

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 обучающих игровых программ в преподавании иностранного  
языка детям младшего школьного возраста*  
Выпускная квалификационная работа  
по направлению 44.03.01. Педагогическое образование,  
профилю «Образование в области иностранного языка (английского)»

Идентификационный код ВКР: 119

Екатеринбург  
2018 г.

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 обучающих игровых программ в преподавании иностранного  
языка детям младшего школьного возраста*  
Выпускная квалификационная работа  
по направлению 44.03.01. Педагогическое образование,  
профилю «Образование в области иностранного языка (английского)»

Идентификационный код ВКР: 119

Исполнитель:

Студент группы ИА-404

(подпись)

Хусаинова А.Н.

Руководитель:

Доцент кафедры германской филологии  
канд.филол.наук, доцент

(подпись)

Фоминых М.В.

Нормоконтролер:

Доцент кафедры германской филологии,  
канд.пед.наук, доцент

(подпись)

Ускова Б.А.

Екатеринбург

2018 г.

## СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ .....	4
ГЛАВА 1. ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В СОВРЕМЕННОЙ МЕТОДИКЕ ПРЕПОДАВАНИЯ ИНОСТРАННОГО ЯЗЫКА .....	8
1.1. Понятие игровых технологий, их сущность, цели и особенности .....	8
1.2. Обучающие игровые программы в преподавании иностранного языка	12
1.3. Методика работы с обучающими игровыми программами .....	17
Выводы по первой главе .....	21
ГЛАВА 2. ПРАКТИЧЕСКОЕ ПРИМЕНЕНИЕ ОБУЧАЮЩИХ ИГРОВЫХ ПРОГРАММ В ПРЕПОДАВАНИИ ИНОСТРАННОГО ЯЗЫКА НА МЛАДШЕМ ЭТАПЕ ОБУЧЕНИЯ .....	23
2.1 Психофизиологические особенности младшего школьного возраста....	23
2.2 Разработка серии уроков с использованием обучающей игровой программы.....	27
2.3 Экспериментальное исследование обучающих игровых программ как средства развития учебно-познавательной мотивации .....	44
Выводы по второй главе .....	61
Заключение .....	63
СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ .....	65
ПРИЛОЖЕНИЕ 1 .....	71
ПРИЛОЖЕНИЕ 2 .....	72
ПРИЛОЖЕНИЕ 3 .....	74
ПРИЛОЖЕНИЕ 4 .....	75
ПРИЛОЖЕНИЕ 5 .....	78
ПРИЛОЖЕНИЕ 6 .....	81
ПРИЛОЖЕНИЕ 7 .....	84

## ВВЕДЕНИЕ

В настоящее время одной из основных проблем методики преподавания иностранного языка является внедрение в процесс обучения новых технологий, позволяющих создать условия для формирования коммуникативной компетенции учащихся.

На начальном этапе обучения иностранному языку мотивация играет важную роль в развитии речевых навыков и языковых умений. Возрастные особенности детей младшего школьного возраста обуславливают плавный переход от игровой к учебной деятельности, в ходе которого формируются мотивы достижения цели обучения.

Известно, что использование на уроке игровых технологий способствует повышению познавательной деятельности учащихся. Обучающие игровые программы представляют собой современный и эффективный метод преподавания иностранного языка на начальном этапе обучения, обеспечивающий не только усвоение новых знаний, умений и навыков, но и формирование личности учащегося.

**Актуальность исследования** заключается в том, что в рамках коммуникативного подхода к обучению иностранному языку важным является подбор методов, направленных на активное вовлечение учащихся в образовательный процесс. Период младшего школьного возраста играет ключевую роль в становлении личности учащегося, в том числе в формировании вторичной языковой личности.

Использование обучающих игровых программ в процессе обучения иностранному языку предоставляет преподавателю возможность обеспечить развитие учащихся с учетом их индивидуальных особенностей, учащимся – возможность стать активным субъектом, а не пассивным объектом педагогического воздействия.

Однако игровые технологии не призваны заменить традиционные методы – они выступают в роли вспомогательного средства обучения. В связи с этим

роль педагога заключается в рациональном использовании различных технологий, что требует не только фундаментальных знаний в профессиональной области, педагогике и психологии, но и знания в сфере применения современных технологий на уроке иностранного языка.

Исходя из вышеизложенного возникает **противоречие** между необходимостью повышения мотивации у детей младшего школьного возраста и существующими методическими подходами в преподавании с помощью обучающих игровых программ в начальной школе.

В связи с этим возникает **проблема**: какова роль обучающих игровых программ в формировании учебно-познавательной мотивации учащихся на начальном этапе обучения в школе?

Таким образом, **объектом** исследования данной работы является формирование учебно-познавательной мотивации у учащихся с помощью обучающих игровых программ на начальном этапе в общеобразовательной школе.

**Предметом** исследования является обучающая игровая программа как средство формирования учебно-познавательной мотивации у учащихся на начальном этапе в общеобразовательной школе.

**Цель работы** – обосновать и апробировать на практике эффективность применения обучающих игровых программ при изучении иностранного языка на начальном этапе в общеобразовательной школе.

**Гипотеза исследования** – формирование учебно-познавательной мотивации детей младшего школьного возраста окажется более эффективным, если систематически использовать обучающие игровые программы на уроках иностранного языка.

Поставленная цель настоящей работы определяет решение ряда **задач**:

1. раскрыть понятие игровых технологий, их сущность, цели и особенности;

2. определить роль и место обучающих игровых программ в преподавании иностранного языка;

3.выяснить особенности применения обучающих игровых программ при обучении иностранному языку;

4.изучить психофизиологические особенности развития детей младшего школьного возраста;

5.разработать серию уроков с использованием обучающих игровых программ;

6.апробировать методические разработки, способствующие повышению учебно-познавательной мотивации учащихся посредством использования обучающей игровой программы.

**Методической базой** для нашего исследования послужили работы таких авторов как Н. П. Анисеева, П. П. Блонский, И. Н. Верещагина, Г. В. Рогова, Л. С. Выготский, З. М. Истомина, А. Н. Леонтьев, А. С. Макаренко, С. Л. Рубинштейн, Г. К. Селевко, У. Ваек, М. Deen, Р. Felicia и др.

В процессе работы нами были использованы следующие **методы исследования**:

- Теоретический: анализ литературы по педагогике, психологии и методике преподавания иностранных языков;
- Экспериментально-теоретический: педагогический эксперимент;
- Эмпирические: наблюдение, сравнение, беседа.

**Практическая значимость** данной работы заключается в том, что разработанная нами серия уроков в дальнейшем может быть использован в работе с учениками начальных классов.

Разработанная нами серия уроков с использованием обучающей игровой программы является **новизной данного исследования**.

Выпускная квалификационная работа состоит из введения, двух глав с выводами к ним, заключения и библиографического списка.

Во введении представлены актуальность, цели и задачи, объект и предмет исследования, практическая значимость работы, а также методы, использованные в ходе проведения исследования.

В первой главе мы раскрываем сущность понятия игровых технологий, их цели и особенности, определяем роль и место обучающих игровых программ в преподавании иностранного языка, описываем методику работы с обучающими игровыми программами.

Во второй главе мы определяем психофизиологические особенности развития детей младшего школьного возраста, представляем разработку серии уроков с использованием обучающих игровых программ и описываем результаты опытно-экспериментального исследования влияния обучающих игровых программ на повышение учебно-познавательной мотивации детей младшего школьного возраста.

В заключении подводятся итоги данного исследования.

# ГЛАВА 1. ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В СОВРЕМЕННОЙ МЕТОДИКЕ ПРЕПОДАВАНИЯ ИНОСТРАННОГО ЯЗЫКА

## 1.1. Понятие игровых технологий, их сущность, цели и особенности

Игровые технологии занимают особое место среди педагогических технологий. В их основе лежит педагогическая игра, разнообразная по дидактической цели, структуре, возрастным возможностям их использования и содержанию. Она обеспечивает готовность учащихся применить на практике приобретенные знания, умения и навыки, необходимые для успешной учебной деятельности [38].

Г. К. Селевко классифицирует педагогические игры по следующим параметрам игровых технологий [21, с.24]:

- по области деятельности: физические, интеллектуальные, трудовые, социальные, психологические;
- по характеру педагогического процесса: обучающие, тренинговые, контролирующие, обобщающие, познавательные, воспитательные, развивающие, репродуктивные, продуктивные, творческие, коммуникативные, диагностические, профориентационные, психотехнические;
- по игровой методике: предметно-сюжетные, ролевые, деловые, имитационные, драматизации;
- по предметной области: математические, музыкальные, театральные, трудовые, технические, народные, управленческие, коммерческие и т. д.;
- по игровой среде: без предметов, с предметами, настольные, комнатные, уличные, телевизионные, компьютерные и т. д.

Существенным отличием обычной игры от игры дидактической является наличие у последней образовательной цели, представленной в форме игровой задачи, элемента соревнования и педагогического результата, подчинение учебной деятельности правилам игры, использование учебного материала в качестве средства обучения [21, с.13].

Рассмотрим основные компоненты игровой технологии: мотивационный, ориентационно-целевой, содержательно-операционный, ценностно-волевой и оценочный. Каждый из перечисленных компонентов включает в себя ряд структурных элементов игры.

Мотивационный компонент обеспечивает активность учащихся, включение их в игру. Установка на игру и введение в игровую ситуацию активизируют мыслительную деятельность учащегося, знакомят с игровой задачей.

Ориентационно-целевой компонент представляет собой восприятие игровой задачи. Игра активизирует самостоятельную деятельность учащихся и обеспечивает формирование свободной личности [29, с.17].

Содержательно-операционный компонент предполагает следование правилам игры, опору на знания и способы действий, знакомые учащимся. Чрезмерное вмешательство со стороны преподавателя в виде дополнительных правил может привести к потере чувства ответственности за результат у учащегося [30, с.143].

Ценностно-волевой компонент связан с игровым состоянием учащегося, его эмоциями, воображением, элементом соревновательности, ситуацией выбора.

Оценочный компонент обеспечивает контроль результатов деятельности учащихся. В условиях игрового процесса у учащегося возникает необходимость в самостоятельной организации и проведении самоконтроля и оценке игрового результата [23, с.13].

Цель игровых технологий заключается в решении следующих задач: дидактических (применение имеющихся знаний, умений, навыков и формирование новых способов действия);

- воспитывающих (развитие коммуникативных навыков, самостоятельности);
- развивающих (развитие творческих способностей, рефлексии, умения анализировать и структурировать полученную информацию);

- социализирующих (возможность моделировать ситуации из реальной жизни).

Игра как часть процесса обучения выполняет ряд функций [43]:

**Функция социализации.** Благодаря игре происходит становление личности: учащиеся знакомятся с системой общественных отношений и богатством культуры.

**Функция самореализации в игре.** На передний план выходит процесс игры, проявление эмоций, знаний, умений и навыков учащихся.

**Коммуникативная функция.** Игра вводит учащегося в среду, предполагающую общение между ее участниками, создает модель ситуаций, требующих от игрока активной коммуникации.

**Диагностическая функция.** Данная функция проявляется в оценке действий учащихся, раскрытии возможных проблем и моделировании необходимых ситуаций для снятия выявленных трудностей.

**Терапевтическая функция.** Практика новых социальных отношений воспринимается игроками свободно, без принуждения, в атмосфере сотрудничества.

