образования и новых технологий в современном обучении.

В процессе работы нами были использованы следующие методы исследования:

- теоретический анализ и обобщение научной литературы
- теоретический анализ литературы и материалов сети Internet
- методическая разработка серии уроков

Практическая значимость заключается в создании методической разработки серии уроков с использованием компьютерных игр для эффективного формирования языковых и речевых навыков, у учеников младших классов.

Разработанный нами комплекс уроков с использованием компьютерных игр будет являться **новизной данного исследования**.

Выпускная квалификационная работа состоит из введения, двух глав, заключения, списка литературы, приложений.

В первой главе мы рассматриваем компьютерные игры как средство для совершенствования процесса обучения иностранному языку в начальной школе, роль и место интерактивных и игровых методов в обучении иностранному языку, их характеристику, определяем место компьютерных технологий в современной системе образования.

Во второй главе мы изучаем требования ФГОС к уровню сформированности иностранного языка на начальном этапе обучения, определяем индивидуально- психологические особенности школьного

возраста и представляем методическую разработку серии уроков с использованием компьютерных игр.

Результаты исследования были представлены на XVI Международной студенческой научно-практической конференции «Актуальные проблемы филологии и методики преподавания иностранных языков».

Результаты исследования внедрены в учебный процесс частного общеобразовательного учреждения «Гимназия №212 Екатеринбург-Париж» (имеется акт о внедрении).

Глава 1. Применение компьютерных игр для совершенствования процесса обучения иностранному языку в начальной школе

Реформы в образовании, происходящие в нашей стране, наряду с разработкой новых образовательных стандартов, внедрением новых учебных дисциплин, новых учебников и вспомогательных материалов, обусловили необходимость изменения методов обучения.

В современной педагогической практике разрабатываются и применяются десятки новых стратегий, методов и методов обучения, в том числе интерактивных. Современный учитель, независимо от предмета обучения или школьной дисциплины, должен обладать необходимым арсеналом интерактивных методов обучения и иметь возможность использовать их в процессе обучения.

Интерактивное обучение в школе или учебном плане применяется для того, чтобы подчеркнуть или научить конкретному материалу. Онлайн-занятия и виртуальные уроки- это примеры современных интерактивных уроков. Однако в нашей реальности, любой урок с применением компьютера, считается интерактивным. Когда современные ученые говорят об интерактивности в классе, они почти всегда говорят о технологии и, как правило, имеют в виду Интернет. С тех пор как компьютеры стали основной частью большинства промышленно развитых стран, преподавателей на всех уровнях стали искать способы интеграции компьютерных технологий в классе. С точки зрения психотерапевта Н.Н. Нарницына [51, С.4], сегодня не учить ребенка обращаться с компьютером – то же самое, что не отдавать его в школу. Интерактивное обучение зависит от степени использования компьютера, но это, как правило, гораздо больше, чем простое обучение работе на компьютере, обучение работе базового программного обеспечения и поиск ресурсов онлайн являются важными навыками, конечно, но, как правило, не подпадают под понятие интерактивного обучения. Большую часть времени, интерактивность лишь интегрируется в обычные уроки. Один из самых простых примеров- компьютерные игры. Для того чтобы

эффективно обучать ребенка, его необходимо увлечь. Такое действие и оказывают современные компьютерные игры на английском языке. Подобные игры приобретают все большую популярность. Очень хорошо, если игра озвучена носителями языка, тогда игрок помимо большого словарного запаса овладеет еще и правильным произношением. Использование компьютерных игр позволяет гораздо легче, быстрее и интереснее изучать английский язык, развивать память, внимание, воображение, умение находить закономерности. Ученики, которые играют в игры, скаченные или онлайн, которые содержат определенные понятия, рассматривают эти игры как дополнение к их обучению в классе. Педагог Рина Жукова считает, что влияние компьютера на детей младшего школьного возраста очень благотворно и помогает в формировании определенных навыков [50]. Работа с компьютером развивает внимание, логическое и абстрактное мышление. Компьютерные игры помогают детям научиться принимать самостоятельные решения, а также быстро переключаться с одного действия на другое. Развивающие компьютерные игры для детей – отличный способ самообразования, умение пользоваться Интернетом может стать хорошей школой общения и навыков по поиску и отбору информации. Самый главный аргумент в пользу интерактивного обучения заключается в том, что большинство современных детей уже настолько хорошо разбираются в Интернете, что внедрение компьютерного обучения чрезвычайно эффективно захватывает и удерживает их внимание.

Все больше детей, чем когда-либо раньше используют смартфоны и поддерживают активное присутствие в социальных сетях, проводят большую часть своего свободного времени там. «На сцену выходит новая раса-цифровые аборигены, которых хай-тек окружал с младенчества,- утверждает известный американский психиатр, профессор Лос-Анджелесского университета и директор Научного центра по проблемам старения Гэри Смолл.- Для развития мозга до его нынешнего состояния потребовалось несколько сотен тысяч лет, а для эволюции, которая происходит под

влиянием современных технологий, оказалось достаточно одного поколения!» По мнению Смолла, назрел новый конфликт поколений – «мозговой разрыв», пропасть между мышлением отцов и детей. У младшего поколения мозг претерпевает цифровую перепрошивку с пеленок. И, благодаря пластичности незрелый мозг цифровых аборигенов учится новому необычайно быстро [49]. Поэтому, как считают многие педагоги, компьютерные и интерактивные технологии на уроках в школе могут помочь учащимся стать более активными и заинтересованными.

Концепция интерактивного обучения не является новой для так нового поколения, а на самом деле только недавно стала ассоциироваться с компьютерами. Многие между активными и интерактивными методами ставят знак равенства, однако, несмотря на значительную похожесть, они имеют ряд различий. Интерактивные методы можно рассматривать как наиболее современную форму активных методов [39]. Несколько десятилетий назад любой вид деятельности, отличный от простой лекции, считался интерактивным. Интерактивное обучение, как правило, рассматривается как противоположность пассивному обучению, которое построено на наблюдении. Учащимся, как правило, необходимо сочетание пассивного и активного методов обучения с целью овладения понятиями. Связь преподавателя с учащимися на пассивных занятиях реализуется с помощью опросов, контрольных работ, самостоятельных, тестов и т. д.

Активный метод – это метод, при котором активную деятельность проявляют и преподаватель и ученик. Если пассивные методы предполагали авторитарный стиль взаимодействия, то активные больше предполагают демократический стиль [36].

Однако если все упражнения и задания интерактивные, дети рискуют быть перевозбужденными или потерять основную цель. Если обучение является полностью пассивным, дети могут потерять интерес и внимание снижается. Учителя обычно стремятся соблюсти баланс между пассивными методами обучения, как лекции и самостоятельного чтения с более

активными заданиями, которые объединяют технологии и заставляют школьников применять накопленный опыт в новых и часто неожиданных ситуациях. Две системы вместе, как правило, работают лучше.

Для реорганизации учебного процесса на основе современных информационных технологий был разработан ряд учебных программ и пособий. Однако в действительности каждый учитель разрабатывает свои программы и учебные материалы. Накопилось значительное количество компьютерных программ, предназначенных для использования в школе.

Наиболее важными среди этих программ являются интерактивные учебные программы, предусматривающие обмен информацией не менее чем между двумя участниками диалога, а также образовательные программы, которые могут вдохновлять студентов, привлекать их к решению образовательных задач, развивать их интеллектуальный уровень. Компьютерные программы часто сочетают электронные и мультимедийные учебники.

Традиционные методы, методы и средства обучения при переходе на современный урок должны быть соответствующим образом изменены. Кроме того, цели обучения обычно обеспечиваются комплексом традиционных и новых методов обучения.

Развитие компьютерных технологий позволяет преодолеть эти проблемы, однако существующие электронные материалы ориентированы на среднего пользователя [32].

Учебная деятельность требует владения разными приемами обучения на разном материале. Учитель одновременно преподает почти все предметы, входящие в курс начальной школы и, соответственно готов освоить процесс интеграции различных предметов и технологий. Ему просто нужно понять и принять неограниченные возможности, предлагаемые компьютером, хорошим преподавателем программного обеспечения и информатики.

Использование компьютера в обучении младших школьников должен стать обогащающим и преобразующим элементом развивающей среды

субъекта. Ученик пребывает в таком возрасте, когда интенсивно развиваются умственные способности, закладывается фундамент его дальнейшего интеллектуального развития. Грамотное использование возможностей современных информационных технологий в начальной школе способствует:

- Активизации познавательной деятельности
- Повышению качественной успеваемости школьников;
- Достижению целей обучения с помощью современных электронных учебных материалов, предназначенных для использования в начальной уроки школе;
- Развитию навыков самообразования и самоконтроля у младших школьников;
- Повышению уровня комфортности обучения;
- Снижению дидактических затруднений учеников;
- Повышению активности и инициативности младших школьников на уроке;
- Развитию информационного мышления;
- Формированию информационно-коммуникационной компетентности;
- Приобретению навыков работы на компьютере у учащихся начальной школы с соблюдением правил безопасности.

Продуктивность занятий с применением ИКТ очень высокая.

Благодаря современной технике и адекватным формам и методам обучения каждому ученику предоставляется возможность окунуться в мир знаний, что дает новый мощный заряд и мотивацию для развития самостоятельной познавательной активности.

Применение новых информационных технологий в традиционном начальном школьном образовании делает возможным дифференциацию процессов обучения младших школьников с учетом их индивидуальных особенностей, дает возможность творчески работать учителю, расширить перечень способов предъявления учебной информации, позволяет

осуществлять более гибкое управление учебным процессом, является социально актуальным значимым [32].

1.1 Понятие и особенности интерактивного обучения

Прежде, чем подробно говорить об использовании компьютерных игр на уроках иностранного языка в рамках интерактивного метода обучения, рассмотрим особенности и место самого интерактивного метода обучения в процессе образования.

Интерактивный метод – метод, который призван быть ориентированным на взаимодействие между всеми участниками образовательного процесса [16]. Это в какой-то мере диалог или беседа, в процессе которой происходит непосредственный обмен информацией. Слово «интерактив» появилось в русском языке из английского от слова «interact». «Inter» – «взаимный», «act» – действовать. Интерактивность означает вступать в диалог или вести беседу с кем-либо (человеком) или с чем либо (компьютером).

Интерактивные методы ориентированы на более широкое взаимодействие студентов не только с преподавателем, но и друг с другом, а также на повышение активности студентов в процессе обучения [41].

Особенности интерактивного метода:

- пребывание участников образовательного процесса в одном смысловом пространстве;
- совместное погружение в проблемное поле решаемой задачи, т. е. включение в единое творческое пространство;
- согласие и согласованность в выборе методов и средств реализации решения задач;
- совместное вхождение в близкое эмоциональное состояние, переживание созвучных чувств, сопутствующих принятию и осуществлению решения задач.

Главное достоинство интерактивного метода обучения состоит в том, что практически все учащиеся активно участвуют в процессе овладения знаниями. Каждый вносит свой особый личный вклад в развитие какой-либо темы или в решении общей задачи или проблемы. Таким образом, учащиеся приобретают для себя особый опыт, который потом смогут применить вне учебных рамок и в совершенно иной обстановке. Работа в команде повышает заинтересованность, а так же активизирует и мотивирует образовательный процесс. Повышается и уровень усвоения материала.

Учитель является своеобразным фильтром, который пропускает через себя информацию, и выполняет функцию помощника в работе, являясь источником информации.

Использование интерактивных форм в образовательном процессе может быть полезно в следующих аспектах:

- вызывают у учащихся интерес;
- способствуют созданию поля для активного участия каждого ребенка в образовательном процессе;
- способствуют более эффективному усвоению учебного материала;
- имеют многоплановое влияние на учащихся;
- реализуют обратную связь (ответная реакция аудитории);
- помогают формированию у учащихся собственного мнения и отношения;
- совершенствуют жизненные навыки;
- способствуют изменению поведения в лучшую сторону.

Важно соблюдать некоторые правила организации:

1. Требуется, чтобы в процессе участвовали все участники образовательного процесса. Для достижения этой цели необходимо использовать некоторые технологии интерактивного обучения.

