

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

К ЗАЩИТЕ ДОПУСКАЮ:

Зав. кафедрой ГФ

_____ Б.А. Ускова

«1» февраля 2018 г.

ВЫПУСКНАЯ КВАЛИФИКАЦИОННАЯ РАБОТА

Применение игр в практике обучения английскому языку на начальном этапе

Исполнитель:

Обучающийся(аяся) группы № ЗИА-414с

Кутькина, Р. С. _____

(Ф.И.О.)

(подпись)

Руководитель

(подпись)

Фоминых, М. В. доцент, к.п.н.

(Ф.И.О., ученая степень, звание)

Нормоконтролер

(подпись)

(Ф.И.О.,

ученая степень, звание)

Екатеринбург 2018

ВВЕДЕНИЕ	4
ГЛАВА 1 ИГРА КАК ОДИН ИЗ МЕТОДОВ ОБУЧЕНИЯ АНГЛИЙСКОМУ ЯЗЫКУ НА НАЧАЛЬНОМ ЭТАПЕ	8
1.1 Психолого-возрастные особенности учащихся начальных классов.....	8
1.2 Игровая деятельность младших школьников.....	12
1.3 Психолого-педагогическое обоснование применения игрового метода в процессе обучения младших школьников.....	16
1.4 Классификация игр, применяемых на уроках английского языка на начальном этапе обучения.....	20
ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ 1	26
ГЛАВА 2. АНАЛИЗ УМК ПО АНГЛИЙСКОМУ ЯЗЫКУ С ТОЧКИ ЗРЕНИЯ ПРЕДСТАВЛЕННОСТИ В НИХ ИГРОВЫХ ЗАДАНИЙ.....	27
2.1 Анализ УМК «Английский язык. 3 класс» под редакцией В.П. Кузовлева	27
2.2 Анализ УМК «Enjoy English. 3 класс» под редакцией М.З. Биболетовой, О.А. Денисенко и др.	30
2.3 Анализ УМК «Счастливый английский.ру» под редакцией К.И. Кауфман, М.Ю. Кауфман.....	34
ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ 2	37
ГЛАВА 3. ПРАКТИЧЕСКОЕ ПРИМЕНЕНИЕ ИГР НА УРОКАХ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА И ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ДЛЯ ФОРМИРОВАНИЯ ИНОЯЗЫЧНЫХ РЕЧЕВЫХ НАВЫКОВ И УМЕНИЙ МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ	39
3.1 Использование игр на уроках английского языка в 3 классе (из опыта проведения занятий)	39
3.2 Интеллектуальная игра «Star hour» для учащихся 3-х классов.....	46
ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ 3	52
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	54
СПИСОК ИСПОЛЬЗУЕМЫХ ИСТОЧНИКОВ.....	56

ВВЕДЕНИЕ

Роль иностранного языка в развитии современного общества неоспорима. Владение им способствует пониманию мировой культуры и приобщению к ней, свободному использованию возможностей Интернет-ресурсов, работе с различными технологиями.

Перед преподавателем иностранного языка в школе стоит ряд серьезных задач. Одной из приоритетных задач является развитие ответственного и инициативного ребенка, его подготовка к качественному взаимодействию с окружающим миром: ребенка нужно адаптировать к стремительно меняющимся условиям, научить умению осуществлять множественный выбор, способствовать его самообразованию и саморазвитию. Кроме того, учителю необходимо формировать у детей способности к деятельности, включающей в себя готовность к целеполаганию, оценке, действию, рефлексии.

К решению этих задач необходимо приступать уже на начальном этапе обучения иностранному языку. Выбор учителем эффективной методики, конечно, облегчает решение поставленных перед ним задач.

Идеальным считается занятие, которое, во-первых, обеспечивает активное участие в уроке каждого ребенка, во-вторых, повышает авторитет знаний, в-третьих, обеспечивает личную ответственность ребенка за результаты учебной деятельности. В этой связи особенно эффективной, а, следовательно, чрезвычайно популярной среди педагогов является технология игровых форм обучения, обеспечивающая успешное решение названных задач.

Игры, применяемые педагогами на уроках, развивают и сохраняют интерес учащихся к предмету, придают урокам атмосферу поиска и

творчества, ослабляют напряжение и благотворно сказываются на эмоциональном состоянии учащихся.

Методисты и учителя-практики отмечают высокую эффективность применения игровых технологий в организации учебной деятельности. Игра может быть использована на любой ступени обучения, необходимо лишь адаптировать ее для каждого определенного возраста.

Использование игр в процессе обучения иностранному языку объясняется не только стремлением педагогов разнообразить учебный процесс, заинтересовать школьников, но и тем, что игровые технологии сегодня признаются одними из инновационных, а значит, отвечающими современным процессам информатизации общества. Между тем необходимо отметить, что многие методисты описывают технологию игры слишком обобщенно и упрощенно. Очень мало методических публикаций посвящено выявлению специфических особенностей деятельности преподавателя и обучаемых в той или иной фазе игры, а также описанию рекомендаций по ее подготовке. В этой связи проблема внедрения в обучение иностранным языкам игровых технологий является недостаточно разработанной и требует специального рассмотрения.

Все вышесказанное позволяет нам говорить о чрезвычайной **актуальности** выбранной нами темы исследования.

Объектом нашего исследования стал процесс обучения английскому языку младших школьников.

Предметом исследования является использование игр в процессе обучения английскому языку младших школьников.

Цель исследования – обосновать эффективность использования игр в процессе обучения английскому языку младших школьников.

Поставленная цель предполагает решение ряда **задач**:

- 1) Описать психолого-возрастные особенности учащихся начальных классов;
- 2) Охарактеризовать игровую деятельность младших школьников;

3) Обосновать необходимость применения игры в процессе обучения с психолого-педагогической точки зрения;

4) Классифицировать игры, применяемые на уроках английского языка на начальном этапе обучения;

5) Проанализировать различные УМК на наличие игровых заданий и упражнений;

6) Описать собственный опыт использования игр на уроках и внеклассных мероприятиях по английскому языку.

Методологической базой исследования послужили труды отечественных и зарубежных исследователей М.К. Апетян, Н.П. Аникеевой, Л.С. Выготского, Н.Д. Гальсковой, Е.В. Дзюиной, А.В. Нехорошевой, С.В. Перкас, Г.В. Роговой, Е.Л. Степановой, М.Ф. Стронина, С.А. Шмакова, Д.Б. Эльконина, E. Vouma, E. Forster, S. Rixon, A. Wright и др.

Методы исследования:

- Метод анализа психолого-дидактической и методической литературы;
- Описательный метод;
- Метод систематизации, классификации, обработки и обобщения фактического материала исследования;
- Метод наблюдения;
- Метод прогнозирования.

Гипотеза исследования – освоение английского языка будет эффективнее, если систематически использовать различные игры на уроках иностранного языка.

Теоретическая значимость и практическая ценность исследования заключаются в возможности применения его результатов в качестве методических рекомендаций в преподавании практического курса английского языка в школе. Разработанные уроки и внеклассные мероприятия могут послужить основой для разработки собственных мероприятий учителям английского языка.

Структура работы. Исследование состоит из введения, трех глав, заключения, списка использованной литературы.

Во введении обосновывается актуальность предпринятого исследования, определяются объект и предмет, ставится цель и формулируются задачи для ее достижения, называется методологическая база исследования, перечисляются основные методы исследования, описываются теоретическая значимость и практическая ценность работы.

В первой главе предлагается обзор теоретических исследований, посвященных применению игр в процессе обучения младших школьников, описываются основные положения данных исследований.

Во второй главе предлагается анализ трех различных УМК по английскому языку, применяемых в начальной школе, с точки зрения наличия в них игровых заданий и упражнений.

В третьей главе предлагаются методические разработки урока с применением игровых заданий и упражнений, а также игрового внеклассного мероприятия.

В заключении подводятся итоги проведенного исследования, обозначаются перспективы.

ГЛАВА 1 ИГРА КАК ОДИН ИЗ МЕТОДОВ ОБУЧЕНИЯ АНГЛИЙСКОМУ ЯЗЫКУ НА НАЧАЛЬНОМ ЭТАПЕ

1.1 Психолого-возрастные особенности учащихся начальных классов

Младший школьный возраст – это возраст детей, соответствующий годам их обучения в начальной школе, т.е. примерно от 7 до 10-11 лет. С точки зрения физического развития ребенка этот возраст считается относительно спокойным и равномерным. Однако с точки зрения психологии, это возраст важнейших изменений в жизнь ребенка. Ребенок поступает в школу, соответственно он вынужден резко изменить уклад своей жизни, поскольку теперь его социальное положение в коллективе и семье отлично от периода дошкольного обучения. Теперь учение становится основной ведущей деятельностью, а важнейшей обязанностью становится обязанность учиться и приобретать знания. Учиться в школе – это серьезный труд для ребенка. Теперь от него требуют большей дисциплинированности, организованности. Ребенок становится частью нового для него коллектива, в котором он будет жить, учиться, воспитываться, развиваться в течение последующих 11-ти лет. Подчеркнем, что учебная деятельность не сводится к посещению учебных заведений и получение знаний как таковых. Знания могут быть побочным продуктом игры, отдыха или труда [Недорезова, 2014: 228].

Младший школьник характеризуется развитием у него элементов социальных чувств, формированием навыков общественного поведения (коллективизма, ответственности за поступки, товарищества, взаимопомощи и др.), наличием больших возможностей для развития нравственных качеств и положительных черт личности. И.П. Подласый называет основные качества младшего школьника, создающие благоприятные предпосылки для

формирования высокоморальной личности: податливость, внушаемость, доверчивость, склонность к подражанию, огромный авторитет учителя. Исследователь считает, что именно в начальной школе закладываются основы нравственного поведения [Подласый, 2004: 66].