**Функция коррекции.** Игра помогает учащимся справиться с трудностями в непринужденной обстановке. Педагог создает игровые ситуации, в процессе которых решаются важные коррекционные задачи.

**Развлекательная функция.** На уроке в процессе игры педагог превращается из транслятора знаний в помощника, координатора. Активизация, расширение и обогащение игровой деятельности учащихся позволяет превратить процесс обучения в увлекательное занятие.

Организация игрового процесса требует от педагога больших усилий. Он должен следить за соблюдением правил, оказывать необходимую помощь учащимся в процессе игры, оценить их действия и т. д. Педагог соотносит полученные результаты с заявленными и делает выводы, позволяющие ему скорректировать игру в соответствии с индивидуальными особенностями учащихся и уровнем владения языком [18, с.13].

Внедрение в процесс обучения игровых технологий требует от педагога обладания рядом компетенций.

Коммуникативная компетентность определяет организацию общения между участниками игры, использование «навыков активного рефлексивного слушания» для мониторинга вербальных и невербальных признаков возникновения у учащихся трудностей [16, с.157].

Интерактивная компетентность предполагает владение стратегиями взаимодействия, такими как компромисс, сотрудничество, избегание, приспособление и конкуренция. Эффективность игры результат верного распределения ролей, организация межличностного общения и управления взаимодействием участников.

Перцептивная компетентность связана с обеспечением взаимопонимания учащихся, созданием благоприятной эмоциональной среды, демонстрацией доброжелательности и искренности.

Игротехническая компетентность требует от педагога знаний в области игровых технологий: технология моделирования игрового пространства, приемы ведения игры, анализ и оценка эффективности игры и т. д.

Игра – ценное и эффективное средство обучения человека, способ познания действительности и самого себя. Игра позволяет в определенных искусственно созданных обстоятельствах испробовать свои знания в действии. Играя, учащиеся чувствуют себя свободными, самостоятельными и независимыми. Они приобретают желание учиться [48].

Игра и занятия должны быть дополнением друг друга. Преподаваемый материал должен иметь логическую последовательность в изложении. Но нельзя допускать, чтобы занятие превратилось в пустое развлечение. Ученики в игре находят путь для выражения своих эмоций, активности.

Игра мотивирует к деятельности и при этом носит непринужденный характер. Согласно А. С. Макаренко, игра без мотива – плохая игра. Каждая игра доставляет игроку удовольствие [14, с.374].

Для того, чтобы игра была эффективной, необходимо выполнить ряд условий. Одно из них – верная позиция педагога в игре. Он не должен выступать в роли судьи, наблюдателя или распределителя ролей, он должен играть сам, быть частью игры [1, с.113].

Положительный эффект игры наблюдается в формировании познавательных интересов учащихся, их осознанном подходе к изучению учебного материала. Игра позитивно влияет на развитие личностных качеств учащихся, например, таких как самостоятельность, инициативность, коммуникативность.

Игровые технологии могут применяться на разных этапах обучения, например, при изучении нового материала или контроле его усвоения.

## **1.2. Обучающие игровые программы в преподавании иностранного языка**

Современный урок иностранного языка в условиях коммуникативного подхода к обучению требует активной деятельности от учащихся. Говоря об игровых технологиях, следует различать: игры, игровые упражнения, игровые приемы и игровые способы действия. Действия игрока в процессе игры интерпретируются как игровые действия [26, с.592].

Обучающие игры – это игры, в ходе которых приобретаются новые знания, умения и навыки.

Их цель может быть различной – от тренировки отдельных фонетических навыков до развития умений аудирования. В соответствии с установленной целью обучающие игры на уроке иностранного языка подразделяются на языковые и речевые.

Рассмотрим виды обучающих игр, применяемых на уроке иностранного языка, для формирования языковых навыков [45]:

Фонетические игры предполагают коррекцию произношения и воспроизведение языкового материала. Среди педагогов распространен такой вид работы на уроке как фонетическая зарядка.

Лексические игры применяются для тренировки применения слов в потоке речи, активизации речемыслительной деятельности учащихся, развития словарного запаса.

Грамматические игры способствуют переходу учащихся к активной речевой деятельности, поскольку они обеспечивают тренировку употребления определенных грамматических конструкций, создают игровую среду для запоминания речевых образцов.

Орфографические игры направлены на освоение правописания изученных слов.

Вторая группа игр включает в себя игры, способствующие развитию речевых умений учащихся. Среди них важное место занимают ролевые игры, способные организовать процесс обучения таким образом, чтобы учащиеся могли использовать накопленный языковой материал в жизненных ситуациях.

Ролевая игра представляет из себя модель общения, несущую существенные черты действительности через подражание ей. Учащиеся, благодаря возможности выбора, могут примерить на себя различные социальные роли и выступать в процессе игры в качестве человека с интересами и идеями, отличными от их личных. Однако игроки, которые не понимают свою роль в данной игре, менее склонны к принятию правил игры и достижению ее дидактической цели [33, с.600].

В качестве примера приведем ролевую игру «В супермаркете». Ее целью является развитие диалогической речи учащихся и использование лексического материала по изученной теме. В процессе игры дети выбирают нужные продукты, изображенные на подготовленных педагогом карточках. В результате они разыгрывают диалог и представляют его классу.

Обучающие игры развивают творческую активность учащихся, способствуют формированию необходимых для современного информационного мира компетенций [53].

К положительным аспектам обучающих игр относят: возможность разработки игры для любого возраста, ориентация на любое количество участников и гибкость в выборе языкового материала. В качестве негативного аспекта применения игровых технологий выделяют недостаток времени на уроке, несоответствие школьной программе, некомпетентность педагога.

При использовании на уроке однообразных методов обучения учащиеся заметно утомляются, теряют интерес, перестают воспринимать учебный материал. Важность использования обучающих игр на уроке иностранного языка обусловлена их мотивирующим потенциалом.

Слабая языковая подготовка учащихся не мешает им быть полноправными участниками обучающих игр. Это связано с тем, что их личные качества играют большую роль в процессе игры. Самый находчивый и сообразительный ученик может стать первым. Соревновательный элемент обучающих игр обеспечивает высокую степень мотивированности учащихся – каждый старается победить [47].

Обучающая игра строится согласно следующим главным принципам: возможность участия в игре всех учащихся, наличие соревновательного компонента, приоритет дидактического содержания над развлекательным [52].

При подготовке к проведению игры педагогом учитывается уровень возможностей учеников, создается множество ролей, прорабатываются индивидуальные задания, в которых себя может проявить каждый.

Во многом мотивирующий эффект игры достигается посредством использования различного дополнительного материала. К ним относится раздаточный материал со схемами, моделями и речевыми образцами, а также элементы интерьера, помогающие погрузиться в игровую среду и снять эмоциональное напряжение. Особое место как составляющая часть игровых методов обучения занимает компьютер [10, с.159].

Введение балльной системы оценивания и бонусов в виде поощрения активной деятельности учащихся, командная работа обеспечивает соревновательный характер обучающей игры. Важно отметить, что прерывание игры ради исправления ошибок является нецелесообразным, так как это противоречит свободе, непринужденности участия в ней.

Обучающие игры, организованные в форме состязания между командами, предполагают проявление индивидуальных способностей каждого игрока и ответственности за результат. Они дают возможность создать игровую среду, в которой учащиеся могут проявить свои коммуникативные способности [34, с.70].

На младшем этапе с помощью игры осуществляется переход от наглядно-действенного мышления к образному, знакомство с культурной средой через игровые ситуации, развивается произвольное запоминание и познавательная активность учащихся. Для педагога важным является завладение вниманием детей и активизации их познавательной деятельности.

На среднем этапе на передний план выходит эмоциональный аспект процесса обучения, а именно взаимосвязь изучаемого материала с окружающей ученика действительностью, самостоятельность при открытии новых знаний, личная значимость получаемой информации.

На старшем этапе языковой материал изучается посредством межличностного общения, организованного в виде ситуаций общения в игровой среде.

Остановимся на обучении лексики и грамматике. Игра обеспечивает психологическую готовность учащихся к общению на иностранном языке, непринужденное повторение языкового материала нужное количество раз, введение новой лексики и ее воспроизведение, создание связей между отдельными словами и речевыми ситуациями.

Обучающая игра дает педагогу возможность использовать языковой материал в ситуациях, приближенных к реальным, с присущими им признакам, таким как эмоциональность и спонтанность речи.

Учащемуся приобретение новых знаний и навыков в процессе игры позволяет чувствовать себя более уверенно в игровом пространстве. Это связано с тем, что после успешного игрового действия учащийся получает новые возможности в игре и может приступить к решению более сложных проблем [25, с.292].

Рассмотрим обучающие игровые программы, которые согласно классификации Г. К. Селевко относятся к группе, объединенной общим параметром - игровой средой, а именно компьютерные обучающие программы [21, с.25]. Педагог может использовать фрагмент данных игр на уроке или организовывать самостоятельную работу учащихся с использованием полной версии программы.

Обучающие игровые программы – это компьютерные игры дидактического типа, в которых в игровой форме предлагается решить одну или несколько дидактических задач [44].

Приведем примеры обучающих игровых программ.

Для формирования лексических навыков можно использовать программу «Young genius», которая предлагает игроку 15 игр со словами: тренировка написания слов, перевод на русский язык и произношение. Обучающая программа «Talk to me» обеспечивает тренировку произносительных навыков и предполагает работу с микрофоном.

«The Grammar of Doom» - обучающая игровая программа, направленная на формирование грамматических навыков. Она разработана в форме игры-приключения, которая охватывает различные аспекты грамматики [56].

Для обучения диалогической речи разработана компьютерная программа «Bridge to English», предполагающая формулирование игроком вопросов и ответов в виде реплик диалогов.

Существует ряд обучающих игровых программ, предполагающих работу с интерактивной доской. Одной из таких программ является «Английский язык с медвежонком Тедди». Ее уникальность заключается в том, что использование лазерных указок, перемещение картинок на доске развивает не только мелкую

моторику, но и позволяет перейти от объяснений языкового материала к активной деятельности и самостоятельному анализу допущенных ошибок [22, с.115].

По мнению Г. В. Роговой и И. Н. Верещагиной вспомогательные средства, требующие технической оснащенности, являются самыми перспективными и важными в обучении иностранному языку [5, с.90].

### **1.3. Методика работы с обучающими игровыми программами**

Все игры, проводимые на уроке, должны соответствовать определенным методическим требованиям. Место и время, отводимое на игру, уровень подготовки учащихся, языковой материал и цель урока играют важную роль в выборе обучающей игры.

Многие методисты отмечают тот факт, что чрезмерное использование игр на уроке иностранного языка приводит к потере интереса к ним и неэффективности эмоционального воздействия на учащихся. Однако многие обучающие игровые программы разработаны по принципу постепенного усложнения учебного материала и поддержания игрока в рамках перехода от одного уровня к другому с учетом его результатов [3, с.46].

Без владения языковым материалом невозможно участие в игре. Поэтому целью проведения таких игр является прежде всего овладение иностранным языком. Чрезмерное использование игровых технологий на уроке грозит превращением урока в развлечение.

Для того, чтобы избежать этого, педагогом при разработке игры должны учитываться следующие принципы [7, с.34]:

- принцип создания проблемных ситуаций, вызывающих состояние затруднения у учащихся,
- принцип индивидуальной деятельности и взаимодействия с другими участниками игры,
- принцип дуализма игры, применяемой на уроке, а именно наличие игровой и дидактической задачи.