2. Оценить психологическую готовность учащихся. Это необходимо для того, чтобы убедиться что все, кто пришел на занятие, психологически готовы к занятию в такой форме. В связи с этим, можно использовать разминки, активное постоянное поощрение за инициативное участие детей в работе, предоставление им возможностей для самореализации.

3. Качество обучения и количество учащихся находятся в прямой зависимости. Оптимальное число детей в учебной группе или классе- это 25 человек. Только соблюдая это условие, возможна продуктивная работа в малых группах.

4. Подготовить учебный класс (комнату) для работы. Требуется проверить рабочее состояние технических средств.

5. Важно, чтобы формы взаимодействия и виды деятельности менялись. Для этого нужно учитывать возрастные особенности учащихся. И создать определенный баланс для заданий. Нельзя постоянно заполнять учебный процесс активными видами деятельности или наоборот.

Обязательные условия для правильной организации занятия:

- доброжелательные отношения между всеми участниками;
- демократия;
- вовлечение жизненного опыта каждого учащегося (это нужно для того, чтобы все участники образовательного процесса могли привнести что-то свое на занятие);
- использование нескольких методов и форм подачи и введения информации;
- взаимная мотивация учащихся.

Интерактивные виды обучения позволяют сформировать благоприятный микроклимат в учебном коллективе. Эти формы обучения создают высокую мотивацию, которая позволяет обеспечить прочность полученных знаний, проявить фантазию, творчество и коммуникабельность, активную жизненную позицию, ценность индивидуальности, командный дух, свободу самовыражения.

Существует множество различных форм и методов интерактивного обучения. Каждый педагог может сам создавать собственные варианты.

Назовем ряд основных форм:

- работа по группам;
- творческие задания;
- применение общественных ресурсов;
- обучающие игры (ролевые игры, имитации, деловые игры и образовательные игры);
- обратная связь;
- разминка;
- тренинги;
- решение проблем («мозговой штурм», «переговоры и медиация», «анализ казусов», «лестницы и змейки»);
- дистанционное обучение;
- использование дополнительных технических и интерактивных средств.

Основное внимание в данной работе мы уделяем именно использованию обучающих компьютерных игр, ввиду того, что данная форма обучения предполагает общение с новыми технологиями.

Наряду с внедрением интерактивной доски. Появились такие вспомогательные устройства как:

- электронные пособия и учебники, которые учитель демонстрирует при помощи компьютера и мультимедийного проектора;
- образовательные ресурсы сети Интернет;
- видео и аудиотехника;
- интерактивные конкурсы, олимпиады, конференции;
- материалы для возможности осуществления дистанционного обучения;

- научно-исследовательские проекты и работы;
- дистанционное обучение.

Одно из самых распространённых в учебных заведениях сегодня средств технического обучения – интерактивная доска и её программное обеспечение. В ряде образовательных организаций уже установлены данные средства, однако не все преподаватели владеют навыками их использования и не знают о тех возможностях, которые перед ними открылись.

Интерактивное обучение позволяет решать одновременно ряд задач, главной из которых является развитие коммуникативных умений и навыков. Данный вид обучения способствует установлению эмоциональных связей между учащимися, решает воспитательную задачу, поскольку учит не только работе в команде и дает высокую степень мотивации. Этот вид также обучает таким важным аспектам, как считаться с мнением одноклассников, коммуникабельности, акценте на деятельность, прочности знаний, творчеству и фантазии, активной жизненной позиции, понятию ценности индивидуальности, свободы самовыражения, взаимоуважению и демократичности. Использование интерактивных форм в процессе обучения, как показывает практика, снимает нервную нагрузку учеников, дает возможность менять формы их деятельности, переключать внимание.

1.2. Понятие игры и ее методическое значение

В классике педагогики существует афоризм, высказанный Иоганном Гербартом: «Смертельный грех учителя – быть скучным». Если обучающийся увлечен, то происходит совместное творчество в процессе обучения. Вот почему на уроке необходимо все время стимулировать и развивать познавательную активность обучающихся. При правильной педагогической организации учебного процесса познавательная активность становится устойчивой чертой личности обучающегося и оказывает сильное влияние на его развитие.

Одним из самых распространенных видов обучения, который всегда был и остается самым востребованным и популярным, как в детских образовательных учреждениях, так и дома, являются игры.

Нельзя не отметить роль игр в обучении и развитии ребенка. Этому вопросу, так или иначе, касались все исследователи детской психологии. Профессор психологии А.В. Запорожец, оценивая роль дидактической игры, пишет: «Нам необходимо добиваться того, чтобы дидактическая игра была не только формой усвоения отдельных знаний и умений, но и способствовала бы общему развитию ребенка, служила формированию его способностей».

Являясь социокультурным феноменом, дидактическая игра имеет свою историю и передается из поколения в поколение. Как пишет исследователь процесса воспитания ребенка в процессе игры А. К. Бондаренко: «Дидактические игры создавались и создаются взрослыми для развития детей с учетом их потребностей, интересов и возможностей. Дети получают содержание игры в готовом виде и овладевают им как элементом культуры» [2].

В педагогической литературе понимание игры как отражения действительной жизни впервые было высказано К. Д. Ушинским. Окружающая обстановка, говорит он, имеет сильнейшее влияние на игру, «она дает для нее материал гораздо разнообразнее и действительнее того, который предлагается игрушечной лавкою». К. Д. Ушинский доказывает, что содержание игры влияет на формирование личности ребенка.

Игра используется в процессе обучения и выполняет следующие функции:

1. Обучающая функция. Она заключается в развитии восприятия информации, способности концентрировать внимание, улучшении памяти, развитии других умений и навыков.

2. Воспитательная функция. Развивает чувство взаимопомощи, поддержки, внимания по отношению к партнеру по игре, учит слушать и

слышать. За счет овладения фразами речевого этикета на иностранном языке, воспитывает в обучающемся вежливость.

3. Развлекательная функция. Ее главная задача – создание непринужденной и творческой атмосферы на занятии, возможность обратиться все в шутку, если обучающийся расстроился, превращение урока в интересное приключение или сказочный мир.

4. Коммуникативная функция. Эта функция объединяет обучающихся, устанавливая новые для них эмоционально-коммуникативные отношения с партнерами.

5. Релаксационная функция - снятие эмоционального напряжения, вызванного нагрузкой на нервную систему при интенсивном процессе обучения.

6. Психологическая функция. Отвечает за перестройку психики для усвоения большего объема информации, а также за подготовку всего физиологического состояния для более эффективной познавательной деятельности.

7. Развивающая функция. Эта функция направлена на гармоническое развитие личности.

Несмотря на то, что игра – это интересное, увлекательное занятие, она несет еще и образовательную функцию, поэтому игра должна соответствовать определенным требованиям:

1. Игра должна обладать четкими правилами, которые обучающийся знает и беспрекословно соблюдает.

2. Соблюдение правил игры должно привести к определенному результату, который обучающийся сознательно воспринимает как выполненную задачу.

3. Ход игры предоставляет каждому обучающемуся возможность выбора какого-то определенного действия, что обеспечивает индивидуальную активность в коллективной игре.

4. Необходимо, чтобы обучающийся точно знал, какой навык тренируется в данной игре. Важно, чтобы наряду с закреплением уже приобретенных знаний, ученик узнавал что-то новое.

Как известно, большое значение в учебном процессе имеет мотивация обучения. Это помогает усилить мышление, представляет интерес для конкретного рода занятий, для выполнения конкретного упражнения.

Сильнейшим мотивирующим фактором являются методы обучения, удовлетворяющие потребность студентов в изучении материальной новизны и разнообразия упражнений. Использование различных методик обучения помогает увековечить память о языковых явлениях, создавая более устойчивые зрительные и слуховые образы, поддерживая интерес и активность учащихся.

Урок иностранного языка рассматривается как социальный феномен, где классная комната-это особая социальная среда, в которой преподаватели и ученики вступают в определенные социальные отношения друг с другом, где учебный процесс - это взаимодействие всех присутствующих.

Успех в обучении - это результат коллективного использования всех возможностей для обучения. И дети должны внести существенный вклад в этот процесс.

Использование игрового метода в обучении английскому языку способствует выполнению важных методических задач, таких как:

- 1) создание психологической готовности учащихся к речевому общению;
- 2) обеспечение естественной необходимости повторного повторения ими языкового материала;
- 3) тренировка учащихся в выборе нужного варианта речи, подготовка к ситуативной спонтанности речи вообще.

Реализация игровых приемов и ситуаций при фиксированной форме занятий происходит по основным направлениям:

1) дидактическая цель ставится перед учеником в виде игрового задания;

2) учебная деятельность подчиняется правилам игры;

3) в качестве его средства используется учебный материал, соревновательный элемент которого передает дидактическую задачу игре, входящей в образовательную деятельность;

4) успешное выполнение дидактического задания связывается с результатом игры.

Игра- это средство, с помощью которого создаются условия для реального общения. Эффективность обучения обусловлена в первую очередь взрывом мотивации, повышением интереса к предмету.

Ученики наглядно убеждаются, что язык можно использовать как средство общения.

Игра активизирует стремление контакта ребят друг с другом и учителем, создает условия равенства и партнерства, разрушает традиционный барьер между учителем и учеником.

Игры положительно влияют на формирование познавательных интересов учащихся, способствуют сознательному развитию иностранного языка. Игра привлекает игрока, вовлекает его и держит [4]. Она способствует развитию таких качеств, как самостоятельность, инициативность, воспитывает чувство коллективизма. Учащиеся активно, увлеченно работают, помогают друг другу, внимательно слушают своих товарищей, но педагог руководит учебной деятельностью

Основные требования к играм:

1. Игра должна стимулировать мотивацию к занятиям, вызывать у ребенка интерес и желание хорошо выполнять работу.

2. Игра должна быть хорошо подготовлена как по содержанию, так и по форме, четко организована. Важно, чтобы дети убедились в необходимости хорошо выполнять поставленную перед ними задачу во время игры.

3. Она, безусловно, проводится в дружеской, творческой атмосфере, вызывает у учеников чувство удовлетворения и радости. Чем свободнее чувствует себя ученик во время игры, тем больше инициативы он будет проявлять в общении. Со временем он будет чувствовать уверенность в своих силах.

4. Большее значение имеет способность педагогов вступать в контакт с детьми. Создание благоприятной, дружеской атмосферы в классе-очень важный фактор, значение которого невозможно переоценить.

Во время игры сильные помогают слабым ученикам. Учитель же управляет процессом общения: подходит то к одному, то другому ученику, который нуждается в помощи, вносит необходимые коррективы в работу. Дидактические игры можно использовать как на начальном этапе обучения, так и на продвинутом.

«Игра – универсальное средство, помогающее учителю иностранного языка превратить достаточно сложный процесс обучения в увлекательное и любимое занятие» [33, С.38].

Игра помогает вовлечь в учебный процесс даже слабого обучающегося, так как в ней проявляются не только знания, но и находчивость и сообразительность. Более того, слабый по языковой подготовке обучающийся может стать первым в игре: находчивость и сообразительность порой оказываются более важными, чем знание предмета.

В книге Е. И. Пассова «Урок иностранного языка в школе» мы встречаем следующее определение игры: «... Игра – это:

1. деятельность;
2. мотивированность, отсутствие принуждения;
3. индивидуализированная деятельность, глубоко личная;
4. обучение и воспитание в коллективе и через коллектив;
5. развитие психических функций и способностей;
6. учение с увлечением» [15].

В своей работе Е. И. Пассов также определяет основные цели использования игры на уроках иностранного языка:

1. формирование определённых навыков;
2. развитие определённых речевых умений;
3. обучение умению общаться;
4. развитие необходимых способностей и психических функций;
5. познание (в сфере становления собственно языка);
6. запоминание речевого материала [15].

Таким образом, необходимо отметить, что игры помогают организовать процесс обучения и способствовать лучшему усвоению знаний.

При обучении иностранному языку играм стоит уделять особое внимание.

1.3 Особенности применения компьютерных игр при обучении иностранному языку

При изучении английского языка ученик посредством игры пользуется языком и речью, чтобы достичь содержательных целей. Таким образом, при помощи игры учебный процесс превращается в процесс целевой, а не в процесс учебной коммуникации.

Так языковые игры предназначены для формирования произносительных, лексических и грамматических навыков и тренировки употребления языковых явлений на подготовительном этапе овладения иностранным языком.