В начальной школе идет развитие произвольного внимания, мотивации учения, чувства ответственности за успех учебной деятельности. Кроме того, младшие школьники более уравновешены, мотивированы и положительно настроены, нежели дошкольники или подростки. Психологи В.И. Слободчиков и Е.И. Исаев справедливо отмечают, что детям младшего школьного возраста присущи длительные, устойчивые радостные и бодрые настроения. Эмоциональные переживания приобретают обобщенный характер, формируются высшие чувства – познавательные, нравственные, эстетические [Слободчиков, Исаев, 2013]. Тем не менее, нельзя исключать и наличие эмоциональных срывов у младших школьников, которые возникают при длительном расхождении между желаниями и возможностями их удовлетворения.

Зарубежные физиологи В. Пенфильд и Л. Робертс в своем исследовании под названием «Речь и мозговые механизмы» называют ребенка до 9 лет специалистом в овладении речью. После этого периода, отмечают исследователи, гибкость мозговых механизмов речи уменьшается, что приводит к более затруднительному их приспособлению к новым условиям. Возраст после 10 лет – это период преодоления множества препятствий. Мозг ребенка имеет специализированную способность к иностранному языку, которая, к сожалению, уменьшается с возрастом [Пенфильд, Робертс, 1964: 217].

В младшем школьном возрасте происходит множество изменений:

1) психологические новообразования (познавательное развитие – изменяются внимание, восприятие, память, развивается самопознание и личностная рефлексия, а также высшие чувства: эстетические, моральные,

нравственные (чувство товарищества, сочувствия, негодования)) [Мухина, 2006: 226];

2) изменение стиля общения с младшими школьниками (неприемлемы авторитарный, либерально-попустительский, гиперопекающий, отчужденный стиль, ценностное отношение к ребенку с высокой рефлексией и ответственностью за него – наиболее эффективный стиль воспитания);

3) общение с учителем: ребенок младшего школьного возраста находится в большой эмоциональной зависимости от учителя. Стиль общения учителя с детьми определяет их поведение в классе во время урока, в игровой комнате и в других местах, отведенных для занятий и развлечений.

Существует распространенное мнение о том, что раннее изучение иностранного языка приводит к логопедическим проблемам и ухудшает усвоение родного языка, а также снижает уровень интеллекта. Однако многолетнее экспериментальное обучение иностранному языку, проводившееся коллективом лаборатории обучения иностранным языкам НИИ общего и среднего образования АПН РФ, подтвердило благотворное влияние изучения данного предмета на детей, на их общее психическое развитие (память, внимание, воображение, мышление), на выработку у учащихся способов адекватного поведения в различных жизненных ситуациях, на лучшее владение родным языком, на речевое развитие обучающихся в целом [<http://www.normaleducation.ru/dafes-181-1.html>].

В этой связи в современных школах обучение иностранным языкам является обязательным компонентом учебной программы уже в начальном звене. Как было сказано выше, раннее обучение иностранным языкам способствует более прочному и свободному практическому владению им, несет в себе большой интеллектуальный, воспитательный и нравственный потенциал. Обучение иностранным языкам младших школьников стимулирует их речевое и общее развитие, приобщает их к культуре других стран, предотвращает появление языкового барьера, который чаще всего

возникает в среднем возрасте 11-12 лет, способствует приобретению общеучебных умений.

Существует три фактора, являющиеся причиной внимательного отношения к обучению иностранного языка младшими школьниками. Они описаны в работе Н.Д. Гальсковой и З.Н. Никитенко [Гальскова, Никитенко, 2004].

1. Психофизиологические факторы.

По мнению психологов и физиологов, раннее обучение иностранному языку определяется природной расположенностью детей к овладению языка и эмоциональной готовности к овладению им. В период с 4 до 8 лет дети любознательны и интересуются всем новым, в это время происходит быстрое усвоение языкового материала. Кроме того, младшие школьники мотивированы игрой, которая, как правило, способствует эффективному формированию способности общения на другом языке за счет взаимодействия игровой мотивации и повышенного интереса к обучению.

2. Антропологические факторы.

В процессе изучения иностранного языка младший школьник приобретает опыт общения с окружающим миром и другими людьми, тем самым социализируется. В младшем школьном возрасте ребенок чрезвычайно открыт и восприимчив ко всем обстоятельствам. Эта природная особенность определяет его развитие. Обычно ребенок приобретает социальный опыт в пределах носителей одного языка и одной культуры. Однако существующие современные информационные технологии способствуют межкультурному и межъязыковому общению школьников из любой страны. Будучи географически удаленным от страны изучаемого языка младший школьник может ежедневно сталкиваться с лингвокультурными феноменами чужой страны и их представителей. В таком случае, незнание другого языка и другой культуры может стать причиной проблем в общении с их носителями. Поэтому детям нужно давать возможность адаптироваться к поликультурным условиям проживания в

современном мире, приобщать к иностранному языку, и через язык – к миру иных культур.

3. Педагогические факторы.

По мнению педагогов, иностранный язык помогает детям лучше ориентировать в постоянно изменяющемся мире. При обучении иностранному языку стоит помнить психолого-педагогическую концепцию, когда дети подражают взрослым, имитируют их речь нецеленаправленно. Никто не расчленяет поток речи для ребенка на единицы, не дает речевые образцы, не объясняет грамматику. Но к семи-восемью годам ребенок сам строит высказывания и решает коммуникативные задачи. Например, дети запоминают сотни слов потому, что возникает психологическая ситуация, когда иностранный язык выполняет те же социальные функции, что и родной, необходимость в общении, игра с иноязычным партнером и т.д. В таких условиях ребенок быстрее научится говорить на иностранном языке, чем взрослый. Так или иначе, немаловажную роль играет психолого-педагогическая организация деятельности и взаимодействия педагога и детей в процессе обучения. Также, существует мнение, что то, что усвоено в детстве запоминается навсегда.

Таким образом, все вышеупомянутые особенности младшего школьного возраста и перечисленные факторы обязательно должны быть учтены в обучении в целом и иностранному языку в частности. Обучение необходимо вести, отталкиваясь от естественных перспектив психического развития младшего школьника.

1.2 Игровая деятельность младших школьников

Игра наряду с трудом и ученьем – один из основных видов деятельности человека, удивительный феномен нашего существования.

М.Ф. Стронин дает следующее определение понятию «игра»: это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение

общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением [Стронин, 2005].

У игры как педагогического приема существует масса преимуществ. Во-первых, игра является эффективным средством воспитания. Во-вторых, игра создает коллектив, ведь ничто так не объединяет детей, как общие переживания в игре. В-третьих, в игре воспитывается чувство товарищества, взаимная поддержка.

Психолог В.А. Крутецкий справедливо отмечает, что правильно организованная и введенная в процесс обучения игра воспитывает исключительно положительные качества личности ребенка [Крутецкий, 1990].

Игра – это весьма многофункциональная деятельность. Г.К. Селевко выделяет восемь основных функций игры:

- 1) развлекательную;
- 2) коммуникативную;
- 3) функцию самореализации;
- 4) игротерапевтическую;
- 5) диагностическую;
- 6) функцию коррекции;
- 7) функцию межнациональной коммуникации;
- 8) функцию социализации [Селевко, 1998].

С.А. Шмаков характеризует игру как вид деятельности, которой присущи:

- свободное развитие;
- творчество и импровизация;
- эмоциональная приподнятость, включающая соперничество, конкуренцию, состязательность;
- прямые или косвенные правила, отражающие ее содержание и развитие;

- определенная структура (роли играющих, игровые действия, игровое употребление предметов, реальные отношения между играющими, сюжет) [Шмаков, 2001].

Являясь развлечением, отдыхом, игра способна перерасти в обучение, в творчество, в терапию, в модель типа человеческих отношений и проявлений в труде.

Как метод обучения игра используется в следующих случаях:

- как самостоятельная технология для освоения понятия, темы и даже раздела учебного предмета;
- как элемент более обширной технологии;
- как урок (занятие) или его часть (введение, объяснение, закрепление, упражнение, контроль);
- как технология внеклассной работы [Деркач, 1991].

Педагогическая игра (в отличие от игр вообще) обязательно обладает четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом. Игровые приемы и ситуации, моделируемые на уроках, являются средством побуждения, стимулирования учащихся к учебной деятельности.

Педагогические игры можно классифицировать по различным основаниям.

1) по виду деятельности:

- а) физические,
- б) интеллектуальные,
- в) трудовые,
- г) социальные,
- д) психологические;

2) по характеру педагогического процесса:

- а) обучающие, тренировочные, контролирующие и обобщающие;
- б) познавательные, воспитательные, развивающие;
- в) репродуктивные, продуктивные, творческие;

г) коммуникативные, диагностические, профориентационные, психотехнические и др.

3) по характеру игровой методики:

- а) предметные,
- б) сюжетные,
- в) ролевые,
- г) деловые,
- д) имитационные
- е) игры-драматизации.

4) по предметной области:

- а) математические,
- б) лингвистические,
- в) исторические,
- г) литературные и др.

5) по специфике игровой среды:

- а) игры с предметами и без предметов,
- б) настольные игры,
- в) комнатные /уличные игры,
- г) компьютерные игры,
- д) игры с различными средствами передвижения.

Игра в обучении преследует ряд основных целей: расширяет кругозор и познавательную активность, формирует определенные навыки, развивает общеучебные умения, воспитывает самостоятельность и волю, приобщает к нормам и ценностям общества, адаптирует к условиям среды, учит общению.

Таким образом, игровая деятельность – это основной вид деятельности человека, наряду с трудом и обучением. В жизни человека игра выполняет ряд функций. Значение игры в жизни очень велико, она имеет не только развлекательное значение. Игра способна перерасти в обучение, творчество, терапию. Педагогическая игра отличается четко поставленной целью и соответствующим ей педагогическим результатом. Она имеет свою

классификацию. Игры делятся по виду деятельности, по характеру педагогического процесса и в зависимости от игровой среды. В зависимости от типологии каждая игра имеет свой спектр целевых ориентаций.

1.3 Психолого-педагогическое обоснование применения игрового метода в процессе обучения младших школьников

Говоря о необходимости применения в процессе обучения игровых методик, следует в первую очередь остановиться на их психолого-педагогическом обосновании.

С психолого-педагогической точки зрения, в основе игровых методов обучения лежит игровая деятельность.