Методически верно организованная обучающая игра требует неоднократного ее повторения посредством использования нового лексического материала. Педагог лишь в начале игры играет ведущую роль - далее выступает в роли наблюдателя.

Все игры следует проводить на иностранном языке для полного погружения в языковую среду. При разработке игры необходимо обратить внимание на лексику, используемую учителем для объяснения правил. Она должна соответствовать уровню знания языка учащимися. Простота использования делает ее актуальной для детей младшего школьного возраста [20, с.204].

Исправление ошибок в процессе игры производится при помощи использования балльной системы оценивания и других систем оценки, обязательным условием которых является их игровой характер.

Обучающая игра должна быть значима для каждого из игроков, обеспечивать потребность в участии. Психологическая готовность к игровой деятельности достигается путем организации процесса игры с учетом индивидуальных особенностей учащихся и создании условий, обеспечивающих взаимодействие и сотрудничество.

Однако зачастую обучающие игровые программы, разработанные для узкой группы учащихся, не могут быть применены для работы с другими игроками и требуют много времени для создания. Поэтому более распространенными являются те игры, которые находятся в свободном доступе и могут быть применены в различных группах учащихся [31, с.12].

Обучающие игры вводятся последовательно с постепенным усложнением и максимальным приближением к реальному речевому общению. Более того, они создают предпосылки готовности к жизни в информационном обществе [41].

Позиция преподавателя в игре играет важную роль – он должен управлять процессом игры. Для успешного управления им учитывается ряд требований:

- направленность игры на решение конкретных учебных задач, ограниченность ее проведения по времени,
- стимулирование активности учащихся,
- выдвигание на первый план игровой задачи,
- вовлечение всех учащихся в процесс игры, эмоционально благоприятная атмосфера.

Педагог перед началом игры должен проверить понимание правил всеми участниками, их готовность к осуществлению игровой деятельности. Им осуществляется создание игровой атмосферы и психологическая подготовка учащихся к игре [37].

При оценке результатов игры следует избегать отрицательных оценок, так как они приведут к потере интереса в игре. Целесообразнее перейти от обсуждения удачных моментов к менее успешным. Обсуждение поможет учащимся проговорить, что они изучили на уроке [35, с.30].

Методическим приемом, которым может воспользоваться педагог для соединения определенного количества игр в одну общую цепочку для проведения на протяжении нескольких уроков, является сюжетное построение урока.

Рассмотрим методику введения лексического материала при помощи обучающей игры. Для успешного запоминания нового слова необходимо обеспечить коммуникативную значимость новой лексики для учащихся и наличие грамматических и семантических связей между словами.

Освоение лексики без использования грамматических конструкций невозможно, так как сразу после знакомства с новым словом следует его использование в речи, то есть построение высказывания. В результате выполнения определенных игровых действий игрок получает возможность использовать имеющиеся у него знания и приобрести новые навыки их применения [11, с.81].

Предъявление новой лексики посредством введения слов, принадлежащих к одному семантическому полю, обеспечивает более эффективное запоминание.

Коммуникативная потребность в употреблении новой лексики и ее многократное повторение играет важную роль в изучении иностранного языка. Обучающая игра включает в себя все необходимые этапы работы с новым языковым материалом:

- узнавание слова в потоке речи,
- воспроизведение языкового материала вслед за преподавателем или диктором,
- самостоятельное использование слова в речевых ситуациях.

Для успешного применения обучающих игровых программ необходимо сформировать у педагога особое игровое мышление – он должен обладать знаниями в сфере применения информационных технологий на уроке иностранного языка.

При использовании компьютерных игр на уроке его роль меняется: в контексте самостоятельного изучения языкового материала учащимися он функционирует как координатор процесса обучения [36, с.66].

Разработка методик применения компьютерных игр обусловлена актуальностью информатизации образования, которая способна обеспечить мотивацию учащихся к самостоятельной деятельности. Методы и способы обучения, применяемые в традиционной системе образования, не могут быть использованы в новой парадигме образования, предполагающей максимальную степень самостоятельности ученика.

При выборе компьютерной игры для использования на уроке педагогом должны учитываться следующие критерии: доступность, возможность самостоятельного и группового использования, наличие контролирующего элемента, дидактический и мотивационный потенциал, развитие метапредметных умений, понятный интерфейс и простота использования, соответствие времени, отведенной игре, санитарно-гигиеническим нормам, отсутствие сцен насилия.

Педагогом должны быть проведены обучение в виде показа образца выполнения игрового действия и установка игровой задачи. Им демонстрируется возможный прогресс в игре, необходимые знания и умения [27, с.249].

Обязательным компонентом применения данного метода должно выступать соревнование между игроками или командами. Осуществление контроля за игровыми действиями учащихся происходит во время игры, исправление ошибок и анализ – после выполнения дидактической задачи.

Обучающие игровые программы, применяемые на уроке иностранного языка, вводятся последовательно. Первыми в процесс обучения для развития слухо-произносительных навыков вводятся фонетические игры. За ними следуют лексические игры, направленные на расширение словарного запаса. Грамматические игры предшествуют речевым играм, так как они обеспечивают многократное повторение грамматических конструкций, важных для перехода к активной речевой деятельности.

Они не призваны заменить традиционные методы обучения, а выступают как вспомогательное средство образовательного процесса [55].

Алгоритм работы с обучающими игровыми программами предполагает следующий порядок: разработка игры, проведение игры и подведение итогов.

В том случае, если обязательным условием игры является деление на команды, педагогом определяется количество учащихся, входящих в одну группу, учитывается уровень знаний участников, распределяются индивидуальные задания. Игра на уроке требует от учащегося определенных знаний и умений, которые он может применить [46].

Уникальность обучающих игровых программ заключается в синтезе аудио и видео материала в форме полноценного аудиовизуального ряда с иллюстрациями, текстовой информацией, звуковым сопровождением и дикторской речью [2, с.45].

### **Выводы по первой главе**

Одним из основных принципов обучения является принцип активности, предполагающий осознанную потребность в усвоении новых знаний и умений, активную мыслительную деятельность, самостоятельность, мотивированность

учащихся. Использование игровых технологий на уроке позволяет реализовать данный принцип с помощью различных методов и приемов организации процесса обучения в форме дидактических игр. Главным отличием дидактической игры от обычной является наличие в первой четко поставленной цели, соответствующей прогнозируемому результату обучения.

Среди множества игр, применяемых на уроке иностранного языка, мы остановили внимание на обучающих игровых программах, преимущество которых является возможность осуществления индивидуального подхода к каждому ученику с учетом уровня владения языком и возрастных особенностей.

Успешное применение обучающих игровых программ на уроке возможно только при наличии у учителя знаний в сфере использования средств информационных технологий. Это связано с тем, что процесс подготовки к проведению урока предполагает анализ технических возможностей применения игры на уроке, определение ее соответствия критериям и принципам образовательного процесса.

Новая парадигма образования диктует ряд требований к роли учащегося и учителя. Она заключается в центральной позиции первого в качестве субъекта процесса обучения и вспомогательной позиции второго в качестве координатора учебной деятельности. Использование обучающих игровых программ на уроке иностранного языка отвечает выдвинутым требованиям, так как развивает самостоятельность учащихся, стимулирует потребность в участии в процессе обучения, обеспечивает психологическую готовность к учебной деятельности. Обучающая игровая программа может быть использована полностью или частично на разных этапах обучения для формирования языковых и речевых навыков.

## **ГЛАВА 2. ПРАКТИЧЕСКОЕ ПРИМЕНЕНИЕ ОБУЧАЮЩИХ ИГРОВЫХ ПРОГРАММ В ПРЕПОДАВАНИИ ИНОСТРАННОГО ЯЗЫКА НА МЛАДШЕМ ЭТАПЕ ОБУЧЕНИЯ**

### **2.1 Психофизиологические особенности младшего школьного возраста**

Рассмотрим особенности развития детей младшего школьного возраста и их способность усваивать иностранные языки. Согласно П. П. Блонскому ведущей деятельностью в дошкольном возрасте является игры [4, с.379].

Младший школьный возраст охватывает период с 6-7 лет до 10-11 лет. С началом обучения в школе происходит переход к учебной деятельности, то есть к усвоению новых знаний и умений.

Данный период ознаменован переходом от конкретно-образного к словесно-логическому мышлению. Изменяются и другие познавательные процессы – внимание, восприятие, память. Согласно Л. С. Выготскому, кризис семи лет ознаменован дифференциацией «внутренней и внешней стороны личности ребенка» [6, с.377].

В процессе овладения новыми способами и приемами запоминания и воспроизведения новой информации дети сначала пользуются только простыми – заучивание материала без деления на смысловые части. Группировка материала по смыслу и составление плана проявляются у детей младшего школьного возраста как способ произвольного запоминания.

Умение планировать предполагает не только определение целей и задач деятельности, но и поиск оптимальных решений проблемы и прогнозирование

результата. Позже роль этих приемов меняется от второстепенной к основной - ученики пользуются ими в процессе обучения постоянно.

Высокая степень запоминания в период младшего школьного возраста объясняется преобладанием механизмов долговременной памяти. С первых дней в школе от ребенка требуется активное запоминание большого количества информации, ее воспроизведение по памяти в соответствии с поставленной учебной целью [12, с.4].

Для эффективной организации обучения иностранному языку необходимо обратить внимание на учебно-познавательную мотивацию учащихся, желание узнавать новое, осуществлять поиск информации. Возникновение и поддержание познавательной потребности у детей младшего школьного возраста связывают с применением игровых технологий, эмоциональных приемов организации урока.

В дальнейшем развитие перцептивных способностей обеспечивает возможность воспринимать все более сложные объекты. Чем старше ребенок, тем быстрее он концентрирует внимание на предметах, которые ему изначально неинтересны. Произвольность познавательных процессов обеспечивает контроль над учебной деятельностью, следование правилам и выполнение требований. Во 2-3 классе многие учащиеся уже с легкостью концентрируются на разного рода учебном материале [40].

Дети младшего школьного возраста обращают внимание на все, что представлено в яркой и необычной форме. Поэтому материал, поданный в такой форме, немедленно находит отклик у учеников. Запоминание становится произвольным, когда подчиняется определенной цели в форме определенного внутреннего мотивированного действия [9, с.52].

Усвоение языкового материала без чрезмерных усилий со стороны учащихся возможно при правильной организации процесса обучения учителем. Учитель на уроках иностранного языка, который обеспечивает употребление языка в ситуациях близких к интересам учащихся, мотивирует их.

Мотивирование должно привести учащихся к сознательному управлению памятью и самоорганизации внимания.

Среди приемов запоминания можно выделить следующие:

- преднамеренное заучивание;
- группировка слов по смыслу;
- произвольное избирательное воспроизведение;
- запоминание на основе наглядно-образного восприятия.

В возрасте 7-11 лет обнаруживается стремление к самоутверждению среди сверстников и взрослых. В связи с чем формируется ответственность за результат учебной деятельности, развивается самооценка.

Уроки, основанные на самостоятельной деятельности учащихся являются более эффективными, чем уроки, на которых учитель контролирует каждое действие учащегося [58].