Целью фонетической игры является формирование фонематического слуха. Орфографические игры направлены на формирование навыков сочетания букв в словах, осознание места буквы в слове, развитие орфографических и лексических навыков, контроль усвоения алфавита. Лексические игры ставят своей целью активизацию и закрепление лексики, развитие навыков монологической и диалогической речи, контекстуальной догадки. Грамматические игры активизируют и автоматизируют употребления определенных частей речи и конструкций в предложении.

Основной задачей упражнений для работы с лексическим и грамматическим материалом является управление учебно-познавательной деятельностью обучаемых и формирование у них лексических и грамматических навыков, а также организация интенсивной самостоятельной работы на учебных занятиях с целью овладения правилами употребления конкретных языковых единиц. Упражнения этой группы приводятся в форме готовых инструкций обучаемым и отдельных пояснений преподавателю.

Компьютер является незаменимым помощником для изучения и освоения учебного материала посредством игры. Влияние компьютера на детей в этом возрасте очень благотворно и может помочь в развитии определенных навыков. Например, психологи отмечают, что работа с компьютером развивает внимание, логическое и абстрактное мышление. Компьютерные игры детям помогут научиться принимать самостоятельные решения, а также быстро переключаться с одного действия на другое. Хорошо влияет компьютер и на творческие способности детей [42]. Первый компьютер был создан в 1941 году математиком Говардом Эйксоном, увидеть это чудо техники, того времени, могли лишь только единицы [30, С.45]. Сейчас же компьютер есть в каждой семье, и пользоваться им умеют даже маленькие дети.

Можно сказать, что индустрия компьютерных игр уже стоит на шаг впереди кино или телевидения. Это можно объяснить, в первую очередь, интерактивностью, которую предоставляют нам все компьютерные игры. А это, в свою очередь помогает нам следовать современным формам обучения, в которых на первом месте стоит активное участие самого обучающегося в образовательном процессе. Однако педагогу необходимо понимать, насколько важно создать условия для развития и совершенствования всех познавательных процессов у учащихся младшего школьного возраста, и что компьютер является лишь дополнением к традиционным формам упражнений и занятий на уроках. Ценность компьютерных игр и программ представляет то, что они в более наглядной форме представляют содержание

предметов, понятий, грамматических правил, что и позволяет ученику легко и быстро овладеть нужным материалом. Компьютерные игры являются естественным средством приобщения учеников младшего школьного возраста к новым информационным технологиям. С помощью комбинирования во время учебного процесса разных видов игр, в том числе и компьютерных, ученик овладевает умением самостоятельно и инициативно решать игровые задачи, постепенно усложняющиеся по содержанию знаний и степени обобщенности действий, поднимаясь в своем развитии на более высокий уровень.

Однако современному педагогу крайне важно помнить, что при несоблюдении режима работы компьютер из друга превращается во врага. Недолгое пребывание за компьютером улучшает концентрацию внимания, а чрезмерное ухудшает. Детям в возрасте 7-8 лет лучше не сидеть за компьютером более 40 минут в день, а с 9-11 лет- не более часа- полутора. Чтобы не превышать дневные нормы времяпрепровождения детей у компьютера, учителю нужно строго регламентировать время, которое обучающиеся будут проводить за компьютером во время урока [50].

Обучающие игры- это игры с правилами, специально создаваемые педагогической деятельностью в целях обучения и воспитания детей. Они направлены на решение задач обучения детей, но в то же время в них проявляется воспитательное и развивающее влияние игровой деятельности [37].

Сущность компьютерной дидактической игры заключается в том, что дети решают умственные задачи, предложенные им в занимательной интерактивной форме. Ученики сами находят решения, преодолевая при этом определённые трудности. Дети воспринимают умственную задачу, как практическую, игровую; это повышает их умственную активность и интерес в процессе обучения.

Сенсорное развитие ребёнка в дидактической компьютерной игре происходит в неразрывной связи с развитием у него логического мышления.

Чтобы решить игровую задачу, требуется сравнивать признаки предметов, устанавливать сходство и различие, обобщать, делать выводы. Таким образом развивается способность к суждениям, умозаключению, умению применять свои знания в разных условиях. Это становится возможным лишь в том случае, если у детей есть конкретное знание о предметах и явлениях, которые составляют содержание игры.

Можно выделить следующие свойства компьютерных обучающих игр:

- а) они повторяемы, игру можно в любое время прервать и начать заново;
- б) компьютерные игры следуют определенным правилам, которые не могут быть изменены участниками игры;
- в) компьютерные обучающие игры должны приносить удовлетворение и радость.

Основная же особенность дидактических компьютерных игр, применяемых во время учебного процесса, определена их названием. В первую очередь такие игры должны быть обучающими. Они создаются взрослыми в целях воспитания и обучения детей. Но для играющих детей воспитательно-образовательное значение такой игры не выступает открыто, а реализуется через игровую задачу, игровые действия и правила.

Приведём несколько примеров компьютерных игр, которые могут быть интегрированы в учебный процесс.

ABC Coloring Town (см. приложение 1) представляет собой креативную игровую площадку для детей в виде маленькой сказочной деревни. В каждом домике «обитает» определённая буква английского алфавита. Если постучать в дверь домика, игра предложит картинку для раскрашивания с изображением предмета, начинающегося на соответствующую букву. Данная игра может стать весёлым и эффективным способом запомнить буквы английского алфавита, пополнить словарный запас и выучить названия цветов, не просто называя их, а тут же используя в процессе игры и рисования. Каждая буква и каждое слово в игре

озвучивается носителем языка, что поможет ученику в развитии навыка аудирования и освоении правильного произношения [52].

Where's My What (см. приложение 2)- это простая, но очень эффективная игра. На экране появляется большое количество букв и предметов, рандомно расположенных по всему игровому полю. Игроку нужно за отведенное количество времени найти предметы, названия которых он может увидеть в верхней части экрана. За каждый правильно выбранный предмет начисляется дополнительное количество секунд ко времени, за каждый неправильный ответ- отнимается. Все слова в этой игре разделены по категориям (музыка, игрушки, одежда и т.д.) что поможет в закреплении лексики после пройденного раздела в учебнике. Игру можно так же использовать для того, чтобы отработать вопрос «Where is my...?» и ответ на него «My...is here!» Сам же геймплей данной игры является отличным способом развития внимания и памяти. Игра позволяет подключить совместный режим, что позволит устроить соревнование для учеников [53].

Tilly's Word Fun (см. приложение 3)- это детская обучающая игра производства Oxford University Press, которая помогает изучить и закрепить английскую лексику по самым разнообразным темам, такие как Animals, Food, Family, Holiday, School и т.д. В каждой теме представлены серии из четырёх мини-игр:

1. Listen & Click- перед игроком появляется 6 картинок уже знакомых предметов, задача- кликнуть по изображению, название которого произносится;
2. Read & Match- на несколько секунд открывается табло с 6 картинками и 6 словами, игроку необходимо совместить картинки и слова после того, как они перевернутся;
3. Colours & Numbers — на экране появляется конвейер с изучаемыми предметами разных цветов, нужно выбрать изображения определенного цвета или количества [54].

Выводы по первой главе

В данной главе компьютерные игры были рассмотрены как средство для совершенствования процесса обучения иностранному языку в школе. Данное изучение позволило сделать ряд выводов.

Интерактивные виды обучения позволяют сформировать благоприятный микроклимат в учебном коллективе. Эти формы обучения создают высокую мотивацию, которая позволяет обеспечить прочность полученных знаний, проявить фантазию, творчество и коммуникабельность, активную жизненную позицию, ценность индивидуальности, командный дух, свободу самовыражения.

Одним из самых распространенных видов обучения, который всегда был и остается самым востребованным и популярным, как в детских образовательных учреждениях, так и дома, являются игры.

Игра активизирует стремление контакта ребят друг с другом и учителем, создает условия равенства и партнерства, разрушает традиционный барьер между учителем и учеником.

Компьютер является незаменимым помощником для изучения и освоения учебного материала посредством игры. Влияние компьютера на детей в этом возрасте очень благотворно и может помочь в развитии определенных навыков.

Поэтому, как считают многие педагоги, компьютерные и интерактивные технологии на уроках в школе могут помочь учащимся стать более активными и заинтересованными.

Глава 2. Практическое использование компьютерных обучающих игр на начальном этапе обучения иностранному языку в общеобразовательной школе

2.1. Требования ФГОС к уровню сформированности навыков владения иностранным языком на начальном этапе обучения

Министерство образования опубликовало проект программы по иностранным языкам для детей младшего школьного возраста. Цели и задачи обучения иностранному языку в соответствии с программой являются: развивать элементарные навыки в устной речи, то есть, понимание разговорного языка и начальные навыки говорения, чтения и письма на иностранном языке. Изучение иностранного языка способствует развитию интеллекта ребенка. В результате изучения иностранного языка дети школьного возраста должны уметь:

- понять вопрос на иностранном языке,
- составлять маленький рассказ на базе знакомого языкового материала в рамках тем программы;
- отвечать на вопросы и использовать предложения, связанные с игровой и детской деятельностью;
- читать маленькие стишки, петь песни и т. д.

Дети младшего школьного возраста должны усвоить около 200-250 предложений, эти предложения могут включать в себя 150-200 слов; знать 15-20 стишков и песенок наизусть.

Материал организован по следующим темам:

- приветствие, знакомство;
- игры (названия некоторых игрушек, некоторые слова, обозначающие действия с игрушками, фразы дети говорят во время игры);
- слова и предложения, связанные с повседневной деятельностью детей: еда, комната, семья, рутинные дела, дом;

- праздники, названия некоторых праздников, изучение отдельных предложений, связанных с подготовкой детей к праздникам.

Дети младшего школьного возраста начинают учить язык в возрасте 7-8 лет.

Как правило, урок длится 40-45 минут 2-3 занятия в неделю.

Целью обучения иностранному языку в начальных классах является формирование элементарной коммуникативной компетенции младшего школьника на доступном для него уровне в основных видах речевой деятельности: аудирование, говорение, чтение.

Изменения, происходящие в современном обществе, требуют ускорения совершенствования образовательного пространства, определения новых целей и задач в образовании, которые бы учитывали социальные, государственные и личные интересы и потребности. В этой связи приоритетным направлением в образовании является введение и развитие потенциала новых образовательных стандартов. На сегодняшний день для учителя вместо простой передачи знаний, умений и навыков ученикам, главной целью школьного образования является развитие учащихся, способного ставить учебные цели для себя, уметь думать о способах их осуществления и реализации, уметь контролировать и оценивать свои достижения, другими словами- формирование умения учиться. Ученик сам должен стать "архитектором и строителем" образовательного процесса. Естественно, методика преподавания иностранного языка подчиняется общим требованиям школьного образования, и должна стать неотъемлемой частью новой системы образования и обучения.

При обучении английскому языку, формирование лексических навыков и навыков говорения является одним из самых важных навыков, которые помогают ученикам развиваться. Исходя из того, что одним из требований ФГОС является социализация, то лучше выбрать реалистичные темы для говорения, то есть, максимально адаптированной к жизненным ситуациям.

2.2. Индивидуально-психологические особенности учащихся младшего школьного возраста

Изучение иностранного языка в раннем возрасте имеет ряд особенностей. Большого внимания заслуживает нервная система учащихся. Именно нервная система отвечает за жизнедеятельность целого организма. Высший отдел ЦНС- головной мозг.

Большие полушария головного мозга, а в большей мере кора больших полушарий, является основным обеспечителем сознания, мышления психической жизни человека.

В коре головного мозга не прерываясь происходят процессы возбуждения и торможения нервных клеток. Чем младше ребёнок, тем ярче у него выражено преобладание процессов возбуждения над процессами внутреннего активного торможения. Возбуждение и торможение у ребенка очень быстро распространяется по коре больших полушарий. Таким образом объясняется нехватка устойчивости концентрации и внимания у учеников младшего школьного возраста.

Каждый человек, в том числе и каждый ребёнок, имеет индивидуальные отличия в протекании процессов возбуждения и торможения (по силе, уравновешенности и подвижности нервного процесса). Вот почему в учебной работе мы говорим о необходимости индивидуального подхода к учащимся.

Ученики младшего школьного возраста очень эмоциональны и впечатлительны.