Психологический механизм игры, по мнению ряда ученых, кроется в мотивации деятельности. Перечислим основные способы мотивации младших школьников в ходе игр:

- мотивы общения: решая игровые задачи, ребята взаимодействуют друг с другом и укрепляют взаимоотношения между собой;
- мотивы морали: в процессе игры дети стремятся отстаивать свою точку зрения;
- мотивы к победе (достижению цели): в игре учащийся стремится к победе и осознает пути достижения цели;
- мотивы ответственности: несмотря на принцип равенства в игре, результат зависит от каждого игрока индивидуально и от его личностных качеств;
- мотивы личностной значимости: обезличенный процесс обучения в игре приобретает личностную значимость;
- познавательные мотивы: ситуация успеха стимулирует учащихся к познавательной деятельности, кроме того в игре присутствует нечто, неопознанное учениками, что активизирует их мыслительную деятельность, толкает на поиск ответа.

Л.С. Выготский, Д.Б. Эльконин, А.П. Усова и А.Н. Леонтьев видят неопровержимую связь игры с трудовой и учебной деятельностью¹. Исследователи видят основное назначение игры в развитии и самореализации учащихся.

По мнению немецкого психолога К. Гросса, игра – это начальная школа поведения. Автор утверждает, что независимо от внешних и внутренних факторов мотивировки игры, она является школой жизни для обучающихся [Гросс, 1916]. Игра, как замечает К. Гросс, – это объективно-первичная стихийная школа, кажущийся хаос, который предоставляет ребенку возможность ознакомления с традициями поведения людей, его окружающих.

К. Шиллер, Г. Спенсер считали, что игра – это обыкновенная трата избыточной энергии, которую накапливает ребенок и которая не расходуется на труд, потому и выражается в игровых действиях.

По мнению К. Бюллера, игра – это удовольствие, обычная увлеченность ребенка.

З. Фрейд подчеркивал, что ребенок побуждается к игре чувством собственной неполноценности.

Очевидно, что все авторы считают, что в основе игры лежат инстинктивные, биологические потребности ребенка: его влечения и желания.

В последние десятилетия игровые методики активно применяются в отечественной дидактике. Это связано с тем, что в общественной практике и науке понятие игры осмысливается по-новому, как общественная, серьезная категория.

Психологическое значение игры в дидактике было доказано еще в прошлом столетии К.Д.Ушинским, А.С.Макаренко, В.А.Сухомлинским и др.

¹ Выготский Л.С. Вопросы детской (возрастной) психологии. – М.: Детская психология, 1984. – Т.4. – 415 с. См. также: Усова А.П. Роль игры в воспитании детей. – М.: Просвещение, 1976. – 96 с., Эльконин Д.Б. Психология игры. М.: Педагогика, 1978., Леонтьев А.Н. Психологические основы дошкольной игры. – ТГУ. – 61 с.

Ценными являются и практические исследования таких ученых, как Н.П. Аникеев, О.С. Анисимов, Г.А. Кулагин, В.В. Петрусинский, В.Ф. Смирнов и др.

Блестящий исследователь игры Б.Д. Эльконин полагает, что игра социальна по своей природе и непосредственному насыщению и спроецирована на отражении мира взрослых. Называя игру «арифметикой социальных отношений», Д.Б. Эльконин трактует игру как деятельность, возникающую на определенном этапе, как одну из ведущих форм развития психических функций и способов познания ребенком мира взрослых [Эльконин, 2005: 273].

Игра существует столько, сколько существует общество. Жизнь любого человека сопровождается игрой. Сегодня игра – это не только самостоятельный вид деятельности, но и ее универсальный инструмент практически во всех сферах общественной жизни: экономике, политике, управлении, науке и в сфере образования.

Что касается игры в процессе обучения (в том числе обучения языку), то в ней действует принцип равенства. Она посильна практически каждому ученику, вне зависимости наличия у него достаточно прочных знаний в языке. Более того, в игре может произойти такое, что самый слабый в языковой подготовке ученик может стать первым: иногда находчивость и сообразительность здесь оказываются более важными, чем способность ориентироваться в предмете.

Страх сделать ошибку, препятствующий свободному употреблению в речи лексики и грамматики чужого языка, значительно снижается в ходе игры, поскольку в ней отсутствует ощущение непреодолимости заданий. Играя, учащийся неосознанно усваивает языковой материал, что вызывает у него чувство удовлетворения, и он уже может говорить наравне со всеми.

Игры, лежащие в основе игровых методов обучения, выступают средством обучения, хотя источником ее активности являются задачи, добровольно взятые на себя личностью.

В играх учащиеся достигают целей различных уровней.

1) Цель получить удовлетворение от самого процесса игры: здесь отражается готовность учащегося к любой активности, приносящей положительные эмоции.

2) Функциональная цель: соблюдение правил, разыгрывание сюжетов, ролей.

3) Педагогическая цель, решение игровых задач: усвоение новой лексики иностранного языка, использование ее в речи.

Решение игровых задач способствует достижению педагогической цели, которую часто не осознают. Участие в лингвистической игре обеспечивает внимание учащихся к конкретным задачам, поставленным в игре, а результатом их деятельности становится усвоение новой лексики, взаимодействие с собеседниками на иностранном языке.

Игровая деятельность формирует психические процессы ребенка:

- переход от наглядно-действенного к образному мышлению;
- способность к абстрагированию и обобщению;
- произвольное запоминание.

Игровое обучение не может быть единственным образовательным методом в работе с детьми. Оно не вырабатывает способность учиться, но развивает познавательную деятельность школьников.

А.М. Новиков справедливо замечает, что учащимся интересна только та информация, которая задевает их эмоциональный мир, имеет для них личную значимость. Такую информацию они легко запоминают. Учитель должен организовать учебную деятельность таким образом, чтобы познавательные процессы учащихся были активизированы, поскольку познавательная активность – это инициативное, действенное отношение учащихся к усвоению знаний, а также проявление интереса, самостоятельности и волевых усилий в обучении [Новиков, 2009: 77].

Психологи и методисты утверждают, что успешное постижение иностранного языка зависит не только от когнитивных процессов, но и

эмоциональной сферы личности. Человек – это эмоциональное существо, а среди качеств личности, необходимых для изучения иностранного языка, он обладает мотивацией, уровнем тревожности и самооценки, скованностью (раскованностью) и склонностью к риску. Мотивация в любой деятельности является пусковым механизмом. Успехи в деятельности приумножают мотивацию. Низкая самооценка зачастую приводит к скованности, закомплексованности и связана со страхом совершить ошибку, что негативно влияет на овладение языком. В тесной взаимосвязи с самооценкой, скованностью, готовностью к риску находится уровень тревожности при усвоении иностранного языка. При этом различают личностную и ситуативную тревожность. Если первая изнуряет организм, являясь помехой в обучении, то ситуативная тревожность создает интеллектуальное напряжение, азарт в обучении.

Таким образом, очевидно, что игра положительно влияет на эмоциональное состояние человека, раскрепощает и стимулирует его к изучению иностранных языков. Но игровое обучение не может быть единственным образовательным методом в работе с детьми. Оно не формирует способности учиться, а только развивает познавательную активность школьников.

1.4 Классификация игр, применяемых на уроках английского языка на начальном этапе обучения

Традиционно игры, применяемые на уроках английского языка, направлены на формирование языковых навыков и умений, поэтому они делятся на следующие группы, подробно описанные М.Ф. Строниным:

- а) грамматические игры;
- б) лексические игры;
- в) фонетические игры;
- г) орфографические игры;
- д) творческие игры.

Каждая группа игр характеризуется определенными параметрами: формой проведения, целями, задачами. Рассмотрим каждую группу подробнее.

Грамматические игры.

Формирование и развитие активной речи на английском языке невозможно без овладения школьниками грамматических правил. Традиционно учителя используют в качестве отработки грамматического материала его многократное повторение методом простого заучивания. Однако такой механический подход имеет ряд недостатков. Во-первых, как правило, какая-то парадигма (например, спряжение глагола) заучивается изолированно от контекста или речевой ситуации. Во-вторых, такой подход лишает ребенка навыка самостоятельно, грамматически верно строить предложения. Кроме того, механическое заучивание утомляет детей, поскольку такой прием чрезвычайно однообразен, а значит, неинтересен и скучен. Тем не менее, обойтись без изучения грамматического материала нельзя, ведь именно грамматические навыки являются фундаментом, на котором строится вся коммуникативность. Грамматические игры, используемые на уроках английского языка, помогут сделать скучную работу более увлекательной и интересной. Безусловно, нужно заметить, что использование грамматических игр, несмотря на их надежность в формировании грамматических навыков, должно быть разумным и в качественном, в количественном отношении. Иначе игра потеряет свежесть эмоционального воздействия.

Используя на уроках английского языка грамматические игры, учитель преследует ряд целей:

- 1) стремится научить школьников употреблению речевых образцов, которые содержат определенные грамматические трудности;
- 2) пытается создать естественную ситуацию для употребления этих образцов;
- 3) Развивает речевое творчество учащихся [Стронин, 2005].

Лексические игры.

Использование лексических игр на уроках английского языка не менее важно, чем использование грамматических игр. Лексическая игра тоже строит фундамент коммуникативности.

Используя на уроках лексические игры, учитель добивается следующих целей:

- 1) тренирует детей употреблять лексику в ситуациях, приближенных к естественной обстановке;
- 2) активизирует речемыслительную деятельность учащихся;
- 3) развивает речевую реакцию учащихся;
- 4) знакомит учащихся с сочетаемостью слов.

Существуют определенные правила введения в речевой оборот ребенка новых лексических единиц. Поскольку слова хранятся в памяти ассоциативно-тематическими группами, то и вводить их нужно тематическими группами. Именно поэтому учебный материал сосредоточен вокруг базовых лексических тем: семья, внешность, части тела, одежда, дом, город, школа, еда, животные, цвет и др. Для прочного запоминания слов и выражений необходимо их многократное повторение, но чтобы процесс повторения не наскучил детям, при обучении лексике целесообразно использовать игры на карточках, картинках или кубиках [Игровой метод..., 2006].