При обучении иностранному языку детей младшего возраста следует учитывать последовательность овладения ими языкового материала. Нецелесообразным считается формирование всех видов речевой деятельности одновременно. Последовательное развитие устной и письменной речи предполагает изучение фонетики языка и переход к чтению и письму.

В отличие от овладения детьми родного языка на основе имитации и репродукции, овладения иностранным языком основывается на стремлении ребенка организовать данный процесс, выделить правила и следовать им. Задача учителя организовать процесс обучения таким образом, чтобы дети могли создавать свои высказывания на иностранном языке так же, как и на родном [42].

Процесс развития мозга сопровождается изменениями в отдельных его структурах. Созревание нервных клеток происходит под воздействием внешней среды и тесно связано с информацией, поступающей в мозг.

Развитие лобных долей имеет большое значение в формировании сознательного поведения и осуществлении мыслительных операций. Анализ протекания нервных процессов при помощи специальных методик помогает

установить связь между возможными трудностями изучения иностранного языка и функционированием отделов мозга.

Психофизиологические особенности речемыслительной деятельности предполагают развитие сначала правополушарной деятельности, то есть образное мышление и слуховое восприятие, а затем развитие левополушарной деятельности – логическое мышление. Как итог задействуются оба полушария и формируется целостное мышление, предполагающее анализ и синтез информации.

Данный подход создает естественные условия для формирования коммуникативной компетенции учащихся, сохранения и укрепления их психического здоровья.

Рефлексия учебной деятельности детей младшего школьного возраста заключается в оценке ими степени своего понимания языкового материала, критическом отношении к успехам и неудачам. Самооценка ребенка тесно связана с самосознанием, то есть с результатом познания окружающей действительности [17, с.244].

К другим психолого-физиологическим особенностям относят уровень реакций на внешние раздражители. Детям в данный период свойственен эмоциональный отклик на все, что происходит вокруг, в том числе на действия сверстников и учителя, двигательная активность и готовность в любой момент к выполнению действия как реакция на внешний или внутренний стимул.

В младшем школьном возрасте наблюдается высокая активность при подражании иноязычной речи учителя или диктора, что связано с недостаточной степенью сформированности собственных механизмов построения речевого высказывания на иностранном языке.

В сравнении с дошкольным возрастом у детей с началом обучения в школе повышается работоспособность организма, связанная с увеличением уровня обменных процессов и выработкой большего количества энергии. Однако высокая работоспособность не влияет на темп развития мелких мышц

пальцев рук. Это приводит к тому, что учащиеся не готовы к длительному выполнению письменных заданий [19, с.160].

Автоматизация учебных действий предполагает многократное повторение языкового материала. В качестве примера приведем формулирование учащимися предложений в утвердительной и вопросительной форме. В процессе формирования навыка чтения важное место отводится воспроизведению текстов с целью развития просмотрового чтения.

Еще одной важной психолого-физиологической особенностью является опережающее развитие устной диалогической речи, обеспечивающее формирование коммуникативной компетенции изучения при изучении иностранного языка.

Запоминание на основе наглядно-образного восприятия играет важную роль в изучении иностранного языка. Это связано прежде всего с формированием логического мышления. Дети младшего школьного возраста учатся структурировать и систематизировать языковой материал.

При организации процесса обучения педагогу следует отталкиваться от возрастных особенностей учащегося. Основным новообразованием данного периода является произвольность психических процессов.

## **2.2 Разработка серии уроков с использованием обучающей игровой программы**

В процессе обучения иностранному языку используются различные методы объяснения нового языкового материала. Не все из них являются эффективными в рамках начальной школы, так как у детей младшего школьного возраста недостаточно сформировано произвольное внимание.

В последнее десятилетие интеграция обучающих онлайн-игр в процесс изучения иностранного языка рассматривается в работе многих зарубежных методистов. Это связано с тем, что данные обучающие игровые программы

имеют сходства с развлекательными, но содержат в себе несколько дидактических задач.

Однако в отечественной практике обучающие игровые программы редко рассматриваются как средство обучения. Это связано с тем, что их считают неподходящими для процесса обучения учителя и родители. Они основываются на том факте, что дети много времени проводят за компьютером, преследую лишь развлекательную цель [28, с.15].

Большинство обучающих онлайн-игр находится в свободном доступе. Более того, учащиеся относятся крайне положительно к проведению уроков в компьютерном классе. Играя, они направляют всю свою активность на достижение игрового результата и, следовательно, скрытой дидактической цели.

В сети Интернет есть огромное разнообразие обучающих игровых программ, направленных на формирование различных знаний, навыков и умений [32, с.146].

Игра позволяет с легкостью погрузить ребенка в языковое пространство, побуждает учащихся к учебной деятельности [39].

Однако использование онлайн-игр должно быть обосновано так же, как и любой другой метод изучения иностранного языка.

Нами была разработана серия уроков «How the Words are Made», состоящую из 4 уроков с использованием обучающих игровых программ.

Рассмотрим обучающую игровую программу под названием «Compound Words», разработанную образовательным ресурсом для детей, родителей и учителей [turtlediary.com](http://turtlediary.com) [50].

Девиз данного ресурса: «Играй. Изучай. Практикуй. Повторяй» [54]. Создатели сайта предлагают различные обучающие игровые программы, распределенные по группам в соответствии с возрастом ребенка: от детей, посещающих детский сад, до учеников 5 класса.

Обучающая игровая программа «Compound Words» предназначена для учеников 2 класса и направлена на снятие трудностей при чтении сложных слов, расширение словарного запаса и формирование навыка письма.

Данная обучающая игровая программа состоит из 4 частей: небольшое обучающее видео и 3 мини-игры. В плане урока, представленном ниже, будет использованы все части игры.

Однако некоторые обучающие игровые программы предполагают изучение нескольких тем. В таком случае на уроке используется только часть игры.

Интерфейс игры включает в себя строку управления опциями меню и уровнем звука, строку состояния, отображающую время игры и количество заработанных баллов, и информационную строку с указанием уровня игры и количеством удачных и неудачных ходов.

Текст заданий и изображений игры сопровождаются кнопкой, при нажатии которой предлагается озвучка написанного или изображенного.

Разработка фрагмента урока с использованием обучающей игровой программы требует:

- определение количества необходимых рабочих мест в компьютерном классе;
- учет уровня компьютерной грамотности учащихся;
- отбор языкового материала для изучения до начала игры;
- формулирование целей и задач урока.

Мы разработали план урока английского языка по теме «Сложные слова» с использованием обучающей игровой программы для 4 класса (таблица 1).

### **Конспект урока № 1**

**Класс:** 4 класс.

**Тема урока:** Compound words (Сложные слова).

**Цель урока:** Организация деятельности учащихся по формированию понятия о сложных словах.

**Задачи урока:**

1. **Образовательные:** способствовать развитию навыков аудирования, формированию общеучебных умений и навыков (умение сравнивать, обобщать, делать выводы, анализировать), расширению словарного запаса обучающихся

посредством знакомства с новыми словами и новыми способами словообразования.

2. **Воспитательные:** создать условия, обеспечивающие формирование у учеников навыков самоконтроля, обеспечить условия по формированию сознательной дисциплины и норм поведения учащихся, работы в парах, содействовать развитию интереса к изучению иностранного языка, самостоятельности, содействовать повышению уровня мотивации на уроках через средства обучения.

3. **Развивающие:** обеспечить условия для развития внимательности, наблюдательности и умения анализировать, обеспечить условия для развития самостоятельности.

**Тип урока:** урок «открытия» нового знания.

**Формы работы обучающихся:** индивидуальная, коллективная, парная.

**Ресурсы:** компьютеры с доступом в Интернет, мультимедийный проектор, колонки, раздаточный материал, онлайн интернет-ресурс [42].

Таблица 1 – План урока с использованием обучающей игровой программы

Этап урока	Содержание урока		Формируемые УУД
	Учитель	Учащиеся	
Мотивации	Приветствует детей. Раздает всем ученикам часть паззла (приложение 1). Задает вопрос: « <i>Что такое паззл?</i> » Дает задание каждому ученику найти вторую половину паззла. Рассаживает образовавшиеся пары за компьютеры.	Приветствуют учителя. Отвечают на вопрос учителя: « <i>Части чего-либо, которые соединяются в одно целое.</i> ». Перемещаются по кабинету и ищут вторую часть паззла. Садятся за компьютер парами.	<b>Личностные УУД:</b> формирование мотивации к учению, формирование навыков сотрудничества, доброжелательного отношения к окружающим. <b>Коммуникативные УУД:</b> участвовать в диалоге, слушать и понимать других, планирование учебного сотрудничества с учителем и сверстниками
Этап актуализации и знаний	Просит учащихся посмотреть на получившийся паззл и задает вопрос: « <i>Что необычного в этом</i>	Отвечают на вопрос учителя: « <i>На нем нет изображения, а написано два</i>	<b>Регулятивные УУД:</b> фиксирование индивидуального затруднения в пробном учебном действии, целеполагание.

	<i>паззле? Что такое сложное слово?»</i>	слова. На одной части слово «snow» и на другой слово «map».	<b>Познавательные УУД:</b> построение логической цепи рассуждений, выдвижение гипотез и их обоснование, самостоятельное выделение и формулирование познавательной цели. <b>Коммуникативные УУД:</b> аргументация своего мнения и позиции в коммуникации.
Выявление места и причины затруднения	Спрашивает учащихся, какое слово получается, если соединить две части паззла, и как оно переводится.	Отвечают на вопрос. Переводят слово.	<b>Регулятивные УУД:</b> фиксирование индивидуального затруднения в пробном учебном действии. <b>Познавательные УУД:</b> решение проблем поискового характера, построение логической цепи рассуждений, ее доказательство. <b>Коммуникативные УУД:</b> инициативное сотрудничество в поиске и сборе информации.
Усвоение новых знаний и способов действий	Включает первую часть обучающей игровой программы - видеоурок «Compound words» (приложение2). Объявляет тему урока «Сложные слова». Объясняет на русском языке, что такое сложные слова. Просит записать в тетрадь новые слова и их перевод.	Смотрят видеоурок «Compound words». Записывают в тетрадь новые слова.	<b>Личностные УУД:</b> формирование положительной мотивации и активного включения в образовательный процесс. <b>Регулятивные УУД:</b> решать проблемные ситуации и принимать решения. <b>Познавательные УУД:</b> определение основной и второстепенной информации.
Проверка понимания	Открывает браузер и показывает, где находится ссылка на игру. Включает вторую часть игры и объясняет правила. Объявляет задание: « <i>Составьте сложные слова. Для этого щелкните по одной из картинок и перенесите ее в нужное место</i> ».	Открывают браузер. Переходят по ссылке и открывают вторую часть игры. Совершают пробное игровое действие. Составляют сложные слова.	<b>Регулятивные УУД:</b> умение взаимодействовать со сверстниками в учебной деятельности, волевая саморегуляция в ситуации затруднения, фиксирование индивидуального затруднения в пробном учебном действии. <b>Познавательные УУД:</b> самостоятельная обработка услышанной информации. <b>Коммуникативные УУД:</b> планирование учебного сотрудничества с учителем и одноклассниками,