Мир эмоций ребенка этого возраста значительно ярче и богаче, чем дошкольника. Ребенок наиболее восприимчив к предметам его окружающим, природе, отношениям между людьми. Появляются такие понятия, как ответственность, дисциплина и обязательность. Мышление детей развивается наравне с речью, вот почему так важно уделять внимание развитию речи, ее структуры, увеличивать словарный запас, контролировать чистоту и правильность речи.

Именно в младшем школьном возрасте развивается внимание. Без формирования этой психической функции процесс обучения не представляется возможным. На уроке учитель привлекает внимание учеников к учебному процессу и материалу, удерживает его максимально долгое время. Школьник младшего возраста может сосредоточенно заниматься каким-то одним видом деятельности 10-20 минут. Далее внимание рассеивается и нужен новый вид занятий.

Некоторые возрастные особенности присущи вниманию учащихся начальных классов. Главная из них - слабость произвольного внимания. Произвольные внимания младшего школьника требует так называемой близкой мотивации. Если у старших учащихся произвольное внимание поддерживается и при наличии далёкой мотивации (они могут заставить себя сосредоточиться на неинтересной и трудной работе ради достижения результата, который ожидается в будущем) то маленький ученик обычно может заставить себя сосредоточенно работать лишь при наличии близкой мотивации (перспектива получить хорошую оценку, стать первым в соревновании получить похвалу учителя, лучше всех справиться с заданием и т. д.).

Намного лучше в младшем школьном возрасте развито непроизвольное внимание. Всё новое, неожиданное, яркое, интересное само собой привлекает внимание учеников, без всяких усилий с их стороны.

Индивидуальные особенности личности младших школьников оказывают влияние на характер внимания.

Кроме возрастных особенностей важно учитывать индивидуальные особенности конкретного ребёнка.

Индивидуальные особенности каждого ребёнка главным образом определяются одним из четырех типов нервной системы. Выделяются такие четыре типа нервной системы как: сангвиник, флегматик, меланхолик и холерик. Далее немного о каждом:

Флегматик.

Дети с таким типом нервной системы- это сильные, уравновешенные, малоподвижные дети. Ребенок с таким типом нервной системы характеризуется высокой работоспособностью, но медленным темпом в работе и разговоре с другими людьми. Эмоциональная возбудимость слабая, но чувства глубокие и постоянные. Воспитание ребенка с таким типом нервной системы должно быть направлено на закрепление положительных личностных качеств: настойчивость, целостность, выносливость. Если взрослый всегда будет упрекать ребенка в медленности, он может отказаться от своего занятия, начать проявлять безразличие, а иногда и грубость.

Сангвиник.

Сильный, уравновешенный, подвижный тип; Характеризуется высокой работоспособностью, быстрым переключением на любую работу. Ребенок с этим типом нервной системы живой, с выразительной мимикой, делает все довольно быстро, может быстро переключаться с одной активности на другую. Часто бросает случай, который требует терпения и настойчивости. При обучении такого ребенка учителя должен поддерживать в нем такие положительные черты, как бодрость, чувствительность и сострадание, умение жить и работать в команде. Но если ребенок с таким типом нервной системы не научится доводить дело до конца, то в итоге он может стать поверхностным человеком без особых интересов, которые безразличны к неудачам. Ребенку этого типа трудно переносить резкую беседу, и эмоциональный и резкий тон может вызвать у него возбуждение, гнев. Поощрение детей этого типа стимулирует их творческую активность, повышает эффективность. Но важно не перехваливать их, поскольку они, естественно, склонны переоценивать свои способности.

Холерик

Сильный, но неуравновешенный тип. Ребенок с таким типом нервной системы характеризуется высокой эффективностью, быстрой реакцией на то, что происходит вокруг него, большим количеством энергии. Это процесс возбуждения преобладает над процессом торможения. Ученик не всегда

способен сдерживать свои чувства, имеет подвижные мимику и жесты, его движения резкие и порывистые.

Обучение такого ребенка должно быть направлено на развитие выносливости, умение думать о своих действиях, анализировать их. Частые похвалы такого ребенка развивают его высокомерие, тщеславие. Требуется большой такт в использовании похвалы и наказаний.

Меланхолик.

Слабый тип нервной системы. Ребенок с таким типом нервной системы быстро устает, не уверен в себе, стесняется, легко травмируется, молчит, не разговаривает. Чувства глубокие, но внешне слабые. В обучении детей такого типа требуется поддержка его начинаний, поддержка во время работы, постоянное подбадривание. Не стоит жалеть доброго слова. Дети со слабым типом нервной системы страдают от суровой оценки своей работы. В качестве стимула лучше использовать поощрение, похвалу, но в меру.

Дети этого типа нервной системы реагируют на болезненный резкий тон. Это может привести к полному неверию в себя, тяжелому подавленному состоянию и унынию.

Поэтому, исходя из характеристик каждого типа нервной системы, можно построить общение с учениками и действовать в правильном направлении.

Но важно помнить, что выбранные типы темперамента в чистом виде редки, обычно человек сочетает в себе черты определенных темпераментов. Нужно помнить, что при работе с детьми тип нервной системы каким-то образом изменяется, чтобы развить недостающие качества.

На основе темперамента формируется характер, который сочетает в себе наиболее устойчивые, существенные черты личности. Темперамент является основой для формирования черт ребенка. Например, с раннего возраста дети должны быть воспитаны в моральном качестве человека, как доброта, отзывчивость, взаимопомощь.

Таким образом, владея информацией и зная, как взаимодействовать с тем или иным типом личности, учителю в значительной мере проще грамотно выстроить свой урок и добиться наилучших результатов.

2.3. Методическая разработка серии уроков

С целью проверки гипотезы нашего исследования «сочетание разнообразных технологий в обучении способствует повышению уровня знаний, умений и навыков у учащихся начальной школы», была разработана серия уроков с использованием компьютерных игр. Перед тем как приступить к работе, нами были отобраны интернет ресурсы, которые предоставляют доступ к обучающим онлайн играм, подходящим младшему школьному возрасту.

Britishcouncil.org

Данный сайт принадлежит Британскому Совету (международной организации, представляющей Великобританию в области культуры и образования). Здесь размещены обучающие онлайн- игры, тесты, песни, обучающие видео, статьи с рекомендациями по изучению английского языка. Для каждого возраста и каждого уровня владения языком сайт предлагает переходить на соответствующие страницы, что значительно упрощает поиск нужной информации.

Cambridgeenglishonline.com

На данном сайте представлен широкий выбор инновационных ресурсов для изучения английского языка. Они разрабатывают мобильные приложения, обучающие игры, песни, видео и целые курсы для каждого уровня владения языком.

Eslgamesplus.com

ESL Games Plus предлагают интерактивные онлайн игры для детей и подростков, изучающих английский как второй язык. Игры, которые можно

найти на данном сайте помогают в изучении английской грамматики, построении предложений, развитии навыков аудирования, чтения и письма.

Turtlediary.com

На Turtlediary можно найти игры, обучающие видео, эксперименты, пазлы, раскраски, которые предназначены специально для детей младшего школьного возраста. На данном сайте можно изучить одну из множества доступных тем, а потом отработать её и закрепить посредством игры.

Mes-games.com/

Этот ресурс предоставляет доступ к большому количеству обучающих онлайн-игр на самые разные темы. Здесь можно найти игры на отработку как лексического, так и грамматического материала. Все игры удобно отсортированы по разделам и уровням владения языком.

Изучив отобранные нами сайты, мы подобрали игры, которые подходят к теме и задачам каждого отдельного урока в нашей методической разработке.

Тема урока	Игра	Этап урока
5a Pirate's fruit salad	Trolley Dash! Задача игроков- на время найти и собрать в корзину продукты из списка	Первичное закрепление введенной лексики
5b Pirate's fruit salad	Which phoneme? Ученикам нужно прослушать слово и выбрать транскрипционный значок звука, который передаёт выделенная буква в данном слове	Фонетическая зарядка
6a Make a meal of it!	Sentence Monkey Задача учеников- подобрать	Введение лексики

	правильную ёмкость к изображённому предмету	
6b Make a meal of it!	Countable and Uncountable Noun Basketball Задача учеников- понять является ли существительное исчисляемым или неисчисляемым и правильно распределить их по баскетбольным корзинам	Актуализация ранее изученного материала
Goldilocks and the Three Bears	Rhyme time Цель игры- выбраться из лабиринта, используя путь, в котором нужно правильно выбирать рифму к услышанному звуку	Фонетическая зарядка
Spotlight on the UK- What's for pudding.	Shooting Snacks- Игра представляет собой тир. Задача учащихся правильно услышать, какое слово назвал диктор и «выстрелить» в правильную цель	Закрепление введенной лексики

Методическая разработка

серии уроков с использованием компьютерных игр по теме:

«Tasty treats!»

4 класс

Spotlight 4 (Английский в фокусе. 4 класс). Учебник. Быкова Н.И., Дули Дж.

Пояснительная записка к методической разработке серии уроков.

Данное пособие предназначено для учителей иностранного языка. Сборник разработан на основе рабочей программы по УМК Spotlight 4 (Английский в фокусе. 4 класс) под авторством Быковой Н.И., Дули Дж. и др., и соответствует требованиям ФГОС. Сборник содержит в себе 6 план-конспектов уроков по теме «Tasty treats». При составлении сборника учитывались индивидуально-психологические особенности детей младшего школьного возраста (школьник младшего возраста может сосредоточенно заниматься каким-то одним видом деятельности 10-20 минут, далее внимание рассеивается и нужен новый вид занятий). Данный сборник рассчитан на форму организации уроков таким образом, при котором каждому ученику необходим доступ к ПК.

Данная методическая разработка поможет учителям разнообразить и использовать на уроке современные технологии, тем самым повысив интерес учащихся к изучению иностранного языка, при этом план и содержание урока будет полностью соответствовать существующим требованиям ФГОС. Оригинальность нашего сборника состоит в том, что у него есть электронный вариант (диск).

Задачи методической разработки:

- Развитие умения чтения;
- развитие умения аудирования;
- развитие умения говорения;
- развитие умение письма;
- изучение и закрепление лексического материала;
- изучение и закрепление грамматического материала.

Урок 1. 5a Pirate's fruit salad

Задачи урока:

- Развивать умение чтения;
- развивать умение аудирования;

- развивать умение говорения;
- ознакомить с новой лексикой по теме «Еда».

Оборудование: интерактивная доска, компьютер, карточки с примерами предложений.

Ход урока

I. Организационный момент

- Good morning, guys! (Good morning, teacher!)
- I am glad to see you. (We are glad to see you too.)

II. Фонетическая зарядка

Пословицы

- 1.Can a cook cook cookies?
- 2.A big blue bucket of blue blueberries

Warm-up

-And now I'll give you the cards with sentences and the task for you is to read them.

I like carrots like a rabbit.

I like milk like a kitten.

And now I'll give you the cards with pictures of different food. Your task is to create your own sentences! (I like apple/banana/juice/ice-cream like a...)

III. Речевая разминка

-I have some fruit in my bag. Your task is to guess what fruit it is. You may ask me the questions about it. For example, you can ask «What is the shape of this fruit?». And I'll tell you. Let's start our talk.

-What is the shape of this fruit? (It is round.)

-What is the color of this fruit? (It is red.) Etc.

IV. Введение новой лексики и ее фонетическая обработка

-What time is it?- It's time to learn new words. Look at the blackboard, guys. Can you translate these words? Let's listen and repeat the new words after the speaker.

Класс читает слова с доски, повторяют их все вместе и записывают их с транскрипцией в свои словари. Затем учитель предлагает прочитать за диктором слова из упр. 1, с. 42.

Слова на доске:

- *lemon;*
- *bean;s*
- *mango;*
- *butter;*
- *coconut;*
- *flour;*
- *pineapple;*
- *olive oil;*
- *sugar;*
- *salt and pepper,*
- *tomato.*

-Now I'll read the word in Russian and you will translate it into English.

Учитель называет слова по-русски и просит детей перевести их на английский язык.

V. Развитие навыков аудирования и чтения

-Now it's time to listen to the story about Larry making the Pirate's fruit salad!

Now read the story in pairs, please. Listen to your partner and correct his mistakes.

Who wants to read the text aloud?