Фонетические игры.

Фонетические игры используются для формирования и корректировки произносительных (фонетических) навыков школьников.

Фонетические навыки признаются наиболее хрупкими, подверженными деавтоматизации, т.е. разрушению в силу недостаточного или несистематического подкрепления (тренировки). Систематичность применения специальных фонетических имитационных упражнений, фонетически направленных игровых заданий способствует формированию основ фонетических навыков.

Цели использования фонетических игр на уроках английского языка сводятся к следующему:

- 1) к тренировке произношения английских звуков;
- 2) к обучению громкости и отчетливости чтения стихотворений;
- 3) к формированию навыков фонетического слуха [Шмаков, 2001].

Среди фонетических игр, используемых на начальном этапе обучения, можно выделить игры-загадки, игры-имитации, игры-соревнования, игры с предметами, игры на внимательность, игры-лото со звуками.

Орфографические игры.

Орфографические игры способствуют формированию и развитию речевых навыков. Основная цель этих игр – освоение правописания иностранных слов. Орфографические игры, как правило, рассчитаны на развитие памяти детей или на воспроизведение орфографического образа слова. Некоторые игры сочетают в себе эти две задачи.

Творческие игры.

К творческим играм относят два вида игр – ролевою игру и игру-драматизацию. Рассмотрим подробнее каждый вид.

Ролевая игра – это игра, участники которой условно воспроизводят реальную практическую деятельность людей, создавая тем самым условия реальной коммуникации [Шишкин, 1980: 167].

В ходе проведения ролевой игры учитель создает мотивацию учащихся к речевой деятельности, т.к. они оказываются в условиях, когда необходимо что-то сказать, о чем-либо спросить, что-то выяснить или доказать, а также поделиться полученной информацией с собеседником.

Участвуя в ролевых играх, дети на практике убеждаются в необходимости использования языка как средства коммуникации. Игра способствует развитию их стремления к контакту друг с другом и учителем / руководителем, создает условия равенства в речевом партнерстве, разрушает традиционный барьер между учителем / руководителем и учеником [Куприянов, 2010].

Ролевая игра направлена на активную речевую практику не только говорящего, но и слушающего, ведь слушающему необходимо понять и запомнить реплику партнера, соотнести ее с ситуацией, определить, насколько она релевантна ситуации и задаче общения, и правильно отреагировать на реплику. Игры вообще и ролевые игры в частности, по мнению Л.П. Бочаровой, положительно влияют на формирование познавательных интересов школьников, способствуют осознанному освоению иностранного языка [Бочарова, 1996].

К основным требованиям к проведению ролевых игр на уроках английского языка методисты относят следующие:

- стимулирование мотивации учения;
- хорошая формальная и содержательная подготовка;
- приятие всеми учащимися;
- доброжелательная и творческая атмосфера проведения;
- необходимость умения учителя установить контакт с детьми.

Игра-драматизация – творческая игра, применяемая с целью увеличить интенсивность учебного процесса, повысить уровень владения языком, улучшить эмоциональный фон урока, вызвать и поддерживать интерес ребенка к обучению, позволить школьнику проявить себя, самоутвердиться, испытать чувство успеха.

Игра-драматизация, по мнению Н.В. Федотовой, это все воспроизведения в лицах – от драматических игр до подлинного художественного сценического действия с одной стороны, и от импровизации до разыгрывания готовой пьесы – с другой [Федотова, 2004: 3-4].

Используя игру-драматизацию в процессе обучения английскому языку, учитель достигает следующих целей:

- 1) формирует определенные навыки;
- 2) развивает определенные речевые умения;
- 3) обучает умению общаться;

4) учит запоминанию речевого материала.

Благодаря драматизации на уроках английского языка улучшается речь, интонация, воображение, память, наблюдательность, внимание, ассоциации, двигательный ритм, пластичность; развиваются технические и художественные способности (работа над сценой, костюмами, декорациями).

Таким образом, использование игр на уроках английского языка является чрезвычайно важным методическим приемом, помогающим учителю глубже раскрыть личностный потенциал каждого школьника, развить в нем трудолюбие, активность, самостоятельность, инициативность, умение работать в коллективе, сохранить и укрепить учебную мотивацию.

ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ 1

Первая глава настоящего исследования была посвящена описанию игры как одного из методов обучения английскому языку в начальной школе.

В ход работы над главой мы охарактеризовали психолого-возрастные особенности младших школьников. Младший школьник характеризуется развитием у него элементов социальных чувств, формированием навыков общественного поведения (коллективизма, ответственности за поступки, товарищества, взаимопомощи и др.), наличием больших возможностей для развития нравственных качеств и положительных черт личности. Младшие школьники податливы, внушаемы, доверчивы, склонны к подражанию. Все эти особенности необходимо учитывать при обучении детей английскому языку.

Далее нами была охарактеризована игровая деятельность младших школьников. Ее основными характеристиками стали полифункциональность и четко поставленная цель обучения. Существует множество классификаций педагогических игр по различным основаниям: по виду деятельности, по характеру педагогического процесса, по характеру игровой методики, по предметной области, по специфике игровой среды.

Педагогические игры, применяемые на уроках английского языка, принято классифицировать на пять групп: грамматические, лексические, фонетические, орфографические, творческие. Каждая из названных групп характеризуется определенными параметрами: формой проведения, целями, задачами, функциями.

ГЛАВА 2. АНАЛИЗ УМК ПО АНГЛИЙСКОМУ ЯЗЫКУ С ТОЧКИ ЗРЕНИЯ ПРЕДСТАВЛЕННОСТИ В НИХ ИГРОВЫХ ЗАДАНИЙ

2.1 Анализ УМК «Английский язык. 3 класс» под редакцией В.П. Кузовлева

Названный учебник входят в практику преподавания многих учителей Российской Федерации, отличаясь действенностью и эффективностью.

В первую очередь необходимо отметить ряд отличительных особенностей данного учебника:

- 1) бóльшая часть материалов учебника является аутентичной;
- 2) методический аппарат отвечает целям и традициям российской школы;
- 3) структура учебного материала модулей соответствует полной структуре психологической деятельности учащихся;
- 4) наличие материалов, позволяющих формировать культуроведческую и социокультурную компетенции.

Учебник состоит из двух частей, каждая из которых разбита на тематические блоки (Units). В учебнике представлены следующие темы:

Where are you from?

Is your family big?

Are you a good helper?

What do you celebrate?

I'm very nice!

What is your favourite season?

Have you got a pet?

What are good friends like?

Все названные блоки соответствуют возрастным и психологическим особенностям учащихся. В основу овладения речевым материалом учебника положен принцип комплексности, предполагающий взаимосвязанное обучение всем видам речевой деятельности.

В УМК помимо учебника и рабочей тетради входит также книга для учителя, снабженная учебным планом, методическими указаниями и рекомендациями по работе с различными заданиями и играми.

Игры, предлагаемые в учебнике 3 класса, в основном построены в формате командных соревнований для повышения эффективности усвоения активного лексико-грамматического материала каждого раздела. Игры обеспечивают использование учащимися языкового материала в непринужденной форме, с подключением эмоциональной сферы и представляют собой одну из форм гуманистического подхода к обучению. Помимо языковой составляющей ряд игр содержат и физическую составляющую: игра включает в себя динамические моменты (встать, сесть, переместиться, использовать мяч и т.п.).

Анализ учебника показал, что в нем очень много упражнений и заданий предусмотрено в формате игр (парных, групповых, индивидуальных). Практически на каждой странице учебника мы встретились с игровыми заданиями или упражнениями. На наш взгляд, в учебнике большое количество заданий, предполагающих применение игровых технологий, заслуживает внимания. Назовем наиболее интересные.

Let's play "Word train". Игра предполагает увеличение и улучшение вокабуляра младшего школьника и заключается в том, что школьникам необходимо составить как можно больше правильных предложений на английском языке с применением новых слов или конструкций. Слова заранее пишутся на карточках и раздаются детям. Из них они должны верно составить предложения.

Role play. Вы разговариваете с зарубежным другом о странах и городах, в которых живете. О чем бы вы расспросили и рассказали друг другу?

Let's play "My region". Класс делится на две группы. Задача каждой из них как можно больше рассказать о своем регионе на английском языке, применяя изученный лексический и грамматический материал.

Let's play "Number games". Суть игры в следующем: класс делится на две команды. На доске написан ряд цифр. Первому ученику из каждой команды дается по кусочку мела (маркера). Учитель называет цифру. Выигрывает очко та команда, чей участник быстрее нашел и зачеркнул эту цифру.

Let's play "Alphabet Race". Суть игры заключается в том, чтобы каждый учащийся смог назвать как можно больше слов на заданную букву алфавита. Задание можно усложнить: слова должны принадлежать одной тематической группе.

Let's play "Bingo". Это парная игра. Перед учащимся кладется поле со множеством картинок. Составляя предложение с изображенным словом, ученик накрывает фишкой данную картинку. Цель – заполнить горизонтальный или вертикальный ряд картинок. Задания обычно на лексическую или грамматическую тему. Напарник контролирует игру, и если замечает в предложении ошибку – не дает ставить фишку.

Let's play "Sweet clean house". Ученики разбиваются на группы по 3-4 человека. Каждый из игроков бросает кубик и передвигается на указанное количество клеток. На клетке может быть рисунок и слово. Ученик должен составить предложение, используя рисунок и слово.

Let's play "Snowball". Учащиеся придумывают предложения на определенную тему, повторяя те предложения, которые сказали предыдущие учащиеся.

Кроме вышеназванных игр в учебнике предлагается большое количество ролевых игр, в которых разыгрываются различные ситуации.

Несколько раз ребятам предлагается разгадать кроссворды, поучаствовать в викторинах, угадать загадки и ребусы.

Следует отметить, что в учебнике много иллюстраций, позволяющих детям понять смысл задания. Однако большинство названных игр не снабжены описанием правил. Тем не менее, назвать этот момент недостатком нельзя, т.к. методические рекомендации к большинству игр даны в книге для учителя. Кроме того, некоторые игры чрезвычайно популярны не только в рамках уроков английского языка, но и других уроков, поэтому такие игры не нуждаются в детальном описании.