			соблюдение правил речевого поведения, умение высказывать и обосновывать свою точку зрения, вести диалог, дискутировать.
Закрепление новых знаний	Объявляет второе задание: <i>«Выберите сложное слово, которое можно составить из слов под картинками».</i>	Переходят к следующей игре. Выполняют задание.	<b>Личностные УУД:</b> осознание ответственности за совместную деятельность. <b>Регулятивные УУД:</b> осуществлять самоконтроль и анализировать допущенные ошибки, умение взаимодействовать со сверстниками в учебной деятельности <b>Познавательные УУД:</b> выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий, структурирование знаний. <b>Коммуникативные УУД:</b> участвовать в обсуждении проблем.
Зарядка для глаз	Показывает несколько упражнений для снятия напряжения с глаз и просит повторить 5 раз понравившееся.	Отворачиваются от монитора. Выполняют упражнение.	<b>Познавательные УУД:</b> выполнение действий по алгоритму.
Контроль усвоения новых знаний	Произносит слова, которые встретились в игре, и просит перевести их. Объясняет задание заключительной игры: <i>«Найдите среди данных слов сложные слова».</i>	Переводят слова. Выполняют задание. Сообщают учителю итоги игры, сколько баллов они получили.	<b>Регулятивные УУД:</b> умение взаимодействовать со сверстниками в учебной деятельности. <b>Познавательные УУД:</b> анализировать, сравнивать, устанавливать взаимосвязи, самостоятельное создание алгоритмов деятельности. <b>Коммуникативные УУД:</b> планирование учебного сотрудничества с учителем и одноклассниками, соблюдение правил речевого поведения, умение высказывать и обосновывать свою точку зрения, вести диалог, дискутировать.
Рефлексия	Просит учащихся выключить компьютеры и посмотреть на доску. Из предложенных слов	Выключают компьютеры. Пишут на листочке одно из	<b>Личностные УУД:</b> самооценка на основе критерия успешности, адекватное понимание причин

	составить слова «sunrise» или «sunset» и выбрать первое, если они были активны, и второе, если были пассивны.	данных слов и сдают учителю.	успеха или неуспеха в учебной деятельности. <b>Познавательные УУД:</b> контроль и оценка процесса и результатов деятельности.
Домашнее задание	На выбор предлагается несколько заданий: 1) Заполнить пропуски 2) Написать в тетради 3 предложения с использованием сложных слов 3) Найти 3 пословицы со сложным словом. Раздает листы с домашним заданием и объясняет, что нужно сделать: <i>«Напишите недостающую часть сложных слов и переведите их»</i> (приложение 3).	Записывают выбранное домашнее задание в дневник.	<b>Регулятивные УУД:</b> умение самостоятельно определять степень сложности выполнения задания и необходимой помощи, готовность к самостоятельным действиям по воспроизведению и применению полученных знаний.

При разработке следующих трех планов урока были использованы обучающие игровые программы, доступные на образовательном интернет-ресурсе [www.abcya.com](http://www.abcya.com) [57]. Девиз данного портала «The Leader in Educational Games for Kids!» На нем представлены различные обучающие игровые программы для возраста от трех до одиннадцати лет и информация для родителей и учителей. Каждая игра рекомендована для определенного возраста.

## Конспект урока № 2

**Класс:** 4 класс.

**Тема урока:** «Guess where I am».

**Цель урока:** научить учащихся правописанию сложных слов в процессе решения ребуса

**Задачи урока:**

1. **Образовательные:** организовать деятельность учащихся по повторению и обобщению пройденного материала, способствовать

совершенствованию навыка письма, способствовать расширению словарного запаса обучающихся посредством знакомства с новыми словами и новыми способами словообразования.

2. **Воспитательные:** создать условия, обеспечивающие формирование у учеников навыков самоконтроля, способствовать овладению необходимыми навыками самостоятельной учебной деятельности, содействовать развитию интереса к изучению иностранного языка, самостоятельности, повышению уровня мотивации на уроках через средства обучения.

3. **Развивающие:** обеспечить ситуации, способствующие развитию умений анализировать и различать, обеспечить условия для развития самостоятельности.

**Тип урока:** урок развивающего контроля.

**Формы работы обучающихся:** индивидуальная, коллективная, парная.

**Ресурсы:** компьютеры с доступом в Интернет, мультимедийный проектор, колонки, раздаточный материал, принтер, онлайн интернет-ресурсы [59,60].

Таблица 2 – План урока с использованием обучающей игровой программы

Этап урока	Содержание урока		Формируемые УУД
	Учитель	Учащиеся	
Мотивации	Приветствует детей и раздает листочки с четверостишьем. Произносит по одной строчке четверостишье и просит повторять за ним « <i>Good morning, Good morning, And how do you do? Good morning, Good morning, I'm fine, how are you?</i> » Рассаживает учащихся парами за компьютер. Предлагает в парах прочитать четверостишье друг другу.	Приветствуют учителя. Садятся за компьютер парами. Читают друг другу четверостишье.	<b>Личностные УУД:</b> формирование мотивации к учению, формирование навыков сотрудничества, доброжелательного отношения к окружающим. <b>Коммуникативные УУД:</b> участвовать в диалоге, слушать и понимать других, планирование учебного сотрудничества с учителем и сверстниками
Этап актуализации и знаний	Просит учащихся по одному подойти к доске и написать по 2-3	Подходят к доске и записывают сложные слова и	<b>Регулятивные УУД:</b> целеполагание. <b>Познавательные УУД:</b>

	сложных слова.	переводят их.	построение логической цепи рассуждений, выдвижение гипотез и их обоснование, самостоятельное выделение и формулирование познавательной цели. <b>Коммуникативные УУД:</b> аргументация своего мнения и позиции в коммуникации.
Выявление места и причины затруднения	Показывает на каждое слово и предлагает его всем перевести по частям и как одно сложное слово.	Переводят слова.	<b>Регулятивные УУД:</b> фиксирование индивидуального затруднения в пробном учебном действии. <b>Познавательные УУД:</b> решение проблем поискового характера, построение логической цепи рассуждений, ее доказательство.
Построение проекта коррекции выявленных затруднений	Демонстрирует образец выполнения проекта и распечатывает результат.	В тетради составляют план действий.	<b>Личностные УУД:</b> формирование положительной мотивации и активного включения в образовательный процесс. <b>Познавательные УУД:</b> определение основной и второстепенной информации.
Реализация построенного проекта	Контролирует процесс создания проекта, отвечает на возникающие вопросы. Организует работу с принтером и печать готовых проектов.	Открывают браузер и запускают обучающую игровую программу. Называют свой проект, выбирают его расположение на листе, вводят отдельные части сложных слов, выбирают фон. Распечатывают два варианта. Один с готовыми ответами, один пустой (приложение 4).	<b>Личностные УУД:</b> осознание ответственности за совместную деятельность. <b>Регулятивные УУД:</b> умение взаимодействовать со сверстниками в учебной деятельности, волевая саморегуляция в ситуации затруднения. <b>Коммуникативные УУД:</b> планирование учебного сотрудничества с учителем и одноклассниками, соблюдение правил речевого поведения, умение вести диалог, дискутировать.
Обобщение затруднений во внешней речи	Организует обсуждение возникших трудностей и предлагает записать в тетради список из 10	Записывают в тетрадь список из 10 любимых английских слов.	<b>Регулятивные УУД:</b> умение взаимодействовать со сверстниками в учебной деятельности

	любимых слов на английском языке. Запускает программу и демонстрирует процесс создания облака слов. Распечатывает.	Запускают программу и создают облако слов (приложение5).	<b>Коммуникативные УУД:</b> участвовать в обсуждении проблем.
Зарядка для глаз	Показывает несколько упражнений для снятия напряжения с глаз и просит повторить 5 раз понравившееся.	Отворачиваются от монитора. Выполняют упражнение.	<b>Познавательные УУД:</b> выполнение действий по алгоритму.
Самостоятельная работа с самопроверкой по эталону	Предлагает учащимся поменяться листочками и выполнить задания получившихся проектов. Организует обмен заданиями и ключами.	Выключают компьютеры. Обмениваются заданиями и выполняют их. Проверяют по ключу.	<b>Регулятивные УУД:</b> осуществлять самоконтроль и анализировать допущенные ошибки, умение взаимодействовать со сверстниками в учебной деятельности. <b>Познавательные УУД:</b> анализировать, сравнивать, устанавливать взаимосвязи, самостоятельное создание алгоритмов деятельности. <b>Коммуникативные УУД:</b> планирование учебного сотрудничества с учителем и одноклассниками, соблюдение правил речевого поведения.
Рефлексия	Задаёт вопросы: «Чем мы сегодня занимались на уроке? Что нового узнали?»	Отвечают на вопросы учителя.	<b>Личностные УУД:</b> самооценка на основе критерия успешности, адекватное понимание причин успеха и неуспеха в учебной деятельности. <b>Познавательные УУД:</b> контроль и оценка процесса и результатов деятельности.
Домашнее задание	На выбор предлагается несколько заданий: 1) написать историю из 3-5 предложений о любимом дне недели; 2) создать список покупок для нового года из 10 предметов.	Записывают выбранное домашнее задание в дневник.	<b>Регулятивные УУД:</b> умение самостоятельно определять степень сложности выполнения задания и необходимой помощи, готовность к самостоятельным действиям по воспроизведению и применению полученных знаний.

### Конспект урока № 3

**Класс:** 4 класс.

**Тема урока:** «Who are you?»

**Цель урока:** Организация деятельности учащихся по формированию понятия о сокращенной форме сочетания местоимений с вспомогательным глаголом.

**Задачи урока:**

1. **Образовательные:** ввести грамматическую структуру сокращенной и полной формы местоимений с вспомогательным глаголом, формировать умение правильно озвучивать графический образ слова, овладение основными правилами чтения.

2. **Воспитательные:** создать условия, обеспечивающие формирование у учеников навыков самоконтроля, обеспечить условия по формированию, содействовать повышению уровня мотивации на уроках через средства обучения, организовать ситуации, акцентирующие формирование сознательной дисциплины при работе.

3. **Развивающие:** способствовать развитию умений творческого подхода к решению практических задач, обеспечить ситуации, способствующие развитию умений анализировать и различать, обеспечить условия для развития умений грамотно, четко и точно выражать свои мысли.