Учитель предлагает детям прослушать и прочитать за диктором текст из упр.3, с. 43. Сначала дети читают хором, а затем в парах друг другу. После работы в парах учитель и класс заслушивают чтение 3—5 учеников.

VI. Развитие навыков чтения

-Now, guys, look at the exercise 4, page 43, please. Let's read the task. Now read the story to yourself again and find out the information we need.

Учитель предлагает детям прочитать текст из упр. 3, с. 43 про себя.

-Now it's time to check up how you have understood this text. I want you to complete the sentence. Tonya, can you do it? (Yes, I can. There's a lot of salt in it.) Absolutely right! Good job!

VII. Физкультминутка

-And now it's time to have a rest! Stand up please. Clap your hands when you hear the names of drinks, step your feet when you hear the names of fruits, jump when you hear the names of vegetables.

- *a carrot;*
- *tea;*
- *milk;*
- *an apple;*
- *cabbage;*
- *an orange;*
- *a potato;*
- *lemonade;*
- *fruit;*
- *juice;*
- *a tomato.*

VIII. Первичное закрепление введенной лексики

-Now, guys, I'll ask you to divide into two groups. We are going to play a computer game! Look at the Smart Board, please. Imagine that you are in the supermarket. Two persons from each team will go to our Smart Board and will try to collect everything on their shopping list in 60 seconds! Let's see which team will get the highest score!

Ученики делятся на две команды. Учитель включает компьютерную онлайн-игру на сайте britishcouncil.org (см. приложение 4). К интерактивной доске выходят по два человека от каждой команды. Их задача за 60 секунд найти все предметы из списка покупок в «супермаркете». Результаты каждого

раунда выносятся на доску. Побеждает команда, набравшая большее количество очков.

-Our lesson is over. Open your diaries and write down the homework, please. Thank you very much for your work! It was pleasant to see you. Good-bye, boys and girls.

Домашнее задание:

Учебник: с. 42, упр. 1, 2; с. 43, упр. 3; Рабочая тетрадь: с. 22, упр. 1.

Урок 2. 5b Pirate's fruit salad

Задачи урока:

- развивать умение говорения;
- развивать умение аудирования;
- развивать умение чтения;
- развивать умение письма;
- отработать изученную лексику;
- ознакомить учащихся с употреблением *much, many, a lot*;
- отработать чтение буквы **g** в разных словах.

Оборудование: картинки урока 5а, карточки с названиями фруктов, компьютеры.

Ход урока

I. Организационный момент

-Good morning, guys! (Good morning, teacher!)

-Sit down, please.

-I am glad to see you. (We are glad to see you too.)

-How are you? (We are fine, thank you. And how are you?)

-I'm fine thank you.

-Who is absent today? (All pupils are present.)

-And who is on duty today? (Sasha is on duty today.)

-OK. Let's start our work. Today we shall continue to talk about the Pirate's fruit salad!

II. Фонетическая зарядка

Компьютерная игра

-But first let's practice English sounds.

-You can see on your computer screens a phonetic game! The task is to listen to the pronunciation of each word, repeat it and find the correct phoneme. Let's see who'll get the highest score!

Учитель подготавливает компьютеры с игрой на сайте <http://www.cambridgeenglishonline.com/> (см. приложение 5) ещё до начала занятия. Ученики кликают кнопку «Go» и начинают игру. Каждое слово и звук в этой игре озвучены носителем языка. Дети во время этой игры слушают правильное произношение звуков и тут же его отрабатывают. Каждому ученику предлагается прослушать 10 слов и выбрать правильный звук, который был выделен.

III. Речевая разминка, актуализация изученного лексического материала

- Now imagine that we are going to make a dinner all together! You will ask each other to pass the ingredient you need. I'll start. Masha, can you pass me the pineapple, please? (Sure, here you are! Kolya, can you pass me the coconut, please?)

Учитель кладёт по несколько разных карточек урока 5а на каждую парту. Учащиеся по очереди задают вопрос и отвечают друг другу по образцу учителя.

IV. Проверка домашнего задания

- Now it's time to check up your home task. I want you to write the words from exercise 1, page 22 from your Workbook on the blackboard.

-Misha, come to the blackboard, please.

Учитель просит одного ученика написать слова из упр. 1, с. 22 из рабочей тетради в алфавитном порядке на доске. В это время остальные учащиеся читают и переводят слова из упр. 1, с. 22 рабочей тетради.

V. Введение и изучение грамматического материала

- Now, children, please look at our Smart board. Учитель показывает изображение лимона, затем считает на пальцах: One lemon, two lemons, three lemons. We can count lemons. Учитель объясняет учащимся, что лимон - исчисляемое существительное. Затем он показывает картинку с изображением сахара и говорит, что слово «сахар» относится к неисчисляемым существительным. После этого учитель показывает остальные картинки с изображением еды и спрашивает учащихся, какие из слов являются исчисляемыми, а какие неисчисляемыми. Под картинкой с лимоном учитель пишет: How many lemons do we need?, подчеркивает How many и произносит предложение. Учащиеся повторяют хором и индивидуально. Под картинкой с сахаром он пишет: How much sugar do we need?, подчеркивает How much и произносит предложение. Учащиеся повторяют хором и индивидуально. Учитель спрашивает, с какими существительными употребляются how many и how much, таким образом подводя учащихся к выводу: how many употребляется с исчисляемыми, а how much с неисчисляемыми существительными. Учитель схематично рисует на доске несколько лимонов и снова спрашивает: How many lemons do we need? и отвечает: A lot! Затем он стирает все наброски, кроме двух, задает тот же вопрос и отвечает: Not many! Аналогично объясняется употребление A lot!/Not much с неисчисляемыми существительными.

VI. Контроль грамматических навыков

- Now it's time to check up your grammar task. Let's read exercise 1, page 44.

Учитель предлагает детям по очереди прочитать получившиеся предложения упр. 1, с. 44 из учебника, исправляет ошибки и дает краткие комментарии.

VII. Физкультминутка

My hands upon my head I place,

On my shoulders, on my face.
Then I raise them up on high
And make my fingers quickly fly.
Then I put them in front of me
And gently clap: one, two, three.

VIII Развитие умения и навыков диалогической речи

- Well, now you are not so tired and we can do exercise 2, page 44.

Учащиеся работают в парах. Глядя на слова и картинки, они задают вопросы и отвечают на них, как показано в образце.

2 A: How much olive oil is there?

B: Not much!

3 A: How many eggs are there?

B: Not many!

4 A: How much cheese is there?

B: A lot!

5 A: How much lemon juice is there?

B: Not much!

6 A: How many potatoes are there?

B: Not many!

7 A: How many tomatoes are there?

B: Not many!

8 A: How much butter is there?

B: Not much!

9 A: How much pepper is there?

B: A lot!

10 A: How many biscuits are there?

B: A lot!

IX. Развитие навыков аудирования

-Look at the exercise 4, page 45. You'll listen to the speaker. Pay your attention, please, on the letter **g** in each word. It sounds like /dʒ/ before *e, i, y* and like /g/ in other cases.

Учащиеся слушают запись.

-Now, listen to the speaker again and repeat after him.

Учащиеся слушают диктора ещё раз и повторяют скороговорку.

Х. Активизация полученных знаний

-Now, guys, it's time to do the exercise 5, page 45. Read the task, please. Petya, could you read the words for us? (Geography, good, garden, sausage). Thank you! Open your copybooks, please, and write down these words in two columns.

Учитель подходит к учащимся и помогает им по мере необходимости.

Итог урока

- Our lesson is over. Open your diaries and write down the homework. It was pleasant to meet you. Goodbye, boys and girls.

Домашнее задание:

Учебник: с. 44 (выучить вопросы и ответы в грамматической таблице).

Рабочая тетрадь: с. 23, упр. 2, 3.

Урок 3. 6a Make a meal of it!

Задачи урока:

- изучить элементарных фраз этикетного диалога по теме Еда;
- ознакомить учащихся со словами, обозначающими различные ёмкости;
- ознакомить учащихся с употреблением слов, обозначающих количество;
- развивать умение аудирования;
- развивать умение чтения;
- развивать умение говорения;

Оборудование: карточки с изображениями еды, карточки с написанными на них ценами, мячик, ноутбуки, интерактивная доска.

Ход урока

I. Организационный момент

- Good morning, boys and girls! (Good morning, teacher!)
- Sit down, please.
- I'm glad to see you! (We are glad to see you too.)
- How are you? (We are fine, thanks. And how are you?)
- I'm fine, thank you. Who is absent today? (Nobody is absent.)

II. Фонетическая зарядка

Пословицы

-Very well! Now let's train our tongues. You can see the words on the blackboard. Now find the odd word in-each list.

Учитель привлекает внимание детей к словам, записанным в транскрипции, на доске:

1 столбик- world, what, why, when, where, whom, when;

2 столбик- does, do, play, skate, sky, fly, went;

3 столбик- meet, can, go, bring, flower, run.

Ученики читают слова вслух по цепочке, а затем учитель просит их найти лишнее слово в каждом столбике.

III. Речевая разминка. Активизация изученной лексики

- We shall play an interesting game. Let's make a circle. I will pronounce the sentence and throw the ball to one of you. Your task is to ask me different questions. For example, I'll say «I have a pineapple» and you will ask me «Do you have a pineapple? », «Do you have a pineapple or a lemon? » and other questions.

Учитель предлагает ученикам поиграть в игру «Вопрос-ответ». Учитель произносит утвердительное предложение и кидает мячик любому из учеников, учащиеся должны задать специальные, альтернативные или общие вопросы.

IV. Проверка домашнего задания

- Now it's time to check up your home task. I want you to read one by one sentences from exercise 2, 3, page 23 from your Workbook.

-Vika, start, please.

IV. Введение лексики/структур

- Now it's time to learn some new words! Look at the exercise 1, page 46. Let's read it and try to translate.

- *a packet of biscuits;*
- *a bar of chocolate;*
- *a kilo of potatoes;*
- *a loaf of bread;*
- *a jar of jam;*
- *a carton of milk;*
- *a bottle of Coke;*
- *a tin of beans.*

- Let's play a computer game now! Look at your laptops, please. You can see the picture of some food and the sentence with the gap. Your task is to drag the correct word to that gap.

Перед началом занятия учитель подготавливает игру на сайте <https://www.eslgamesplus.com/> (см. приложение 6). Задача учеников-подобрать правильную ёмкость к изображенному предмету.

- Very good, thank you! Look at the blackboard please! We have pictures of food and prices here. How much is a packet of biscuits? *One pound nine pence*. Repeat after me, please. Good job! You should remember that in each pound there are 100 pence. Okay, now say me the price of the following food.

Учитель обращает внимание детей на доску, где прикреплены карточки с изображениями еды и цены. После объяснения материала учитель показывает на определенную карточку и просит учеников произнести цену на данный продукт.

V. Развитие навыков аудирования

- Now, children, let's look at the exercise 1, page 46 once more and listen to the speaker. Repeat after him, please.

VI. Физкультминутка

I've got a body, (показать руками)
A very busy body (потянуться)
And it goes everywhere with me. (шагаем)
And on that body
I've got some hands (трясем руками)
And I clap, clap here
Clap, clap there
Clap, clap, clap, clap everywhere.
And on that body
I've got some feet
And I stamp, stamp here
Stamp, stamp there
Stamp, stamp, stamp, stamp everywhere.

VII. Развитие навыков диалогической речи

- Well, children, look at the exercise 2, page 46. I'll read a dialogue for you. Listen to it carefully please. Now your task is to create your own dialogues in pairs and read it for us.

Учитель подходит к учащимся и помогает им составить диалоги, затем все пары зачитывают то, что у них получилось.

-Great! Thank you!

VIII. Актуализация ранее изученного материала

- Read the exercise 3, page 46, please. You have to choose the correct word in each sentence.

Учитель даёт время на самостоятельное выполнение задания, а затем учащиеся читают предложения вслух.

IX. Развитие навыков чтения

-Now, guys, it's time to do the quiz about food around the world! Let's read questions from exercise 4, page 47 one by one and try to answer all together. Sasha, start, please.

Итог урока

- Our lesson is over. Open your diaries and write down the homework, please. You have to create your own quiz basing on the example we've read! It was pleasant to meet you. Goodbye, boys and girls.