Несомненным плюсом учебника является то, что большинство заданий даются на английском языке.

Из недостатков учебника мы хотим отметить следующий: ежеурочное задействование всех компонентов УМК: и учебник, и рабочая тетрадь, и книга для чтения. Об этом свидетельствует чередование предлагаемых упражнений. Но, на наш взгляд, это не слишком эффективно, т.к. из-за постоянной перемены источника информации ученикам не удается сконцентрироваться на определенной цели и достигнуть ее, возможно даже на уровне понимания.

2.2 Анализ УМК «Enjoy English. 3 класс» под редакцией М.З. Биболетовой, О.А. Денисенко и др.

Учебник под редакцией М.З. Биболетовой – это один из наиболее распространенных учебник в практике преподавания учителей начального звена в общеобразовательных школах. Его выбор многими учителями России обусловлен простотой и вместе с тем эффективностью предложенной информации.

Отличительными особенностями данного учебника являются следующие:

- 1) аутентичность характера учебного материала;

2) соответствие методического аппарата целям и традициям российской школы;

3) соответствие учебного материала психологическим и возрастным особенностям учащихся;

4) наличие материалов, позволяющих формировать речевую, языковую, социокультурную компетенции.

Учебник представлен одной частью, состоящей из четырех блоков, каждый из которых наполнен разным количеством уроков (от 14 до 21). В учебнике представлены следующие темы:

1. Лесная школа. В данном блоке учащиеся учатся рассказывать о себе (называют имя, возраст, описывают действия, которые они умеют делать, рассказывают о своей семье, любимых животных). В этом же разделе учащиеся знакомятся с лексикой по теме «Пища», учатся принимать и угощать друзей. Дети изучают правила поведения за столом, рассказывают о своей любимой еде, учатся совершать покупки в продуктовом магазине. В завершении раздела учащимся предлагается поработать над проектом «Меню».

2. Счастливые «лесные» уроки. В данном блоке учащиеся знакомятся со здоровым образом жизни, который включает в себя правильное питание, занятие спортом, соблюдение гигиены. Здесь же детям предлагается рассказать о своих семейных праздниках – Рождестве, Новом Годе. Завершением блока становится работа над проектом «A Happy New Year! Merry Christmas!»

3. Разговор о новом друге. В этом тематическом блоке учащиеся знакомятся с названиями месяцев, сообщают о дате своего рождения, учатся поздравлять друг друга и выбирать подходящий подарок. Здесь же происходит знакомство с особенностями написания писем зарубежным товарищам: как правильно обратиться, попрощаться, оформить конверт и т.д. Завершением раздела становится работа над проектом «Happy Birthday to You!».

4. Истории для друзей. В последнем разделе учебника дети учатся рассказывать о своем дне, его распорядке. Знакомятся с лексикой по теме «Части тела». Учатся инсценировать сказки. В завершении блока дети работают над созданием проекта «Let's Write a Letter!».

Очевидно, что все описанные блоки соответствуют возрастным и психологическим особенностям учащихся. В основу овладения речевым материалом учебника положен принцип комплексности, предполагающий взаимосвязанное обучение всем видам речевой деятельности.

В УМК помимо учебника и рабочей тетради входит также книга для учителя, снабженная учебным планом, методическими указаниями и рекомендациями по работе с различными заданиями и играми.

Игры, предлагаемые в учебнике 3 класса, в основном построены в формате ролевых. Их использование повышает эффективность усвоения активного лексико-грамматического материала каждого раздела. Участие в ролевых играх способствует тому, что учащиеся используют языковой материал в непринужденной форме, с подключением эмоциональной сферы. Игры такого рода представляют собой одну из форм гуманистического подхода к обучению. Помимо языковой составляющей ряд игр содержат и физическую составляющую: игра включает в себя динамические моменты (встать, сесть, переместиться, использовать инструменты (ножницы, клей и пр.)).

Анализ учебника показал, что в нем очень много упражнений и заданий предусмотрено в формате игр (парных, групповых, индивидуальных). Практически на каждой странице учебника мы встретились с игровыми заданиями или упражнениями. На наш взгляд, в учебнике большое количество заданий, предполагающих применение игровых технологий, заслуживает внимания. Назовем наиболее интересные.

Представь себя великаном. Скажи, что из продуктов ты можешь съесть в большом количестве.

Тебе предстоит идти на пикник. Что из продуктов ты положишь в свой рюкзак?

Поиграй с Джимом и Джилл в звездочетов. Сосчитай по порядку все новые звезды, которые они открыли.

Расскажи динозаврику Дайно, что надо делать, чтобы быть здоровым.

Познакомься с Санта-Клаусом и расскажи ему о себе. Сообщи ему, что бы ты хотел получить на Новый Год.

Проект. Давай сделаем игрушку для новогодней елки и напишем поздравления друзьям или родителям.

Разыграй с одноклассниками разговор мышек за столом.

Мисс Чэттер принесла на урок волшебную палочку. Воспользуйся ею. Предложи своим одноклассникам выполнить их заветные желания.

У тебя день рождения. Скажи, какой подарок ты бы хотел получить?

Расскажи корреспонденту журнала «My birthday!» о том, как ты отмечаешь свой день рождения.

Разыграй с одноклассником разговор между сотрудником почты и покупателем.

В Лесной школе проходит викторина «When? Why? Where?». Прими участие в этой викторине, задай вопросы своим одноклассникам, используя вопросительные слова. Ответь на вопросы одноклассников.

Расскажи о себе от имени одного из героев, изображенных на картинке. Не называй себя. Пусть твои одноклассники догадаются, кто ты.

Поиграй в игру «Интервью». Ты – ведущий программы, а твой одноклассник – известный актер. Расспроси актера о том, что он умеет и любит делать, какое время года любит, когда у него день рождения и какой подарок он хотел бы получить.

У Тайни скоро день рождения. Давай поздравим его: сделаем открытку и напишем поздравление. Устройте в классе выставку открыток для Тайни.

Ты приехал знакомиться с учениками Лесной школы. Расскажи им о себе, своей семье, что ты умеешь и любишь делать, о своем любимом времени года, о своем питомце.

Ты вернулся после встречи с учениками Лесной школы. Ответь на вопросы одноклассника о своих новых друзьях.

Кто из учеников Лесной школы тебе понравился больше всего? Напиши ему письмо. Расскажи о себе, своей семье, о том, что ты любишь и умеешь делать, о своем любимом времени года, о своем питомце. Нарисуй портрет любимого героя. Устройте в классе выставку писем.

Несколько раз ребятам предлагается разгадать кроссворды, поучаствовать в викторинах, угадать загадки и ребусы. Например, *ребус: замени рисунки словами.*

Как видим, в учебнике нет игровых заданий, снабженных определенными правилами. Однако отметим, что формулировка задания к игре вполне прозрачна, в ней расписаны роли и необходимые действия учащихся.

Недостатком учебника, на наш взгляд, является то, что все задания даются на русском языке. Несмотря на то, что учебник имеет подзаголовок «Базовый уровень», логичнее и правильнее формулировать в нем задания на английском языке.

2.3 Анализ УМК «Счастливый английский.ру» под редакцией К.И. Кауфман, М.Ю. Кауфман

УМК под редакцией К.И. Кауфман написан в соответствии с требованиями ФГОС и учитывает реальные возможности учителя и учащихся массовых школ Российской Федерации.

Основной особенностью учебника является использование приключенческой сквозной линии. Содержание учебника насыщено страноведческой информацией. В учебнике очень много учебных игр,

повышающих мотивацию учащихся. Часть игровых заданий снабжена специальным значком «давайте поиграем».

Учебник состоит из двух частей, каждая из которых разбита на уроки (lessons). В первой части 32 урока, во второй – 36 уроков. Уроки не имеют подзаголовков, только порядковые номера. Это, на наш взгляд, является недостатком учебника, т.к. учащимся трудно сориентироваться в нумерации уроков, чтобы найти нужную информацию (например, слова на определенную тему). Тем не менее, содержание всех уроков соответствует возрастным и психологическим особенностям учащихся. В основу овладения речевым материалом учебника положено взаимосвязанное обучение всем видам речевой деятельности.

Игровые задания, предлагаемые в учебнике, предполагают разную работу – индивидуальную, парную, групповую.

Приведем примеры парных игр.

В парах поиграйте в игру «Робот и его создатель». Создатель дает роботу команды на английском языке, а робот их выполняет. Выберите самую лучшую пару.

Поиграй в игру «Насколько хорошо ты знаешь своего друга?» Выбери слова, характеризующие твоего друга, тебя, и запишите их в две колонки. Задайте друг другу вопрос «What are you like?» и ответьте на него. Сколько слов у вас совпали? Есть ли в классе пары, у которых совпали все слова?

Вырежи рисунки из раздела «Вырежи» в рабочей тетради и расположи их в определенном порядке. Опиши свою картинку соседу по парте, но не показывай ее ему. Твой друг должен по твоему описанию расположить свои рисунки в таком же порядке, что и ты (игра по типу «Морской бой»).

Групповые игры предполагают участие группы учащихся или всего класса.

Поиграйте в игру «Что в рождественском мешке?». Первый игрок говорит: «In the Christmas bag there is...» и называет любой предмет (чем

смешнее – тем лучше). Следующий игрок должен повторить название подарка первого игрока и назвать свой подарок, третий игрок называет уже три подарка. Тот, кто забудет названия предыдущих подарков, выбывает из игры.

Поиграем в игру «Верю – не верю». Отметь галочками те утверждения о животных, которые ты считаешь правдивыми. Подготовь для своих друзей собственные утверждения о животных.

Индивидуальная работа предусмотрена в следующих заданиях:

Реши примеры и заполни кроссворд словами.

Назови, что изображено на картинках, отгадай слова и впиши их в клеточки (по типу игры «Виселица»). Выпиши буквы из цветных клеточек, чтобы узнать, где живет Седрик.