**Тип урока:** урок «открытия» нового знания.

**Формы работы обучающихся:** индивидуальная, коллективная, парная.

**Ресурсы:** компьютеры с доступом в Интернет, мультимедийный проектор, колонки, онлайн интернет-ресурс [51].

Таблица 3 – План урока с использованием обучающей игровой программы

Этап урока	Содержание урока		Формируемые УУД
	Учитель	Учащиеся	

Мотивации	Приветствует детей и предлагает в парах друг у друга спросить « <i>Hello! How are you today?</i> » Рассаживает пары за компьютеры.	Приветствуют учителя. В парах задают друг другу вопрос « <i>Hello! How are you today?</i> » и отвечают на него. Садятся за компьютер парами.	<b>Личностные УУД:</b> формирование мотивации к учению, формирование навыков сотрудничества, доброжелательного отношения к окружающим. <b>Коммуникативные УУД:</b> участвовать в диалоге, слушать и понимать других, планирование учебного сотрудничества с учителем и сверстниками
Этап актуализации и знаний	Просит учащихся по одному подойти к доске и написать одно из местоимений на русском языке.	Подходят к доске по одному и записывают известные им местоимения. Объясняют, почему это местоимение и как оно переводится.	<b>Регулятивные УУД:</b> фиксирование затруднения в пробном учебном действии, целеполагание. <b>Познавательные УУД:</b> построение логической цепи рассуждений, выдвижение гипотез и их обоснование, самостоятельное выделение и формулирование познавательной цели. <b>Коммуникативные УУД:</b> аргументация своего мнения и позиции в коммуникации.
Выявление места и причины затруднения	Предлагает учащимся ознакомиться с таблицей местоимений английского языка и перевести их на русский язык.	Переводят местоимения и записывают их в тетрадь.	<b>Регулятивные УУД:</b> фиксирование затруднения в пробном учебном действии. <b>Познавательные УУД:</b> решение проблем поискового характера, построение логической цепи рассуждений, ее доказательство. <b>Коммуникативные УУД:</b> инициативное сотрудничество в поиске и сборе информации.
Усвоение новых знаний и способов действий	Включает обучающую игровую программу и показывает образец действий.	Наблюдают за образцом действий учителя в обучающей игровой программе.	<b>Личностные УУД:</b> формирование положительной мотивации и активного включения в образовательный процесс. <b>Познавательные УУД:</b> определение основной и второстепенной информации.
Проверка понимания	Открывает браузер и показывает, где находится ссылка на	Открывают браузер. Переходят по	<b>Регулятивные УУД:</b> умение взаимодействовать со сверстниками в учебной

	игру. Просит включить игру. Объявляет задание: <i>«Соедините обычную форму местоимения со вспомогательным глаголом с их сокращенной формой. Для этого оттяните шар с полной формой назад и попытайтесь попасть в нужную форму с сокращенной формой».</i>	ссылке и открывают игру. Совершают пробное игровое действие (приложение 5).	деятельности, волевая саморегуляция в ситуации затруднения, фиксирование индивидуального затруднения в пробном учебном действии. <b>Коммуникативные УУД:</b> планирование учебного сотрудничества с учителем и одноклассниками, соблюдение правил речевого поведения.
Закрепление новых знаний	Предлагает учащимся соединить как можно больше пар полной и сокращенной формы. Ограничивает время. Через 10 минут проверяет на каком уровне находятся учащиеся.	Выполняют задание игры.	<b>Личностные УУД:</b> осознание ответственности за совместную деятельность. <b>Регулятивные УУД:</b> осуществлять самоконтроль и анализировать допущенные ошибки, умение взаимодействовать со сверстниками в учебной деятельности <b>Познавательные УУД:</b> выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий, структурирование знаний. <b>Коммуникативные УУД:</b> участвовать в обсуждении проблем.
Зарядка для глаз	Показывает несколько упражнений для снятия напряжения с глаз и просит повторить 5 раз понравившееся.	Отворачиваются от монитора. Выполняют упражнение.	<b>Познавательные УУД:</b> выполнение действий по алгоритму.
Контроль усвоения новых знаний	Объясняет задание заключительной второй части игры: <i>«Выберите шар с подходящей сокращенной формой и попытайтесь попасть в него во время его передвижения. Время игры ограничено».</i> Проверяет количество баллов по окончании игрового времени.	Выполняют на время задание игры. Сообщают учителю итоги игры, сколько баллов они получили.	<b>Регулятивные УУД:</b> умение взаимодействовать со сверстниками в учебной деятельности. <b>Познавательные УУД:</b> анализировать, сравнивать, устанавливать взаимосвязи, самостоятельное создание алгоритмов деятельности. <b>Коммуникативные УУД:</b> планирование учебного сотрудничества с учителем и одноклассниками, соблюдение правил речевого

			поведения, умение высказывать и обосновывать свою точку зрения, вести диалог, дискутировать.
Рефлексия	Просит учащихся выключить компьютеры и посмотреть на доску. Предлагает учащимся выбрать одно из предложений «I'm glad we played today» или «I didn't like playing games», написать его на листочке и сдать.	Выключают компьютеры. Пишут на листочке выбранное предложение и сдают учителю.	<b>Личностные УУД:</b> самооценка на основе критерия успешности, адекватное понимание причин успеха / неуспеха в учебной деятельности. <b>Познавательные УУД:</b> контроль и оценка процесса и результатов деятельности.
Домашнее задание	На выбор предлагается несколько заданий: 1) Составить в парах диалог с использованием сокращенной формы местоимений и вспомогательных слов. 2) Написать другу письмо с использованием сокращенной формы местоимений с вспомогательным глаголом.	Записывают выбранное домашнее задание в дневник.	<b>Регулятивные УУД:</b> умение самостоятельно определять степень сложности выполнения задания и необходимой помощи, готовность к самостоятельным действиям по воспроизведению и применению полученных знаний.

#### Конспект урока № 4

**Класс:** 4 класс.

**Тема урока:** Синонимы, антонимы, омонимы.

**Цель урока:** Организация деятельности учащихся по формированию понятия о синонимах, антонимах и омонимах.

**Задачи урока:**

1. **Образовательные:** способствовать развитию навыков чтения и письма, развитие монологической речи путем расширения словарного запаса обучающихся посредством знакомства с новыми словами и новыми связями между словами.

2. **Воспитательные:** обеспечить условия по формированию сознательной дисциплины и норм поведения учащихся, создать на уроке условия, обеспечивающие воспитание аккуратности и внимательности при выполнении работ с применением обучающих игровых программ.

3. **Развивающие:** способствовать развитию умений учащихся обобщать полученные знания, проводить анализ, синтез, сравнения, делать необходимые выводы, создать условия, обеспечивающие формирование у учеников навыков самоконтроля, способствовать овладению необходимыми навыками самостоятельной учебной деятельности.

**Тип урока:** урок «открытия» нового знания.

**Формы работы обучающихся:** индивидуальная, коллективная, парная, групповая.

**Ресурсы:** компьютеры с доступом в Интернет, мультимедийный проектор, колонки, раздаточный материал, онлайн интернет-ресурс [49].

Таблица 4 – План урока с использованием обучающей игровой программы

Этап урока	Содержание урока		Формируемые УУД
	Учитель	Учащиеся	
Мотивации	Приветствует детей и произносит четверостишие « <i>One, two, three. Let me see – Who likes coffee And who likes tea? »</i> Просит учащихся слушать и повторять по строчке.	Приветствуют учителя. Повторяют за учителем четверостишие. Садятся за компьютеры парами.	<b>Личностные УУД:</b> формирование мотивации к учению, формирование навыков сотрудничества, доброжелательного отношения к окружающим. <b>Коммуникативные УУД:</b> слушать и понимать других, планирование учебного сотрудничества с учителем и сверстниками
Этап актуализации и знаний	Просит учащихся посмотреть на доску и задает вопрос: « <i>Что необычного в парах этих слов?</i> »	Отвечают на вопрос учителя: « <i>В первой паре слов два слова обозначают одно и то же. Во второй паре – обозначают противоположные вещи. В третьей –</i>	<b>Регулятивные УУД:</b> фиксирование индивидуального затруднения в пробном учебном действии, целеполагание. <b>Познавательные УУД:</b> построение логической цепи рассуждений, выдвижение гипотез и их обоснование, самостоятельное выделение и

		<i>звучат одинаково, но пишутся по-разному».</i>	формулирование познавательной цели. <b>Коммуникативные УУД:</b> аргументация своего мнения и позиции в коммуникации.
Выявление места и причины затруднения	Задаёт вопрос « <i>Что такое синонимы, антонимы и омонимы?</i> » Делит класс на две группы и предлагает в группах придумать три пары слов.	Отвечают на вопрос. В группах придумывают пары слов. Представляют их классу и учителю.	<b>Регулятивные УУД:</b> фиксирование индивидуального затруднения в пробном учебном действии. <b>Познавательные УУД:</b> решение проблем поискового характера, построение логической цепи рассуждений, ее доказательство. <b>Коммуникативные УУД:</b> инициативное сотрудничество в поиске и сборе информации.
Усвоение новых знаний и способов действий	Предлагает подобрать как можно больше одинаковых по смыслу слов к слову «good». Подводит к выводу, что все они являются синонимами. Предлагает каждой группе назвать как можно больше пар противоположных по смыслу слов. Объясняет, что они являются синонимами. Называет пары одинаково звучащих слов и называет их омонимами.	Подбирают примеры, записывают их в тетрадь. В группах ведут обсуждение. Отвечают на наводящие вопросы учителя.	<b>Личностные УУД:</b> формирование положительной мотивации и активного включения в образовательный процесс. <b>Регулятивные УУД:</b> решать проблемные ситуации и принимать решения. <b>Познавательные УУД:</b> определение основной и второстепенной информации.
Проверка понимания	<b>Открывает браузер</b> и показывает, где находится ссылка на игру. Включает обучающую игровую программу и объясняет правила. Объявляет задание: « <i>Соедините пары слов. Выберите первый уровень сложности и соедините по одной паре слов каждого типа. Для этого щелкните по одному из подходящих слов.</i> ».	Открывают браузер. Переходят по ссылке и открывают обучающую игровую программу. Совершают пробное игровое действие. Составляют пары слов (приложение б).	<b>Регулятивные УУД:</b> умение взаимодействовать со сверстниками в учебной деятельности, волевая саморегуляция в ситуации затруднения. <b>Коммуникативные УУД:</b> планирование учебного сотрудничества с учителем и одноклассниками, соблюдение правил речевого поведения, умение высказывать и обосновывать свою точку зрения, вести диалог, дискутировать.

Закрепление новых знаний	Объявляет второе задание: «Вам необходимо пройти все раунды, выбрав степень сложности «slow». Начните с синонимов. Затем перейдите к антонимам и закончите омонимами».	Выполняют задания игры.	<b>Личностные УУД:</b> осознание ответственности за совместную деятельность. <b>Регулятивные УУД:</b> осуществлять самоконтроль и анализировать допущенные ошибки, умение взаимодействовать со сверстниками в учебной деятельности. <b>Познавательные УУД:</b> выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий, структурирование знаний.
Зарядка для глаз	Показывает несколько упражнений для снятия напряжения с глаз и просит повторить 5 раз понравившееся.	Отворачиваются от монитора. Выполняют упражнение.	<b>Познавательные УУД:</b> выполнение действий по алгоритму.
Контроль усвоения новых знаний	Объясняет задание заключительной части игры: «Выберите сложность «fast» и пройдите все раунды игры». После завершения игры просит выключить компьютеры и озвучить количество набранных баллов.	Выполняют задание. Просматривают, какие ошибки допустили в игре. Сообщают учителю итоги игры, сколько баллов они получили.	<b>Регулятивные УУД:</b> умение взаимодействовать со сверстниками в учебной деятельности. <b>Познавательные УУД:</b> анализировать, сравнивать, устанавливать взаимосвязи, самостоятельное создание алгоритмов деятельности. <b>Коммуникативные УУД:</b> планирование учебного сотрудничества с учителем и одноклассниками, соблюдение правил речевого поведения, умение высказывать и обосновывать свою точку зрения.
Рефлексия	Просит учащихся выключить компьютеры и посмотреть на доску. Из предложенных слов составить слова «sunrise» или «sunset» и выбрать первое, если они были активны, и второе, если были пассивны.	Выключают компьютеры. Пишут на листочке одно из данных слов и сдают учителю.	<b>Личностные УУД:</b> самооценка на основе критерия успешности, адекватное понимание причин успеха / неуспеха в учебной деятельности. <b>Познавательные УУД:</b> контроль и оценка процесса и результатов деятельности.
Домашнее задание	На выбор предлагается несколько заданий: 1) составить цепочку из 7 синонимом 2) придумать	Записывают выбранное домашнее задание в дневник.	<b>Регулятивные УУД:</b> умение самостоятельно определять степень сложности выполнения задания и необходимой помощи,

	четверостишие с парой антонимов и парой омонимов.		готовность к самостоятельным действиям по воспроизведению и применению полученных знаний.
--	---	--	---

### **2.3 Экспериментальное исследование обучающих игровых программ как средства развития учебно-познавательной мотивации**

Первая глава данной работы посвящена теоретическим аспектам использования игровых технологий на уроке иностранного языка. В ходе исследования была выдвинута гипотеза, требующая экспериментальной проверки.