Домашнее задание:

Учебник: с. 46, упр. 1,2; с. 47, упр. 5. Рабочая тетрадь: с. 24, упр. 1, 2.

Урок 4. 6b Make a meal of it! Fun at school. Arthur & Rascal

Задачи урока:

- тренировать учащихся в употреблении модального глагола may;
- научить учащихся распределять продукты по категориям;
- развивать умение аудирования;
- развитие умения письма;
- развитие умения чтения;
- развитие умения говорения;

Оборудование: карточки с изображениями еды, карточки с написанными на них ценами, импровизированный микрофон (можно взять простой карандаш и надеть на него забавный колпачок), ноутбуки, интерактивная доска.

Ход урока

I. Организационный момент

- Good morning, boys and girls! (Good morning, teacher!)
- Sit down, please.
- I'm glad to see you! (We are glad to see you too.)
- How are you? (We are fine, thanks. And how are you?)
- I'm fine, thank you.
- Let's start our today's lesson.
- Who is absent today? (Nobody is absent.)

II. Фонетическая зарядка

Пословицы

-Very well! Now let's train our tongues. My dear friends! Let's repeat the English sounds.

- отработка звуков /ʃ/, /tʃ/.

Учитель привлекает внимание детей к карточкам со звуками на доске. Потом называет слова на карточках с этими звуками. Дети повторяют звуки и слова за учителем.

shark /ʃɑ:k/

champion /'tʃæmpiən/

shine /ʃaɪn/

cheek /tʃi:k/

shirt /ʃɜ:t/

chin /tʃɪn/

shop /ʃɒp/

watch /wɒtʃ/

sheep /ʃi:p/

witch /wɪtʃ/

III. Речевая разминка. Активизация изученной лексики

-Guys! Let's play the game "Interview". You'll take this microphone and answer my questions, OK? So, let's start! Do you like pizza? (Yes, I do. / No, I don't.)

- Do you like chocolate? (Yes, I do. I like chocolate. Etc.)

IV. Проверка домашнего задания

- упр. 5, с. 47 (Составить викторину с рисунками в тетради или на отдельных листах. Работы проверяются учителем при проверке тетрадей.)

IV. Актуализация ранее изученного материала

- Now it's time to play a computer game! Look at your laptops, please. Today you'll be basketball players! Select please your avatar- girl or boy and type your name. The game will be played between you and the computer. You have to identify words for countable or uncountable noun and then shoot the ball through the correct basket.

Перед началом занятия учитель подготавливает игру на сайте <https://www.turtlediary.com/> (см. приложение 7) Задача учеников- понять

является ли существительное исчисляемым или неисчисляемым и правильно распределить их по корзинам.

V. Изучение грамматического материала

-Our next task is exercise 1, page 48. But first, look at the blackboard, please.

Учитель говорит, а затем пишет на доске: *May I leave the table?* И подчеркивает слово May. Учащиеся повторяют за ним хором и индивидуально. Учитель объясняет, что мы используем глагол *May*, когда просим разрешения. Затем он говорит и пишет: *Yes, you may/ No, you may not*. И подчеркивает слова *may* и *may not*. Учащиеся повторяют за ним хором и индивидуально. Учитель объясняет, что мы говорим *Yes, you may*, когда мы разрешаем что-то сделать. Мы говорим *No, you may not*, когда мы запрещаем что-то делать. Далее учащиеся тренируются в употреблении *May*, используя в качестве опоры написанные на доске выражения: *sit here, use your pen, watch the cartoons on TV, go to Steve's party on Saturday*.

Затем учащиеся работают в парах: читают вопросы и соответствующие ответы. Учитель подходит к ним и помогает в случае затруднения. Ответы повторяются: учащиеся читают вслух вопросы и ответы.

VI. Развитие навыков аудирования

- Now, children, look at the exercise 4, page 48. You can see different pictures of food from all around the world. Let's try to say from which country each dish is from.

- *Pizza from Italy*
- *Fish and chips from the UK*
- *Mozarella from Italy*
- *Sushi from Japan*
- *Potatoes from Russia*
- *Rice from China*
- *Paella from Spain*

-And now, let's listen to the song and try to sing it!

Включается аудиозапись песни. Учащиеся слушают и следят за текстом песни. Затем они проговаривают слова песни за учителем, слушают её ещё раз и поют все вместе. Учащиеся прослушивают песню столько раз, сколько необходимо для того, чтобы большинство детей приняли в ней активное участие.

VII. Физкультминутка

-I see you're tired a little bit. And now we'll have a rest. Stand up, please, and repeat after me.

One, one, one (показываем указательный палец)

I can run ! (бег на месте)

Two, two,two (показываем 2 пальца)

I can jump too! (прыгаем на месте)

Three, three, three (показываем 3 пальца)

Look at me ! (замираем в смешной позе)

VIII. Отработка лексики

-Look at the exercise 3, page 49, please. You can see different kind of food here. Let's try to read and say what kind of food it is: dairy, meat, fruit or vegetable.

Учитель обращает внимание учащихся на картинки упражнения. Показывая на картинку, называет соответствующее слово. Учащиеся повторяют за учителем хором и индивидуально. После этого учащиеся самостоятельно читают слова, говорят, к какой категории они относятся, а учитель записывает их в соответствующие колонки на доске.

IX. Развитие навыков диалогической речи

- Arthur & Rascal. Episode 3

-Now, guys, open please your students book, page 56. We have here the third episode of our story about Arthur & Rascal. Let's listen to the story together.

Учитель предлагает учащимся прослушать эпизод 3, следя по картинкам. Потом проверяет, как учащиеся поняли текст. Во время второго прослушивания учащиеся следят за текстом и повторяют в паузах за героями.

Учитель обращает внимание на правильность произношения и интонации. Прослушав комиксы ещё раз, учащиеся разыгрывают их по ролям.

Итог урока

- My dear friends! Our today's lesson is over. Thank you very much for the lesson. I'm proud of you today. Open please your diaries and write down your home tasks. Have a nice day!

Домашнее задание:

Учебник: с. 48, упр. 2; с. 49, упр. 4. Рабочая тетрадь: с. 25, упр. 3, 4.

Урок 5. Goldilocks and the Three Bears

Задачи урока:

- Развивать умение чтения;
- развивать умение аудирования;
- развивать умение говорения.

Оборудование: иллюстрации к сказке, картинки к новым словам, ноутбуки, интерактивная доска.

Ход урока

I. Организационный момент

- Good morning, boys and girls! (Good morning, teacher!)
- Sit down, please.
- I'm glad to see you! (We are glad to see you too.)
- How are you? (We are fine, thanks. And how are you?)
- I'm fine too, thank you. Who is absent today? (Nobody is absent.)

II. Фонетическая зарядка

Компьютерная игра

- First of all let's practice our English sounds.
- You can see on your laptops a phonetic rhyme game! Start with the Game 1, please. You have to escape from this maze join all the words that rhyme with *ad*. Listen to the speaker carefully when you join the correct word and repeat after him.

Учитель подготавливает компьютеры с игрой на сайте <https://www.turtlediary.com/> (см. приложение 8) ещё до начала занятия. Ученики выбирают игру №1 и начинают. Каждое в этой игре озвучено носителем языка. Дети во время этой игры слушают правильное произношение слов и тут же его отрабатывают.

III. Постановка цели и задач урока, мотивация

-Look at the smartboard and say what is our topic? Today we've got an unusual lesson.

-Today we'll speak about Goldilocks and The Three Bears. Do you know this tale? How do you find it?

(На интерактивной доске иллюстрации к сказке)

IV. Проверка домашнего задания

-We'll listen and read this tale today in English! But first, let us check up your home task.

Учащиеся исполняют песню с.48, упр.2. Учитель проверяет домашнее задание из Рабочей тетради с.25 упр.3,4.

V. Актуализация лексики по теме

-Now it's time to start speaking about Goldilocks! Open, please, page 50. Look at the pictures. Can you answer my questions?

-What's Goldilocks doing?

-Are the three bears at home?

-Where's Goldilocks now?

Учитель задаёт вопросы по картинкам. Ученики отвечают хором и индивидуально. Параллельно учитель объясняет незнакомые слова: knock, luck, inside, have a look.

VI. Развитие навыков аудирования

-Now, children, let's listen to the tale. Listen carefully, please, and follow to the speaker while reading.

VII. Первичная отработка новой лексики

-Well, children, look at the exercise 1, page 52. Your task is to guess the words.
Open your copybooks, please, and write them down.

-Denis, read them for us please.

VIII. Физкультминутка

-Are you tired guys? Stand up, please, and...

Show me how you brush your teeth

Show me how you wash your hands

Show me how you comb your hair

Show me how you go through the forest

Show me how you eat a porridge

Show me a bear

Show me a Goldilocks

Учитель вместе с учениками показывает действия согласно командам.

IX. Развитие навыков чтения; диалогической речи

-Now guys, it's time for you to read the tale in pairs.

Учащимся разыгрывают сказку, читая по ролям.

-Great job! Thank you!

X. Развитие навыков поискового чтения

-Now, look at the exercise 2, page 52. You have to choose the correct word in each sentence.

-Read sentences one by one.

Учащиеся устно выполняют упр.2, с. 52 и сразу читают правильный вариант предложения.

-Good job! Thank you! The next task is number 3, page 52. Do you know how to make a porridge? Check yourself! Put those pictures in the correct order.

- Masha, go to the blackboard and read the correct instruction for us, please.

Итог урока

-Our lesson is over. Thank you very much for your excellent work! Open your diaries and write down the homework, please. Goodbye, boys and girls.

Домашнее задание:

Учебник: с. 50-51 (прочитать сказку вслух к следующему уроку чтения).

Урок 6. Spotlight on the UK- What's for pudding. Spotlight on Russia- What would you like for tea?

Задачи урока:

- Познакомить учащихся с традиционными английскими сладкими блюдам;
- Научить рассказывать о популярных русских лакомства;
- развивать умение говорения
- развивать умение чтения.

Оборудование: ноутбуки, интерактивная доска.

Ход урока

I. Организационный момент

- Good afternoon, boys and girls! (Good afternoon, teacher!)
- Sit down, please.
- I'm glad to see you! (We are glad to see you too.)
- How are you? (We are fine, thanks. And how are you?)
- I'm fine too, thank you. Who is absent today? (Nobody is absent.)

II. Фонетическая зарядка

Скороговорки

-Let's say our tongue-twister.

Cooks cook cupcakes quickly.

Ученики повторяют скороговорку хором.

-Say it as quickly as you can.

Ученики повторяют скороговорку как можно быстрее хором и индивидуально с правильным произношением звуков.

III. Постановка цели и задач урока, мотивация

-Do you know what pudding is? Open your books at page 53, please. Read the text and choose the right answer.

-What is pudding? (It's a dessert!)

-When do the British usually have pudding? (In the evening.)

-What ingredients do you need for most puddings? (You need flour, fruit, milk, bread, eggs, sugar and butter.)

IV. Введение новой лексики и ее фонетическая обработка

-Now it's time to learn new words. Look at the blackboard, guys. Can you translate these words? Let's listen and repeat the new words after me.

Класс читает слова с доски, повторяют их все вместе и записывают их с транскрипцией в свои словари. Затем учитель предлагает прочитать за диктором слова из упр. 2, с. 53.

Слова на доске:

- *flour;*
- *water;*
- *eggs;*
- *tomatoes;*
- *lemons;*
- *apples;*
- *milk;*
- *sugar;*
- *jam;*
- *bread;*
- *salt;*
- *meat;*
- *butter;*
- *pepper.*

-Those are ingredients for puddings you can see in exercise 2, page 53. Can you tell me please, which ingredients you need for each pudding.

-Which pudding would you like to eat?

-What does your family have for pudding?

V. Развитие навыков чтения

-Open your books, please. Page 144. Look at the pictures. What are those people eating?

Учитель объясняет значение незнакомых слов с помощью картинок. Ученики читают текст, затем учитель предлагает им прочитать текст вслух по предложению друг за другом.

-Look at the exercise below, please. I'll ask you to divide in pairs and talk with your partner.

Ученики делятся по парам и задают друг другу вопросы из упр.1, стр.144.

-The next task is exercise 2, page 144. Read the task, please, and it in your copybooks. We'll check it all together.