Поиграй в дешифровщика: Расшифруй записку Седрика, которую он оставил Ане с сообщением о том, где его найти.

Принеси на урок свою любимую игрушку. Представь ее классу. Докажи, что твоя игрушка самая послушная. Выполни вместе с ней все команды и просьбы своих одноклассников.

Таким образом, игровые задания учебника направлены на общение и сотрудничество учащегося не только с учителем, но и со своими сверстниками.

ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ 2

Вторая глава нашего исследования была посвящена анализу трех различных УМК по английскому языку для 3 класса с точки зрения наличия в них игровых упражнений и заданий.

Мы проанализировали следующие учебники:

- 1) УМК «Английский язык. 3 класс» под редакцией В.П. Кузовлева.
- 2) УМК «Enjoy English. 3 класс» под редакцией М.З. Биболетовой, О.А. Денисенко и др.
- 3) УМК «Счастливый английский.ру» под редакцией К.И. Кауфман, М.Ю. Кауфман.

Все названные учебники входят в перечень рекомендованных ФГОС. Они реализуют коммуникативный подход к обучению. Структурно учебники представляют собой тематические блоки (разделы), каждый из которых имеет более дробное членение. Учебники характеризуются наличием большого объема аутентичного материала, соответствующего возрастным и психологическим особенностям учащихся.

Каждый из учебников и имеет как преимущества, так и недостатки. С точки зрения анализа игровых упражнений и заданий, то все перечисленные УМК снабжены большим количеством самых разнообразных игр: ролевых, (творческих), лексических, грамматических, познавательных и др.

На наш взгляд, наиболее удачным с точки зрения представленности игровых заданий и упражнений, можно считать учебник под редакцией В.П. Кузовлева. В этом УМК мы обнаруживаем большее разнообразие игровых заданий. Кроме того, существенным плюсом в пользу этого учебника является то, что названия игр и задания к ним (правила) сформулированы на английском языке (в двух других учебниках задания даны на русском языке). В этом УМК учащимся предлагается разгадать

ребусы, шарады, отгадать загадки (в двух других загадки отсутствуют, а ребусы и кроссворды единичны). При этом подчеркнем, что явным преимуществом УМК под редакцией М.З. Биболетовой является наличие большого количества ролевых игр, направленных на активную речевую практику не только говорящего, но и слушающего: дети погружаются в разные ситуации, учатся мыслить соответственно каждой из них, пользоваться определенной лексикой, задавать вопросы и отвечать на них – иными словами, учатся коммуникации на иностранном языке.

Во всех описанных УМК темы и ситуации игрового общения близки учащимся начальной школы, а предлагаемый им языковой материал позволяет им выразить свои мысли и чувства в игре, стимулирует общение со сверстниками на английском языке. Следовательно, любой из учебников может быть использован в практике преподавания английского языка в общеобразовательных школах.

ГЛАВА 3. ПРАКТИЧЕСКОЕ ПРИМЕНЕНИЕ ИГР НА УРОКАХ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА И ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ДЛЯ ФОРМИРОВАНИЯ ИНОЯЗЫЧНЫХ РЕЧЕВЫХ НАВЫКОВ И УМЕНИЙ МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ

3.1 Использование игр на уроках английского языка в 3 классе (из опыта проведения занятий)

Материалы, касающиеся теоретического аспекта нашего исследования, мы использовали на уроках английского языка во время прохождения педагогической практики в МАОУ СОШ №134.

Кратко охарактеризуем класс, в котором проходила педагогическая практика. Группа состоит из 15 человек, уровень владения английским языком в соответствии с общеевропейской шкалой классификации стандартов языковой компетенции оценить пока трудно ввиду возраста учащихся. Большинство школьников (около 60%) имеют положительную мотивацию к изучению английского языка. Познавательный интерес у половины обучающихся обобщенный, 25 % - ситуативный, 25% - устойчивый. Все обучающиеся способны работать самостоятельно, а также в сотрудничестве (групповая и парная работа).

Класс занимается по УМК «English 3, В.П. Кузовлев, Н.М. Лапа, И.П. Костина, Е.В. Кузнецова».

Тема урока «What did you do on your birthday?» (U4, L4).

Тип урока: урок закрепления знаний.

Цель урока: Формировать речевую и коммуникативную компетенцию учащихся.

Задачи урока:

Социокультурный аспект – знакомство с традициями празднования дня рождения в Британии.

Развивающий аспект — развитие способности к имитации, к выявлению языковых закономерностей, развитие умения вести диалог-расспрос в ролевой игре, развитие умения участвовать в коллективной игровой деятельности, развитие творческого воображения.

Воспитательный аспект — воспитание уважительного отношения к семейным традициям.

Образовательный аспект – формирование грамматических навыков говорения с использованием глаголов в Past Simple, формирование лексических навыков, отработка произношения.

Планируемые результаты обучения

Предметные умения:

Развивать умение извлекать необходимую информацию из прослушанного текста.

Составлять собственное монологическое высказывание по теме урока.

Активная лексика: *chocolate, birthday, celebrate, a ball, present, gift*

Пассивная лексика: *buy, give, decorate, sing, dance*

Метапредметные умения:

Коммуникативные:

Использовать в речи изученные ЛЕ в соответствии с ситуацией общения.

Регулятивные:

Принимать и сохранять цели и задачи учебной деятельности, находить средства ее осуществления.

Познавательные:

пользоваться наглядными средствами предъявления языкового материала.

Личностные умения:

Развитие мотивов учебной деятельности, формирование личностного смысла учения, формирование границ собственного знания и «незнания».

Оборудование и материалы для урока:

1. Презентация к уроку с использованием интерактивной доски.
2. Компьютер с программным обеспечением Active in Spire.
3. Карточки с картинками на тему «Birthday».
4. Интерактивная игра «Fortune teller».
5. Таблица неправильных глаголов.
6. Музыкальная композиция для проведения физминутки.

Используемые педагогические технологии, методы и приемы: использование компьютерных, здоровьесберегающих технологий. Словесный метод с использованием приемов: диалог, пересказ, работа над произношением, частично-поисковый метод, исследовательский метод. Метод закрепления, метод контроля и оценки; создание атмосферы эмоционального комфорта.

Формы организации познавательной деятельности: использование игровых технологий, интерактивное обучение.

Продолжительность урока: 45 минут.

Приветствие. Мотивация учащихся (2 мин)

The weather is fine,

The sky is blue.

Good morning children,

I'm glad to see you.

Sit down, please.

Tell me how are you?

Good morning, good morning, good morning to you! Good morning, good morning, I'm glad to see you!

- Very well, thank you.

- I am all right, thank you.

- I am fine, thanks.

Объявление целей урока (1 мин)

Today we are going to speak about birthday traditions.

Фонетическая зарядка (2 мин)

Let's exercise our tongues.

Ваш друг позвал вас погулять [ei], [ei], [ei].

А вы заболели, погулять не получится, ведь вы даже говорите с трудом [m], [m], [m].

Вы пришли к доктору, а он попросил показать горлышко [a:], [a:], [a:]

Но вы не можете и у вас получается только [ʌ], [ʌ], [ʌ].

Тогда доктор решил послушать, как вы дышите [h], [h], [h].

После чего он принял решение поставить вам укол, который оказался очень неприятным и вы вскрикнули [ai],[ai],[ai].

Вы лечилась и быстро выздоровели так, что доктор даже удивился [wow],[wow],[wow].

Теперь вы можете погулять с другом, весело провести с ним время [ha], [ha], [ha], [he], [he], [he], [ho], [ho], [ho].

Учащиеся повторяют за учителем.

Проверка домашнего задания (4 мин)

Let's begin by going over your homework. Please, open your Activity Books ex 2.

..., read your words.

Дети читают слова, которые они поставили на месте пропусков: buy, wear, give, decorate, make, dance, sing, get.

Ребята, а что вы можете сказать о большинстве этих глаголов? Какое общее правило их объединяет? Дети отвечают на вопрос утверждением о том, что большинство названных глаголов относится к группе неправильных.

Распределите глаголы в две группы и поставьте их в Past Simple. Дети выполняют задание, а затем сверяются с таблицей неправильных глаголов.

Предъявление нового материала (10 мин)

Hugh and Tim are talking about Bill's birthday party. What did Hugh like about the birthday party? Listen to the dialogue and answer my question.

Прослушав диалог, дети делают вывод о правилах построения специальных вопросов в Past Simple.

Ребята, обратите внимание, чем похожи общий и специальный вопросы? Каков их порядок? Что мы видим в начале вопросительного предложения?

Автоматизация употребления в речи нового грамматического явления (20 мин). Учитель задает ученикам общие и специальные вопросы в Past Simple. Отвечая на них, дети не только отрабатывают новый грамматический материал, но и отрабатывают интонационную модель английских вопросительных предложений.

Masha, did you have birthday yesterday? – No, I didn't.

Danil, did you play yesterday? – Yes, I did.

What game did you play, Artyom? – I played football.

What salad did you mother make yesterday, Lena? – She made tomato salad.

Now I'd like you to find right answer for each question (Учитель обращает внимание детей на слайд интерактивной доски, на котором предлагается соотнести вопросы и данные вразброс ответы). Все вопросы касаются темы урока. Необходимо сопоставить вариант с цифрой и буквой.

1) When did you celebrate your birthday?

2) Where did you celebrate your birthday?

3) What gift did you get?

4) Did you wear funny costumes?

5) What song did you sing?

6) What did you do?

7) What cake did your mother cook?

a) A doll.

b) On Sunday.

c) "Happy birthday to you"

d) Yes, we did.

e) A chocolate cake.

f) *In the garden.*

g) *We danced.*

Ключи: 1) b; 2) f; 3) a; 4) d; 5) c; 6) g; 7) e.

Now, let's play role game. You have got a letter from Dave. He celebrated his birthday not long ago. Ask Dave questions about his birthday. Участвуют два ученика, один в роли Дэйва, другой задает вопросы, используя конструкции-подсказки из упр. 3.