Для подтверждения эффективности использования на уроке иностранного языка обучающих игровых программ как средства формирования учебно-познавательной мотивации детей младшего школьного возраста на базе МБОУ ОШ 7 г. Красноуфимска был проведен эксперимент.

В нем приняли учащиеся 4 «б» и 4 «в» класса в количестве 30 человек, поделенные на экспериментальную и контрольную группу.

Эксперимент состоял из трех этапов.

На констатирующем этапе была проведена первичная диагностика сформированности учебно-познавательной мотивации в экспериментальной и контрольной группах. На формирующем этапе был проведен урок в экспериментальной группе с использованием обучающей игровой программы. На контрольном этапе проводилась повторная диагностика обеих групп.

Целью констатирующего этапа является выявление уровня сформированности учебно-познавательной мотивации учащихся. В связи с этим были поставлены следующие задачи:

- изучить критерии и показатели учебно-познавательной мотивации;
- определить и описать уровни сформированности учебно-познавательной мотивации;
- подобрать методы исследования и диагностические задания;

- определить экспериментальную и контрольную группу.

Нами были изучены и описаны уровни учебно-познавательной мотивации (таблица 5), согласно типам отношения к процессу обучения, выделенным А. К. Марковой [15, с.19].

Во втором столбце представлены особенности каждого уровня, заключающиеся в отношении учащегося к содержанию предмета, способам обучения и связи получаемых знаний, умений и навыков в жизни.

Таблица 5 – Уровни учебно-познавательной мотивации

Уровень мотивации	Особенности
Высокий	Учащийся способен самостоятельно поставить и достигнуть цель, стремится к расширению своих знаний, объективно оценивает свои возможности.
Средний	Учащийся способен соотнести мотив и цель своих действий, установить связь между желаемым результатом и своими возможностями.
Низкий	Учащийся при постановке цели испытывает затруднения, прекращает свою деятельность при возникновении трудностей.

Диагностика уровня учебно-познавательной мотивации учащихся 4 класса была проведена с помощью анкеты Н. Г. Лускановой, состоящей из 10 вопросов, которые отражают отношение детей к процессу обучения [13, с.32].

Цель: изучение уровня сформированности учебно-познавательной мотивации.

Инструкция: прочитайте вопрос и из предложенных вариантов ответа выберите один.

Учащимся предлагается анонимно ответить на 10 вопросов.

1. Тебе нравится в школе?

- 1) не очень
- 2) нравится
- 3) не нравится

2. Утром, когда ты просыпаешься, ты всегда с радостью идешь в школу или тебе часто хочется остаться дома?

- 1) чаще хочется остаться дома
- 2) бывает по-разному

3) иду с радостью

3. Если бы учитель сказал, что завтра в школу не обязательно приходить всем ученикам, желающим можно остаться дома, ты бы пошел бы в школу или остался бы дома?

1) не знаю

2) остался бы дома

3) пошел бы в школу

4. Тебе нравится, когда у вас отменяют какие-нибудь уроки?

1) не нравится

2) бывает по-разному

3) нравится

5. Ты хотел бы, чтобы тебе не задавали домашних заданий?

1) хотел бы

2) не хотел бы

3) не знаю

6. Ты хотел бы, чтобы в школе остались одни перемены?

1) не знаю

2) не хотел бы

3) хотел бы

7. Ты часто рассказываешь о школе родителям?

1) часто

2) редко

3) не рассказываю

8. Ты хотел бы, чтобы у тебя был менее строгий учитель?

1) точно не знаю

2) хотел бы

3) не хотел бы

9. У тебя в классе много друзей?

1) мало

2) много

3) нет друзей

10. Тебе нравятся твои одноклассники?

1) да

2) не очень

3) нет

Обработка результатов производится с помощью ключа: каждому варианту ответа соответствует определенное количество баллов (таблица 6).

Таблица 6 – Ключ к анкете по изучению уровня учебно-познавательной мотивации

№ вопроса п/п	Вариант ответа №1	Вариант ответа №2	Вариант ответа №3
1	1	3	0
2	0	1	3
3	1	0	3
4	3	1	0
5	0	3	1
6	1	3	0
7	3	1	0
8	1	0	3
9	1	3	0
10	3	1	0

По данной методике уровень мотивации оценивался следующим образом:

- 30–20 баллов – высокий уровень учебно-познавательной мотивации;
- 19–14 баллов – средний уровень учебно-познавательной мотивации;
- 13–0 баллов – низкий уровень учебно-познавательной деятельности.

Рассмотрим результаты анкетирования в 4 «а» классе на констатирующем этапе (таблица 7).

Таблица 7 – Уровень учебно-познавательной мотивации учащихся 4 «а» класса на констатирующем этапе

Учащийся № п/п	Количество баллов	Уровень мотивации
1	14	Средний
2	10	Низкий
3	4	Низкий
4	16	Средний
5	9	Низкий
6	11	Низкий
7	6	Низкий
8	9	Низкий
9	26	Высокий

10	16	Средний
11	16	Средний
12	14	Средний
13	24	Высокий

Рассмотрим результаты анкетирования в 4 «б» классе на констатирующем этапе (таблица 8).

Таблица 8 – Уровень учебно-познавательной мотивации учащихся 4 «б» класса на констатирующем этапе

Учащийся № п/п	Количество баллов	Уровень мотивации
1	11	Низкий
2	5	Низкий
3	15	Средний
4	9	Низкий
5	10	Низкий
6	13	Низкий
7	9	Низкий
8	14	Средний
9	6	Низкий
10	7	Низкий
11	14	Средний
12	12	Низкий
13	12	Низкий
14	7	Низкий

Таким образом, среднее значение уровня учебно-познавательной по двум классам составляет 13,4 для 4 «а» класса и 10,2 для 4 «б» класса.

Результаты были высчитаны в процентном значении и представлены в виде диаграмм (рис.1, рис.2).

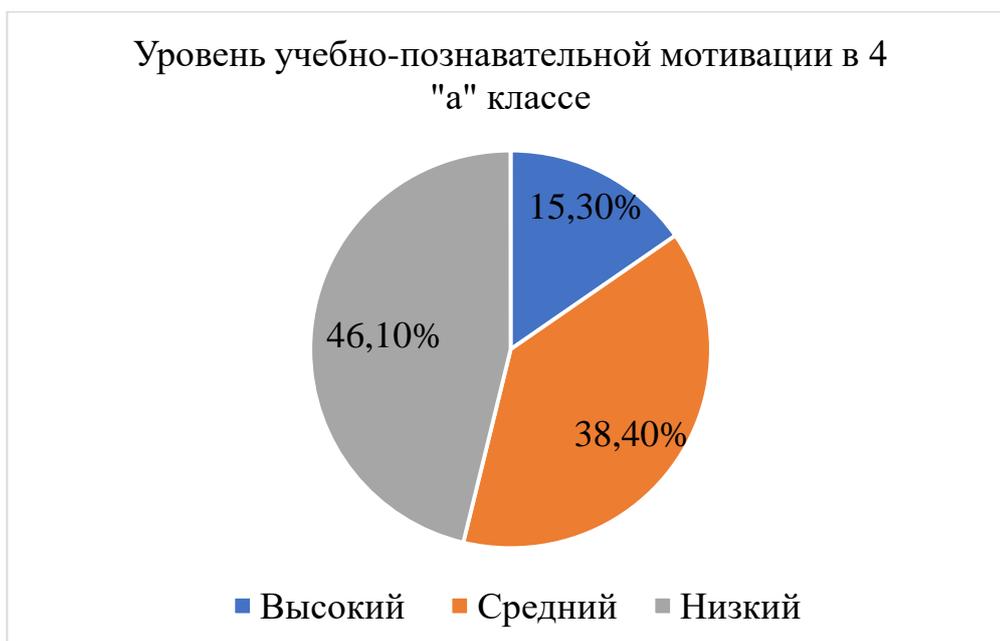


Рисунок 1. Уровень учебно-познавательной мотивации в 4 «а» классе

Исходя из рисунка 1, мы видим, что в 4 «а» классе есть учащиеся с высоким уровнем учебно-познавательной мотивации, способные соотносить мотив и цель процесса обучения, имеющие положительное отношение к учебной деятельности.

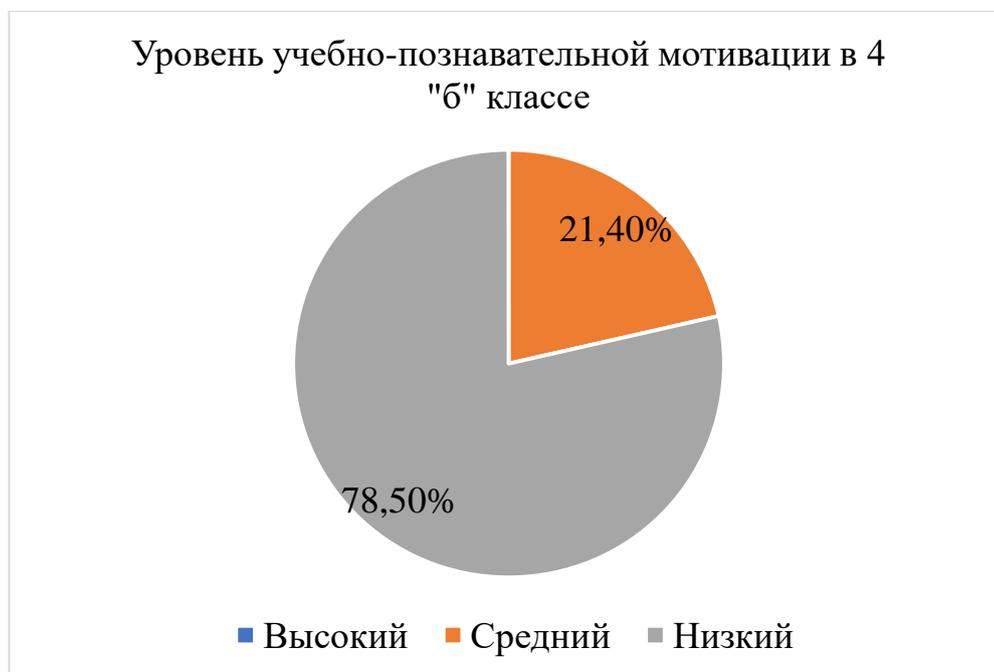


Рисунок 2. Уровень учебно-познавательной мотивации в 4 «б» классе

Исходя из рисунка 2, мы видим, что в 4 «б» классе основная часть класса с низким уровнем мотивации испытывает затруднения в постановке цели учебной деятельности.

Полученные результаты указывают на то, что в обоих классах количество учащихся с высоким уровнем мотивации меньше, чем количество учащихся со средним и низким уровнем. Первое место в обоих случаях занимает мотивация низкого уровня.