Учитель предлагает детям прослушать и прочитать за диктором текст из упр.3, с. 43. Сначала дети читают хором, а затем в парах друг другу. После работы в парах учитель и класс заслушивают чтение 3—5 учеников.

VI. Актуализация навыков чтения

-Now, guys, look at the exercise 4, page 43, please. Let's read the task. Now read the story to yourself again and find out the information we need.

Учитель предлагает детям прочитать текст из упр. 3, с. 43 про себя.

-Now it's time to check up how you have understood this text. I want you to complete the sentence. Tonya, can you do it? (Yes, I can. There's a lot of salt in it.) Absolutely right! Good job!

VII. Физкультминутка

-And now it's time to have a rest! Stand up please. And repeat after me!

Jump the rope, Jump the rope. Jump, jump, jump.

(прыгаем через скакалку)

Jump it high, And jump it low. Jump, jump, jump.

(прыгаем выше и ниже)

Jump it fast, And jump it slow. Jump, jump, jump.

(прыгаем быстро и медленно)

Walk tiptoe, walk tiptoe

(ходим на цыпочках)

Very slow, very slow. Jump, jump, jump.

(прыгаем через скакалку на цыпочках)

Clap your hands,

(хлопаем в ладоши)

And stamp your feet.

(топаем ногами)

Jump, jump, jump.

(прыгаем)

VIII. Закрепление введенной лексики

-Now, guys, look at your laptops, please. Imagine that you are at the shooting gallery! You can see different puddings as your aims. Your task is to listen carefully to the speaker and shoot the correct aim! You have only 5 seconds for the decision.

Учитель подготавливает компьютерную онлайн-игру на сайте <https://www.mes-games.com/snacks> (см. приложение 9). Геймплей выглядит как тир. Задача учащихся правильно услышать, какое слово назвал диктор и «выстрелить» в правильную цель.

Итог урока

-Our lesson is over. Open your diaries and write down the homework, please. Thank you very much for your work! It was pleasant to see you. Good-bye, boys and girls.

Домашнее задание:

Проектная работа: учащиеся пишут о любимых блюдах в своей семье.

Рабочая тетрадь: с. 26- 27, упр. 1, 2, 3.

Выводы по второй главе

Во второй главе мы изучили требования ФГОС к уровню сформированности иностранным языком на начальном этапе обучения.

Целями и задачами обучения иностранному языку в соответствии с программой являются: развивать элементарные навыки в устной речи, то есть, понимание разговорного языка и начальные навыки говорения, чтения и письма на иностранном языке. Изучение иностранного языка способствует развитию интеллекта ребенка.

Изменения, происходящие в современном обществе, требуют ускорения совершенствования образовательного пространства, определения новых целей и задач в образовании, которые бы учитывали социальные, государственные и личные интересы и потребности. В этой связи приоритетным направлением в образовании является введение и развитие потенциала новых образовательных стандартов.

Так же во второй главе нашего исследования были рассмотрены индивидуально- психологические особенности школьного возраста. И были сделаны следующие выводы.

Чем младше ребёнок, тем ярче у него выражено преобладание процессов возбуждения над процессами внутреннего активного торможения.

У детей младшего школьного возраста наблюдается нехватка устойчивости концентрации и внимания.

Каждый человек имеет индивидуальные отличия в протекании процессов возбуждения и торможения (по силе, уравновешенности и подвижности нервного процесса). Вот почему в учебной работе мы говорим о необходимости индивидуального подхода к учащимся.

Кроме возрастных особенностей важно учитывать индивидуальные особенности конкретного ребёнка.

Индивидуальные особенности каждого ребёнка главным образом определяются одним из четырех типов нервной системы: флегматик, сангвиник, холерик, меланхолик. И, исходя из характеристик каждого типа

нервной системы, можно построить общение с учениками и действовать в правильном направлении.

Таким образом, владея информацией и зная, как взаимодействовать с тем или иным типом личности, учителю в значительной мере проще грамотно выстроить свой урок и добиться наилучших результатов.

С учётом требований ФГОС и индивидуально-психологических особенностей детей нами был разработан и составлен сборник, представляющий собой серию уроков с использованием компьютерных игр в процессе обучения иностранному языку. Данная методическая разработка поможет учителям разнообразить и использовать на уроке современные технологии, тем самым повысив интерес учащихся к изучению иностранного языка.

Заключение

Сегодня применение компьютерных игр в образовании является одной из актуальных и обсуждаемых тем.

Современное представление о технологиях развития значительно отличается от того, что было принято в традиционной школе. Переступая порог школы, ребенок сразу же попадал в подчинение требованиям и рамкам, которые жестко определялись программой, учебниками, учителем. И именно современные технологии развития раскрывают интеллектуальные особенности каждой маленькой личности, с учетом ее индивидуальных характеристик.

Важнейшим аспектом, который необходим для активизации познавательной деятельности учеников – это грамотный подбор разнообразных форм обучения. Вовлечение каждого ребенка в активную учебную деятельность, использование при этом разнообразных интерактивных и компьютерных технологий.

Компьютер становится неотъемлемой частью процесса преподавания иностранного языка. Компьютер является незаменимым помощником для изучения и освоения учебного материала посредством игры. Влияние компьютера на детей в этом возрасте очень благотворно и может помочь в развитии определенных навыков.

Для того, чтобы достичь цели и доказать актуальность нашего исследования, нами были решены поставленные задачи; изучен и обобщен теоретический материал по интерактивным и игровым методам обучения иностранному языку; использованы различные источники информации. В работе над исследованием помогли следующие методы: наблюдение, сравнение, теоретический анализ и обобщение научной литературы.

Мы определили роль и место компьютерных игр в обучении иностранному языку, выделили основную особенность дидактических компьютерных игр. Так, в первую очередь такие игры должны быть обучающими. Они создаются взрослыми в целях воспитания и обучения

детей. Но для играющих детей воспитательно-образовательное значение такой игры не выступает открыто, а реализуется через игровую задачу, игровые действия и правила.

В итоге нами была создана методическая разработка серии уроков с использованием компьютерных игр, внедренная в учебный процесс частного общеобразовательного учреждения «Гимназия №212 Екатеринбург - Париж».

По данным исследовательской работы мы написали научную статью и представили ее на научно-практической конференции.

Итак, мы теоретически обосновали эффективность применения компьютерных обучающих игр в методике обучения иностранному языку и разработали собственный комплекс уроков с использованием компьютерных обучающих игр.

Список литературы

Книги:

1. Асламова Т. В. Интерактивные способы и приёмы обучения устному иноязычному общению – М.: Моск. гос. тех. ун-т МАМИ, 2000. – 20 с.
2. Бондаренко А. К. Дидактические игры в детском саду: книга для воспитателя детского сада – 2-е издание, доработанное. – М: Просвещение, 1991. – 160 с.
3. Быкова Н., Дули Д., Поспелова М., Эванс В. УМК «Английский в фокусе» для 4 класса. – М.: Express Publishing: Просвещение, 2011.
4. Гадамер Х. Г. Истина и метод: основы философской герменевтики. Пер. с нем.; общ. ред. и вступ. ст. Б. Н. Бессонова. – М.: Прогресс, 1988. – Экскурсы I–VI.
5. Загрекова Л. В. Теория и технология обучения. Учебное пособие для студентов педагогических. Вузов / Загрекова Л. В., Николина В. В. – М.: Высш. шк., 2004. – С. 6–50.
6. Захарова И. Г. Информационные технологии в образовании: учеб. пособие для студ. высш. пед. учеб. заведений. – М.: Академия, 2007.
7. Кавтарадзе Д. Н. Обучение и игра. Введение в активные методы обучения – М.: «Флинта», 2001.
8. Каирова И. А. Педагогический словарь – М.: изд-во академии педагогических наук, 1960.
9. Киселёва О.В. Методика использования компьютерных игр в обучении английской орфографии на начальном этапе в школе с углубленным изучением иностранного языка: Дисс. канд. педагог. наук. – С-П., 1995. – 168 с.
10. Китайгородская Г. А. Интенсивное обучение иностранным языкам: теория и практика – М.: Русский язык, 1992. – 255 с.
11. Китайгородская Г. А. Методические основы интенсивного обучения иностранным языкам – М., 1986. – 176 с.

12. Колесникова И. Е. Игры на уроке английского языка: 5-й класс (пособие для учителя) – Мн.: Нар. Асвета, 1990. – 112 с.
13. Красильникова В. А. Становление и развитие компьютерных технологий обучения: Монография – М.: ИИО РАО, 2002. – 168 с.
14. Пассов Е. И. Программа – Концепция коммуникативного иноязычного образования – М.: Просвещение, 2000. – 173 с.
15. Пассов Е. И. Урок иностранного языка / Е. И. Пассов, Е. С. Кузнецова – Москва: Глосса Пресс, 2010. – 640 с.
16. Подласый И. П. Педагогика начальной школы – М: Владос, 2001. – 340 с.
17. Полат Е. С. Новые педагогические и информационные технологии в системе образования / Е. С Полат, М. Ю Бухаркина, М. В. Моисеева, А. Е Петров - М., 2001.
18. Рогова Т.В., Верещагина И.Н. Методика обучения английскому языку в начальной школе на начальном этапе / Т. В. Рогова, И. Н Верещагина – М.: Просвещение, 2000. – 340 с.
19. Селевко Г. К. Альтернативные педагогические технологии. – М.: НИИ школьных технологий, 2005. – 224 с.
20. Соловова Е. Н. Методика обучения иностранному языку – М.: Просвещение, 2003. – 320 с.
21. Стронин М. Ф. Обучающие игры на уроках английского языка – М.: Просвещение, 1982. – 112 с.
22. Celce-Murcia M. Teaching English as a Second or Foreign Language (3rd ed) – USA: Heinle&Heinle, 2001.
23. Long M. H. Methodology in TESOL / М. Н Long, Richards J. С. – USA: Heinle&Heinle, 1987.
24. Nunan. D. Language Teaching Methodology – UK: Prentice Hall International, 1991.
25. Tanner .R. Tasks for teacher education / R. Tanner, С. Green – UK. Addisson Wesley Longman. Ltd, 1998.

Статьи:

26. Азимов Э. Г. Вильиинецкая Е. Н. Материалы Интернета на уроке английского языка // Иностранные языки в школе. – 2001. – № 1. – С. 96–101.
27. Беспалько В. П. Слагаемые педагогической технологии // М.: Педагогика. – 1989. – С. 192.
28. Биболетова З. М. Учебно-методический комплект «Английский с удовольствием» // М.: Титул. – 2014. – С. 128.
29. Бордовский Г. А. Новые технологии обучения: вопросы терминологии // М.: Педагогика. – 1993. – № 5. – С. 12–15.
30. Демирчоглян Г. Г. Компьютер и здоровье // М: Лукоморье, Темп МБ, новый центр. – 1997. – С. 45
31. Ефременко В. А. Применение информационных технологий на уроках иностранного языка // ИЯШ. – 2007. – №8.
32. Жажева Д. Д., Жажева С. А. Использование информационно-коммуникационных технологий в процессе обучения русскому языку // Научно-методический электронный журнал «Концепт». – 2013. – № 4 (апрель). – С. 21–25.
33. Иликбаева У. В. Дидактическая игра как средство повышения мотивации учащихся начальной школы при изучении иностранного языка // Психолого-педагогические особенности преподавания иностранного языка в условиях внедрения ФГОС нового поколения: материалы I научно-практической конференции (с участием российских и международных авторов). М. Берлин: Директ-Медиа. – 2015. – 209 с.
34. Калинина О. С., Шаталова Е. В. Влияние компьютера на психическое и физическое здоровье детей // Научно-методический электронный журнал «Концепт». – 2017. – Т. 39. – С. 3416–3420.
35. Касьянова В. П., Кучерявая Т. Л. Использование новых технологий при обучении иностранному языку на начальном этапе // Актуальные вопросы современной педагогики: материалы междунар. науч. конф. Уфа. – 2011. – С. 129–132.