Физминутка (1 мин)

I see you were tired. Let's do some exercises. Учитель проводит физминутку с детьми

Today nobody has birthday, but all of you will have it in the future and you will get birthday presents. What presents would you like to get? Ученики отвечают на вопрос (a doll, a ball, a CD...).

Учитель предлагает сыграть в «Fortune teller» (3 минуты). На интерактивной доске слайд с изображением именинного торта. Торт разделен на кусочки в соответствии с количеством детей в классе. Каждый ученик подходит и «берет» себе кусочек торта, под которым кроется картинка его будущего подарка на день рождения. Учащиеся не просто выбирают кусочек торта, но и комментируют «полученный» подарок, используя фразы *I like, I don't like, It is interesting present, It is funny present, It is not for me* и т.п.²

Комментирование и запись домашнего задания (1 мин)

Let's write down your homework: Ex. 2 AB, Ex 4 Reader

Рефлексия деятельности на уроке. Выставление оценок (2 мин)

You all have worked very well. What have you done today?

– *Do you like your work at the lesson? Выберите утверждение:*

- Все понял.

² В параллельном классе эта игра проводилась иначе. Выбирался один ученик, которого каждый из учеников приглашал на свой день рождения. Ученик должен был озвучить подарок, который собирается подарить каждому имениннику. Для этого он опускал руку в мешочек с карточками, на которых были написаны названия подарков. Получатели подарков также должны были прокомментировать их. Не всегда подарок соответствовал адресату. Были случаи, когда мальчику доставалась в подарок кукла, а девочке – игрушка-робот.

- Ничего не понял.
- Интересно.
- Скучно.
- Однообразно.
- Запомню надолго.
- Отлично.
- Неинтересно

Учащиеся дают ответы.

The lesson is over. You may be free. Have a nice break. Good bye.

Проведем самоанализ урока.

В ходе урока был реализован основной принцип обучения – принцип доступности: задания были даны в системе, последовательно, чередовались простые и сложные задания, работа сочеталась с игрой.

Во время урока большинство детей проявили сознательность, активность, самостоятельность. В процесс урока были задействованы в полной мере все учащиеся. Тем, кто был менее активен и самостоятелен, помогали наводящие вопросы со стороны учителя, руководство учебной деятельностью учителем и учениками.

Развитие учащихся на уроке осуществлялось, в полной мере были задействованы все учащиеся.

Познавательная деятельность на уроке носила в большей мере творческий характер.

Структура урока полностью соответствовала логике проведения заявленного типа урока, так как основной целью урока было формирование речевой и коммуникативной компетенции учащихся по теме «День рождения». Условия для ее достижения были по возможности созданы.

Отобранное содержание урока, оборудование, организация активной деятельности учащихся на всех этапах урока, индивидуальные, групповые и фронтальные формы работы, применение словесных, визуальных методов,

раздаточный материал способствовали достижению образовательных целей урока, стимулировали познавательные интересы учащихся.

Уровень усвоения и использования предъявленного материала можно оценить положительно.

С точки зрения применения технологий урок получился насыщенным. Были применены здоровьесберегающие технологии, ИК-технологии, игровые технологии.

Ребята на уроке были активны, внимательны, работоспособны. Выбранная форма организации учебной деятельности школьников, на наш взгляд, была достаточно эффективной. Со стороны учителя были соблюдены все нормы педагогической этики и такта, культура общения.

Поставленные задачи были решены.

Все этапы урока были пройдены. Временные рамки урока соблюдены.

Рефлексия детей по уроку подтверждает наши выводы.

3.2 Интеллектуальная игра «Star hour» для учащихся 3-х классов

Очевидно, что игровые приемы учитель использует не только в рамках проведения уроков. Крайне эффективными и очень интересными являются игровые внеклассные мероприятия по английскому языку. Проведение таких мероприятий позволяет активизировать познавательную деятельность обучающихся начальной школы, развивает их коммуникативные навыки и творческую активность.

В период прохождения педагогической практики мной была организована интеллектуальная игра для третьеклассников по мотивам известной телевизионной игры «Звездный час». В игре принимали участие школьники и их родители (те, которые могли помочь в выполнении заданий).

Цель игры: Развитие познавательной активности учащихся.

Задачи:

1. Обобщить, систематизировать знания лексического материала по разным темам в игровой форме.

2. Расширять кругозор учащихся, развивать память, мышление, речь.

3. Способствовать сплочению коллектива родителей и детей.

Оборудование: набор звёзд и жетонов для отборочного тура и игры со зрителями, 6 наборов цифр от 0 до 5, карточки с буквами слова SCHOOL для финальной игры, интерактивная доска с презентацией к игре.

Оформление: Аудитория условно разделена на 3 зоны: зона зрителей, зона ведущего (учителя) и зона игроков (6 посадочных мест), по центру надпись звездами «Star hour».

Ход игры: Good afternoon, boys and girls! Good afternoon, dear parents! Today we are going to play «Star hour». To play this game I need 6 players and their assistants (mothers or fathers).

Now, listen to the rules (объясняются правила игры на английском, но дублируются на русском языке для лучшего понимания их детьми и родителями).

The game consists of 5 rounds (Игра состоит из 5-и туров).

The 1st round is selection round, where we choose 6 players (1 тур – отборочный (из общего числа выбираются 6 основных игроков));

The 2nd round: 2 players drop out (2 тур – из 6 игроков выбывают 2);

The 3d round: there are 2 players who continue playing (3 тур – из 4 игроков остаются 2, набравшие наибольшее количество очков);

The 4th round – the game with the audience which will define the thematic word for the final round (4 тур – игра со зрителями, в ходе которой определяется тематическое слово для финальной игры);

The 5th round is the final, where players must make a word list on a specific topic (5 тур – финал – составление списка слов на тему из 4-го тура).

При правильном ответе участник зарабатывает 1 звезду. После каждого тура игрок, набравший наименьшее количество звезд, покидает игру и становится зрителем.

Are you ready? Let's start!

1 round. I tell you riddles, for right answer you will get a star-badge. 6 pupils who will get the most star-badges, can play next round.

RIDDLES.

1. What has neck but not a head (a bottle)
2. Which fruit is spelt like a colour (an orange)
3. I have legs but I can't walk (a table)
4. I'm little and green.
I can hop and swim, and sing.
I live in the lake (a frog)
5. He is big and he is strong,
And his trunk is very long! (an elephant)
6. Clean, but not water,
White, but not snow,
Sweet, but not ice-cream,
What is it? (sugar)
7. What is found over your head but under your hat? (hair)
8. Look at my face and you see somebody
Look at my back and you see nobody (a mirror).
9. What has a head like a cat,
Feet like a cat,
A tail like a cat,
But isn't a cat? (a kitten)
10. What needs an answer but doesn't ask a question? (a phone)
11. What comes down but never goes up? (rain)
12. What has to be broken before you can use it? (an egg)
13. If you give me water, I will die (fire).
14. People buy me to eat, but never eat me (a plate).
15. Joe's father had three sons - Tom, Jack and ...? (Joe).

Now, let's count the stars. So we have 6 players! Welcome! (Участники рассаживаются за свои столы, на которых лежат карточки с цифрами – 0-5.

Родители тоже участвуют в игре и помогают детям отвечать на вопросы, зарабатывая тем самым дополнительные жетоны: если ответ ребенка и его родителя совпал, участник получает дополнительный жетон).

2 round «Vegetables».

На экране появляются картинки овощей с подписью, каждая под своим номером. Игроки, прослушав вопрос, поднимают карточку с номером правильного ответа. Если правильных ответов несколько – необходимо поднять несколько карточек. Карточку с цифрой «0» учащиеся поднимают в случае отсутствия правильного ответа.

1. A CARROT
2. A CUCUMBER
3. AN ONION
4. A POTATO

Questions:

1. Who was the main character in Rodari's tale «Chipollino» (3).
 2. Green and round, rabbits like it (0).
 3. When you cut me up I will make you cry (3).
 4. A vegetable that is green on the outside and white on the inside (2).
 5. A long, thin, orange vegetable that grows under the ground and has a green top. It is good for your eyesight (1).
 6. A vegetable that is brown on the outside and white on the inside. And it grows underground (4).
 7. Red and round. Grows underground (0).
 8. What is brown on the outside and white in the inside, has eyes, and comes in any size? (4).
 9. Your mothers use this vegetable as a cosmetic mask (2).
 10. A big orange vegetable that you use for decoration on Halloween (0).
- Now let's count the stars. So we have 4 players!

3 round «Nature».

На экране появляются картинки с явлениями природы и подписями к ним. Правила те же, что и в первом туре.

1. A CLOUD
2. WINTER
3. SNOW
4. A RAINBOW

Questions:

1. I do not have wings, but I can fly. I don't have eyes, but I can cry! (1)
2. White sheep, white sheep,
On a blue hill,
When the winds stop,
You all stand still (1).
3. What fall, but never rises? (3)
4. In the spring grows old,
In the summer dies,
In the winter comes to life (3).
5. It has seven colours. You can see it after rain (4).
6. When do we celebrate Christmas and New Year? (2).
7. What is white and falls on the top of the roof? (3).

Now let's count the stars. So we have 2 players.

4 round – the game with the audience.

На доске карточки, на обратной стороне которых буквы. Открыв все буквы, зрители увидят слово для финального тура. Зрителям необходимо отгадать загадки. Первая буква отгадки есть в финальном слове. Таким образом, слово потихоньку открывается. Если кто-то заранее (по нескольким буквам) догадался, какое слово скрыто, он может назвать это слово.

Questions:

1. They do not eat me alone, but cannot eat without me. What am I? (Salt).
2. I've got four legs. My nose is pink. I'm afraid of dogs. I like fish and milk (Cat).

3. Which dog has no tail? (Hotdog).
4. What bird has eyes as big as saucers, but it cannot see well? (Owl).
5. Which colour is the second in the rainbow? (Orange)
6. Who is the king of the animals? (Lion).

Now we guess the word! It is SCHOOL.

5 round – final game.