36. Княжева В. В. Теория и практика внедрения интерактивных форм обучения на уроках общественных дисциплин в профессиональном образовании // Молодой ученый. — 2015. — № 21. — С. 784–788.
37. Комарова Н. В., Рыбакина Л. А., Фаткуллина С. Ф. Развивающие игры как средство развития личности // Теория и практика образования в современном мире: материалы Междунар. науч. конф. СПб.: Реноме. – 2012. – С. 190–192.
38. Лащикова И. И. Игры как приём развития воображения и фантазии на уроках немецкого языка // Иностранные языки в школе. – 2003. – № 6. – С. 4851.
39. Леушина Е. А., Леушина Н. А. Классификация методов обучения в педагогической деятельности // Вектор науки ТГУ. Серия: Педагогика, психология. – 2015. – № 3(22). – С. 119–122.
40. Маргулис Е. Д. Психологические особенности учебной игры с использованием компьютера // Вопросы психологии. – 1988. – № 2. – С. 45–51.
41. Неживлева И. А. Интерактивное обучение иностранному языку как способ активизации познавательной деятельности // Личность, семья и общество: вопросы педагогики и психологии: сб. ст. по матер. XXXIII междунар. науч.-практ. конф. Новосибирск: СибАК. – 2013. – № 10 (34).
42. Петрова Е. И. Дети и компьютер // Философские проблемы информационных технологий и киберпространства. – 2012. – № 1.
43. Рахметова А. Т. Использование интерактивных методов обучения на занятиях по русскому и иностранному языку как средство активизации познавательной деятельности студентов // СНВ. – 2015. – № 1 (10).
44. Садомова Л. В. Элементы познавательной коммуникативной и эстетической мотивации на уроках английского языка // Иностранный язык в школе. – 1989. – № 1.- С. 62–65.
45. Старов И. М. Мотивация школьной деятельности // Школьные технологии. – 2005. – № 3. – С. 125–131.

46. Степанова М. Как обеспечить безопасное общение с компьютером // Народное образование. – 2003. – № 2.

47. Тихомиров О. К., Лысенко Е. Е. Психология компьютерной игры. Новые методы и средства обучения // М.: Знание. – 1988. – Вып.1. – С. 30–66.

48. Шапкин С. А. Компьютерная игра: новая область психологических исследований // Психологический журнал – 1999. – том 20. – № 1 – С. 86–102.

49. Dr. Gary Small, Gigi Vorgan. Surviving the Technological Alternation of the Modern Mind // iBrain. – 2011.

Электронные ресурсы:

50. Жукова Р. С. Дети и компьютер: вред и польза умной машины. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: www.ourboys.ru. – Our boys.ru – (Дата обращения 25.04.18).

51. Нарницын Н. Н. О «вреде компьютеров» [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.naritsyn.ru>. – Доктор Нарницын – (Дата обращения: 22.04.18).

52. Федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования [Электронный ресурс] // Федеральные государственные образовательные стандарты. М.: Институт стратегических исследований в образовании РАО.- Режим доступа: <http://www.edu.ru/db/portal/obschee/index.htm> - Edu.ru- (Дата обращения: 03.04.18)

53. ABC Coloring Town. 2016 [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://store.steampowered.com>. – Steam – (Дата обращения: 10.03.18).

54. Desserts and snacks. 2003 [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.mes-games.com/snacks>. – Mes-games – (Дата обращения: 13.10.17).

55. Grammar Interactive Monkey Fun Game. 2012 [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.eslgamesplus.com/>. – EsI Games Plus – (Дата обращения: 11.11.17).

56. Noun Game. 2014 [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.turtlediary.com/>. – Turtle Diary – (Дата обращения: 4.11.17).

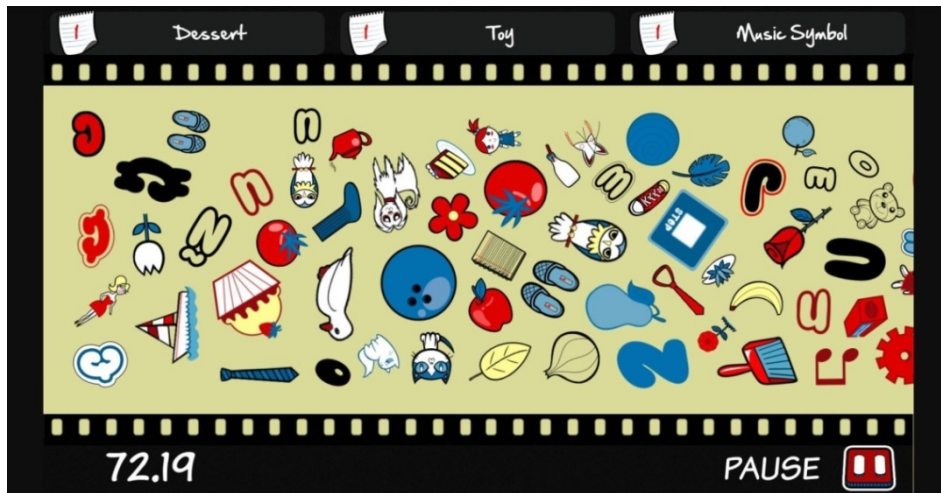
57. Phonetics Focus. 2014 [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.cambridgeenglishonline.com/>. – Cambridge English online – (Дата обращения: 10.10.17).

58. Tilly's word fun. 2016 [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://englishearly.ru>. – English early – (Дата обращения: 10.03.18).

59. Welcome to Trolley Dash! 2010 [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.britishcouncil.org/>. – British council – (Дата обращения: 10.10.17).

60. Where's My What. 2016 [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://store.steampowered.com>. – Steam – (Дата обращения: 10.03.18).







BRITISH COUNCIL LearnEnglish Kids

FRUIT 16.86 sec

AUDIO LIST

Created by Cambridge English Online Ltd.
© British Council www.britishcouncil.org/learnenglishkids

BRITISH COUNCIL LearnEnglish Kids

VEGETABLES 24.73 sec

Tomatoes **Carrots** **Cauliflower** **Spring Onions** **Onions**

AUDIO LIST

Created by Cambridge English Online Ltd.
© British Council www.britishcouncil.org/learnenglishkids

phonetics
focus

Which Phoneme?

Can you find the correct phoneme for the underlined part of the word?

Click on the sound button to hear the word, then choose the phonemic symbol for that sound.


~~eɪ~~ aɪ ~~ɔɪ~~

8 out of 8

Learn ▶ Enjoy ▶ Succeed

Cambridge English Online

eye



phonetics
focus

Which Phoneme?

Can you find the correct phoneme for the underlined part of the word?

Click on the sound button to hear the word, then choose the phonemic symbol for that sound.


əʊ aʊ ʊə

5 out of 6

Learn ▶ Enjoy ▶ Succeed

Cambridge English Online

house



more games? click here


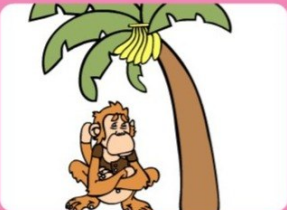


basket bottle

cup

a bag of flour

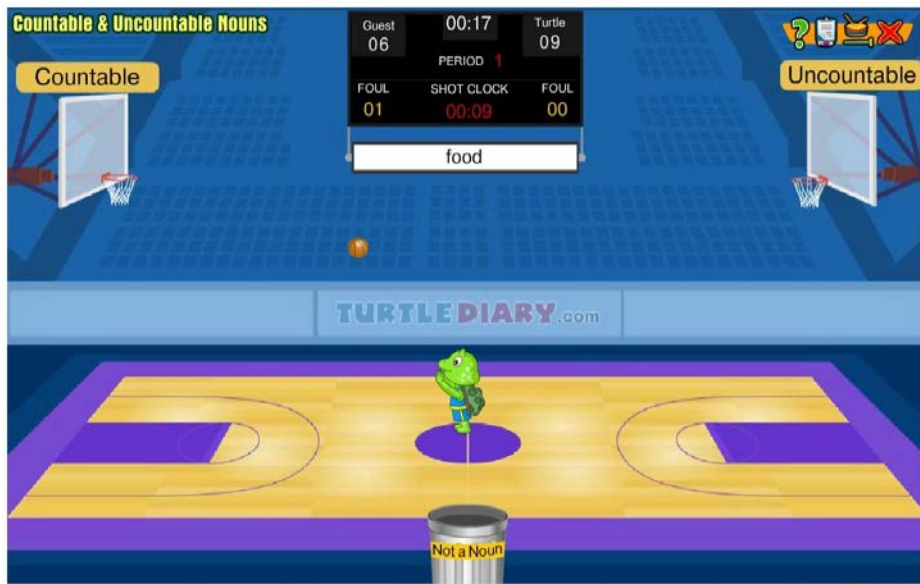
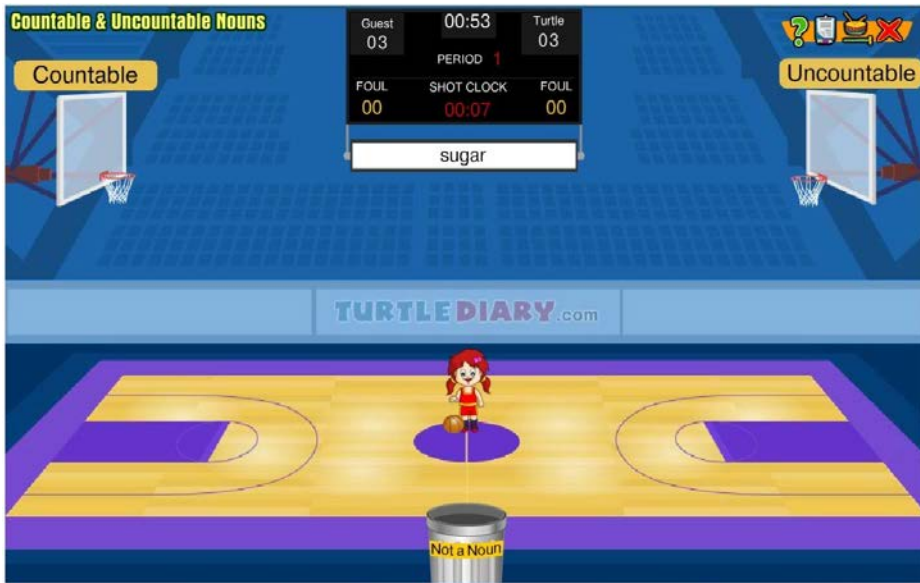
more games? click here



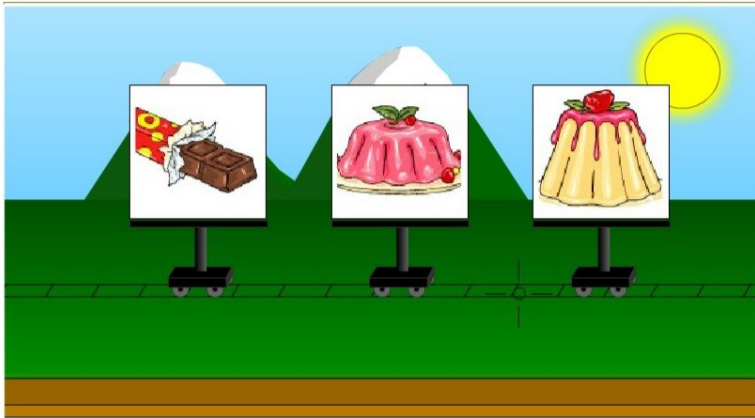
cup glass

piece jar

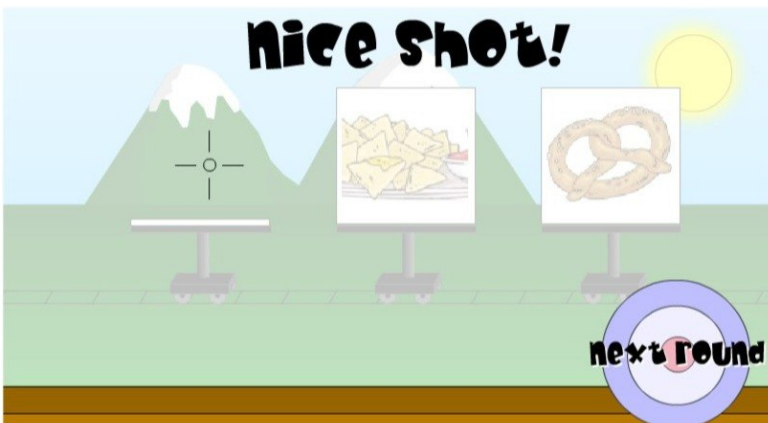
a of lemonade







load



next round