Перед участниками открывается слово SCHOOL. Финалистам необходимо написать как можно больше слов, относящихся к теме «School». Им дается 3 минуты, после которых они по очереди называют свои слова. Если слова заканчиваются, участник может использовать звезду. Если заканчиваются звезды, на помощь приходят родители.

Подведение итогов и награждение (грамота за 1 место; подарки игрокам).

ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ 3

Третья глава настоящего исследования была посвящена практическому применению игр на уроках английского языка и во внеурочной деятельности для формирования иноязычных речевых навыков и умений младших школьников (на примере учащихся 3 класса).

Как нам кажется, материала, представленного в трех описанных УМК, вполне достаточно для проведения хороших уроков. Тем не менее, творческий порыв педагога иногда сложно сдержать. Поэтому учителя часто дополняют уроки своими собственными методическими разработками.

Так, мы в качестве основы проведения урока в 3 классе взяли рекомендации, предложенные в книге для учителя. Однако нашей задачей было разнообразить урок применением игр. Мы использовали фонетическую игру для отработки произношения английских звуков и дифтонгов, ролевою игру (диалог-расспрос о праздновании дня рождения), лексическую игру «Fortune teller». Мы считаем, что игры, которые мы использовали на уроке, стали действенным средством преподавания, т.к. с их помощью мы смогли разнообразить урок (в книге для учителя этот урок, на наш взгляд, был довольно однообразным и неинтересным), сделать его привлекательным. Игры помогли раскрепостить учащихся, они перестали волноваться и переживать. Атмосфера увлеченности и радости, ощущение посильности заданий, которые мы попытались создать, дали возможность ребятам преодолеть стеснительность, мешающую свободно употреблять в речи слова чужого языка, и благотворно сказались на результатах обучения. В процессе игры незаметно дети со слабой учебной мотивацией усваивали языковой материал.

Кроме того, мы использовали игровые технологии не только на уроках, но и во внеурочной деятельности. Для детей и их родителей была

организована англоязычная интеллектуальная игра «Star hour», в ходе которой дети проверяли свои знания, проявляли фантазию, развивали слуховую и зрительную память, тренировали свою речевую реакцию. Несмотря на большую подготовительную работу, такой метод, как игра привлекает ребят к изучению английского языка, активирует их познавательную деятельность и делает процесс обучения творческим и увлекательным.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Одной из самых непростых задач в обучении младших школьников является задача пробуждения у них интереса к изучению языка. Только педагогическое мастерство учителя и его творческий подход к процессу обучения смогут сделать процесс познания для детей интересным, увлекательным и результативным. Для успешного освоения предмета необходима мотивация: для учащихся на уроке необходимо выражение внешней мотивации со стороны учителя — это оценка, похвала, поддержка, соревновательный момент и т. п. Стимуляция внутренней мотивации у детей: стремление больше узнать, радость от активности, интерес к изучаемому материалу и т. п. Всего этого можно достигнуть, используя игровые технологии.

Различные обучающие игры, воображаемые ситуации способствуют установлению положительных взаимоотношений между иностранным языком и младшими школьниками; служат сильным мотивационным фактором для развития устной и письменной речи; позволяют более успешно привлекать внимание детей и дольше его удерживать; стимулируют творческие возможности, развивают воображение; устанавливают связи между миром фантазии и реальным миром ребенка; расширяют его социальный опыт.

Важно отметить, что урок не может состоять из одних игр. Несмотря на то, что игра чрезвычайно привлекательна как форма обучения, необходимо учитывать место и время ее проведения, а также ее продолжительность, поскольку такие ограничения зависят от множества факторов: от уровня обученности и обучаемости учащихся, от степени сложности изучаемого или контролируемого языкового материала, от конкретных целей, задач и условий определенного учебного занятия и даже от настроения каждой

конкретной группы учеников на каждом конкретном уроке. Вместе с тем, необходимо помнить, что все процессы воспитания, обучения и развития младших школьников должны идти в русле современных методик с использованием новых образовательных технологий.

СПИСОК ИСПОЛЬЗУЕМЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Azar V.S.H. Fun with grammar. – New York, 2000.
2. Bouma E. Using Chants in the Early Learner Classroom / E. Bouma // Иностранные языки в школе. – 2004. – № 27-28. – С. 39.
3. Craven M. Jazz chants // <http://www.onestopenglish.com/skills/listening/jazz-chants/>
4. Forster E. The value of songs and chants for young learners // <http://www.encuentrojournal.org/textos/16.7.pdf>
5. Graham C. Small Talk. More Jazz Chants. – Oxford University Press, 1978. – 86 p.
6. Rixon S. How to use games in language teaching. London: Macmillan Publishers Ltd., 1981.
7. Shamyradov A. B. Lexis games motivation in teaching English // Science Time № 9 (21) / 2015. – P. 360-365.
8. Shokhakhov I.S., Imangalieva D.B., Yemkulova Z.A., Berdauletova Sh.Zh. The role of games on language lessons // Современные проблемы науки и образования, 2014. – №6.
9. Wright A. Games for Language Learning. – Cambridge University Press, 1984.
10. Английский язык. 3 класс. Учебник для общеобразовательных организаций с приложением на электронном носителе. В 2 ч. Под ред. В.П. Кузовлева, Н.М. Лапа, И.П. Костиной, Е.В. Кузнецовой. – М.: Просвещение, 2013.
11. Аникеева Н. П. Воспитание игрой. – М.: Просвещение, 2004. – 234 с.
12. Апетян М. К. Использование игровых методов для обучения иностранному языку в младшем школьном возрасте // Молодой ученый. – 2014. – №14. – С. 258-260.
13. Биболетова М.З. «Enjoy English. 3 класс». – М.: Титул, 2008. – 142 с.

14. Бочарова Л.П. Игры на уроках английского языка на начальной и средней ступени обучения // ИЯ-ИЯШ. – 1996.
15. Выготский Л.С. Вопросы детской (возрастной) психологии. – М.: Детская психология, 1984. – Т.4. – 415 с.
16. Гальскова Н. Д., Гез Н. И. Теория обучения иностранным языкам. Лингводидактика и методика. – М.: «Академия», 2005. – 389 с.
17. Гросс К. Душевная жизнь ребенка. – Киев, 1916. – 242 с.
18. Деркач А.А. Педагогика: Педагогическая эвристика: искусство овладения иностранным языком. – М.: Просвещение, 1991.
19. Дзюина Е.В. Игровые уроки и внеклассные мероприятия на английском языке. – М., Вако, 2007
20. Игровой метод в обучении иностранному языку: Пособие для учителя. – СПб.: КАРО, Четыре четверти, 2006.
21. Кауфман К.И., Кауфман М.Ю. Счастливый английский.ру. Учебник для 3 кл. общеобраз. учрежд. в двух частях. – Обнинск: Титул, 2012.
22. Крутецкий В.А. Психология: учебник для учащихся педагогических училищ. – М.: Просвещение, 1990.
23. Куприянов Б.В. Ролевая игра в загородном лагере: Методика проведения игровой тематической смены/ Б. В. Куприянов, О. В. Миновская, Л. С. Ручко. – М.: Гуманитар. изд. центр ВЛАДОС, 2010. – 263с.
24. Леонтьев А.Н. Психологические основы дошкольной игры. – ТГУ. — 61 с.
25. Маслыко Е.А., Бабинская П.К. Настольная книга преподавателя ИЯ: Справочное пособие. – Мн., 1996.
26. Нехорошева А.В. Rhyme your English: Сборник стихов, рифмовок и песен на английском языке: Практическое пособие – М: АРКТИ, 2006. – 80с.
- 27.Новиков А.М. Методология игровой деятельности// Школьные технологии. – 2009. – №6. – С.77.

28. Омарова С. К., Звижинский В. П., Суртубаев Д. Б. English language mobile learning // Теория и практика образования в современном мире: материалы VI Междунар. науч. конф. (г. Санкт-Петербург, декабрь 2014 г.). – СПб.: Заневская площадь, 2014. – С. 328-330.
29. Пенфильд В., Робертс Л. Речь и мозговые механизмы. – Л.: Медицина, 1964. – С. 217.
30. Перкас С.В. Ролевые игры на уроках английского языка // Иностранные языки в школе. – № 4, 1999.
31. Подласый И.П. Педагогика: 100 вопросов – 100 ответов: учеб. пособие для вузов/ И. П. Подласый. – М.: ВЛАДОС-пресс, 2004. – 365 с.
32. Селевко Г.К. Педагогика: современные образовательные технологии/ Г.К. Селевко. – М.: Народное образование, 1998.
33. Слободчиков В.И., Исаев Е.И. Психология развития человека. – М., 2013. – 400с.
34. Соловова Е. В. Методика обучения иностранным языкам: базовый курс лекций / Е. В. Соловова — М.: Просвещение, 2005. – 346 с.
35. Степанова, Е. Л. Игра как средство развития интереса к изучаемому языку // ИЯШ. – 2004. – 415 с.
36. Стронин М.Ф. Обучающие игры на уроке английского языка. – М., Просвещение, 1984.
37. Стронин, М.Ф. Обучающие игры на уроках английского языка: методическое пособие для учителя/ М.Ф. Стронин. - М.: Просвещение, 2005.
38. Усова А.П. Роль игры в воспитании детей. – М.: Просвещение, 1976. – 96 с.
39. Федотова Н.В. Drama in use. Размышления на тему // English. Приложение к газете «Первое сентября». – 2004. – №4. – С. 3-4
40. Шишкин С.М. Ролевая игра как один из видов упражнений на начальной ступени обучения // Система упражнений для обучения

говорению на иностранном языке в средней школе: Сборник научных трудов. – М., 1980. – С. 167—172.

41. Шмаков С.А. Игры учащихся – феномен культуры. – М.: Москва, 2001.

42. Эльконин Д. Б. Э53 Психология игры. — 2-е изд. — М.: Гуманит. изд. центр ВЛАДОС, 2005. — С. 273.

Интернет-ресурсы

43. <http://www.normaleducation.ru/dafes-181-1.html>

44. classes.ru - Репетитор по английскому языку.

45. alleng.ru - Образовательные ресурсы Интернета – английский язык.