Низкий уровень учебно-познавательной мотивации отражает ориентирование на результат в виде оценок, а не на способы учебной деятельности, отсутствие стремления к преодолению трудностей.

Интерес к учебной деятельности в течение начальной школы изменяется от высокого к низкому. К 4 классу характер деятельности учащихся,

предполагающий воспроизведение и имитацию, не соотносится с развитием произвольности психических процессов.

Диагностика уровня учебно-познавательной мотивации при изучении английского языка учащихся 4 класса была проведена с помощью анкеты Т. Д. Дубовицкой, состоящей из 20 суждений [8, с.74].

Цель: выявить уровень развития учебно-познавательной мотивации учащихся при изучении английского языка.

Инструкция: Прочитайте каждое высказывание и выразите свое согласие или несогласие, написав «да» или «нет» рядом с номером высказывания.

1. Изучение английского языка даст мне возможность узнать много важного для себя, проявить свои способности.

2. Английский язык мне интересен, и я хочу узнать, как можно больше.

3. В изучении английского языка мне достаточно тех знаний, которые я получаю в школе.

4. Упражнения по английскому языку мне неинтересны, я их выполняю, потому что этого требует учитель.

5. Трудности, возникающие при изучении английского языка, делают его для меня еще более увлекательным.

6. При изучении английского языка кроме учебников я пользуюсь интернетом или другими книгами.

7. Считаю, что трудные правила по английскому языку можно было бы не изучать.

8. Если не получается выполнить какое-либо задание по английскому языку, стараюсь разобраться сам или прошу совет.

9. На занятиях по английскому языку у меня часто бывает такое состояние, когда «совсем не хочется учиться».

10. Активно работаю и выполняю задания по английскому языку только под контролем учителя.

11. Темы, изучаемые по английскому языку, с интересом обсуждаю в свободное время (на перемене, дома) со своими одноклассниками (друзьями).

12. Стараюсь самостоятельно выполнять задания по английскому языку, не люблю, когда мне подсказывают и помогают.

13. По возможности стараюсь списать у товарищей или прошу кого-то выполнить задание за меня.

14. Считаю, что все знания по английскому языку являются важными и по возможности нужно знать, как можно больше.

15. Оценка по английскому языку за год для меня важнее, чем знания.

16. Если я плохо подготовлен к уроку, то особо не расстраиваюсь и не переживаю.

17. Мои интересы и увлечения в свободное время связаны с английским языком.

18. Английский язык дается мне с трудом, и мне приходится заставлять себя выполнять разные задания.

19. Если по болезни (или другим причинам) я пропускаю уроки по английскому языку, то меня это огорчает.

20. Если бы было можно, то я убрал бы английский язык из расписания.

Подсчет показателей анкеты производился в соответствии с ключом, где каждому ответу «да» или «нет» соответствует номер суждения. За каждое совпадение начисляется 1 балл.

«Да» – 1, 2, 5, 6, 8, 11, 12, 14, 17, 19;

«Нет» – 3, 4, 7, 9, 10, 13, 15, 16, 18, 20

По данной методике уровень мотивации оценивался следующим образом:

- 0–5 баллов – низкий уровень учебно-познавательной мотивации;
- 6–14 баллов – средний уровень учебно-познавательной мотивации;
- 15–20 баллов – высокий уровень учебно-познавательной мотивации.

Рассмотрим результаты анкетирования в 4 «а» классе на констатирующем этапе (таблица 9).

Таблица 9 – Уровень учебно-познавательной мотивации при изучении английского языка учащихся 4 «а» класса на констатирующем этапе

Учащийся № п/п	Количество баллов	Уровень мотивации
1	13	Средний
2	17	Высокий
3	0	Низкий
4	9	Средний
5	14	Средний
6	12	Средний
7	9	Средний
8	20	Высокий
9	15	Высокий
10	17	Высокий
11	14	Средний
12	9	Средний
13	0	Низкий

Рассмотрим результаты анкетирования в 4 «а» классе на констатирующем этапе (таблица 10).

Таблица 10 – Уровень учебно-познавательной мотивации при изучении английского языка учащихся 4 «б» класса на констатирующем этапе

Учащийся № п/п	Количество баллов	Уровень мотивации
1	13	Средний
2	20	Высокий
3	17	Высокий
4	15	Высокий
5	0	Низкий
6	14	Средний
7	13	Средний
8	9	Средний
9	12	Средний
10	9	Средний
11	20	Высокий
12	14	Средний
13	12	Средний
14	9	Средний

Таким образом, среднее значение уровня учебно-познавательной при изучении английского языка по двум классам составляет 11,4 для 4 «а» класса и 12,6 для 4 «б» класса.

Результаты были высчитаны в процентном значении и представлены в виде диаграмм (рис.3, рис.4).

Уровень учебно-познавательной мотивации при изучении английского языка в 4 "а" классе

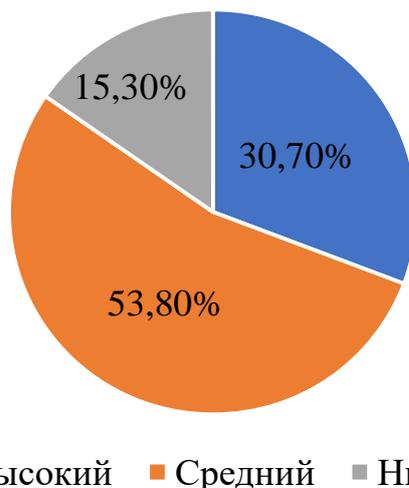


Рисунок 3. Уровень учебно-познавательной мотивации при изучении иностранного языка в 4 «а» классе

Исходя из рисунка 3, мы видим, что в 4 «а» классе количество учащихся с низким уровнем выше, что связано с отсутствием активности в процессе учебной деятельности.

Уровень учебно-познавательной мотивации при изучении английского языка в 4 "б" классе

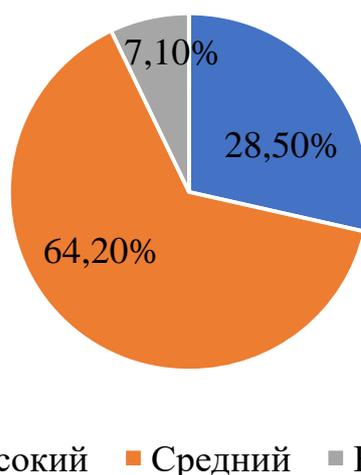


Рисунок 4. Уровень учебно-познавательной мотивации при изучении иностранного языка в 4 «а» классе

Исходя из рисунка 4, мы видим, что относительно невысокий показатель низкого уровня мотивации в 4 «б» классе говорит о том, что овладение

английским языком только у 7,1% учащихся является средством достижения других целей, например, получение хорошей оценки за четверть или за учебный год.

Таким образом, можно сделать вывод, что в обоих классах приблизительно одинаковые показатели. Это говорит о том, что средний уровень учебно-познавательной мотивации при изучении английского языка является основой для повышения эффективности методов и приемов активизации мотивационной сферы учащихся.

В ходе наблюдения с помощью методики измерения времени активности на уроке были получены следующие результаты: 91,15 % для 4 «а» класса и 12,5% для 4 «б» класса.

Для расчета времени активности мы использовали формулу:

$$\text{Процент времени активности} = (A_1 * (100\% - X_1\%) / 100\% + A_2 * (100\% - X_2\%) / 100\% + \dots + A_n * (100\% - X_n\%) / 100\%) * K / 100\%,$$

где  $A_1, A_2, \dots, A_n$  – количество учеников в группе отвлечения.

$X_1, X_2, \dots, X_n$  – процент времени, который группа учеников отвлекается от урока.

$K$  – всего учеников в классе.

На констатирующем этапе была проведена беседа с учителем английского языка и был задан ряд вопросов об эффективности используемых им методов и средств обучения.

Ответы позволяют сделать вывод о том, что учитель организует каждый урок таким образом, чтобы все учащиеся к концу урока получали оценку в журнал за работу. По мнению учителя, учащихся, понимающих цель изучения английского языка, небольшое количество. Большая часть учащихся изучают язык для получения хорошей оценки по итогам четверти и учебного года.

Ниже приведены методы исследования, которые были применены.

1. Для установления уровня учебно-познавательной мотивации была применена анкета Н. Г. Лускановой.

2. Для выявления отношения к предмету “Английский язык” учащихся было предложено ответить на вопросы анкеты Т. Д. Дубовицкой.

3. Для измерения времени активности учащихся на уроке была использована методика математической статистики.

4. Для выявления способов и методов организации урока английского языка была проведена беседа с учителем.

Исходя из результатов (таблица 11) можно определить экспериментальную и контрольную группу.

Таблица 11 –Результаты констатирующего этапа в 4 «а» и 4 «б» классах

Класс	Уровень учебно-познавательной мотивации	Уровень учебно-познавательной мотивации при изучении английского языка	Активность на уроке
4 «а»	13,4	11,4	91,15%
4 «б»	10,2	12,6	12,5%

У 4 «а» класса средний показатель уровня учебно-познавательной мотивации и активности на уроке выше, чем у 4 «б» класса, что говорит о том, что учащиеся не отвлекаются на уроке и способны поставить цель и реализовать ее.

У 4 «б» класса показатели ниже, но выше показатель уровня учебно-познавательной мотивации при изучении английского языка, что позволяет сделать вывод о том, что учащиеся проявляют интерес к изучению языка, но не способны управлять своей учебной деятельностью.

Таким образом, в качестве экспериментальной группы был определен 4 «б» класс. На следующем этапе необходимо на примере урока с использованием игровых технологий проиллюстрировать, как в условиях учебной деятельности овладение содержанием учебного предмета может выступать одновременно и мотивом, и целью обучения.

Формирующий этап предполагал проведение экспериментального урока с применением обучающей игровой программы. На уроке учащимся была предложена онлайн-игра для изучения и закрепления темы «Compound words».

Рассмотрим эффективность использования игры, возникшие сложности и отличие от традиционных методов обучения.

Подготовка к проведению данного урока заключалась в выборе игры, разработке плана урока и поиске подходящего кабинета с необходимым техническим оснащением. Не возникло трудностей с выбором игры, так как в сети Интернет в свободном доступе находится большое количество онлайн-игр на разные темы и для детей разного возраста.

Количество компьютеров в кабинете не позволило организовать индивидуальную работу учащихся – возникла необходимость парной работы. Перед началом урока важно было удостовериться, что игра запускается на каждом компьютере.

Учащимся не потребовалась подробная инструкция перед запуском игры, так как они моментально включились в игру. Они продемонстрировали уверенность в своих возможностях и автономность.

Им не потребовалась помощь в постановке цели и контроле правильности выполнения заданий. Учащиеся, которые не выполняли упражнения ранее, выполняли задания, данные в игре.

При наличии доступа в интернет благодаря онлайн-игре учащиеся могут самостоятельно повторить весь урок дома и проверить свои знания, что с трудом получится сделать при использовании традиционных методов обучения.

В ходе урока наблюдались активность всех учащихся, элемент соревновательности между игроками, вовлеченность в процесс игры и принятие учащимися игровой и дидактической цели.

По итогам экспериментального этапа была проведена повторная диагностика теми же методами, что и на констатирующем этапе. Контрольная и экспериментальная группы прошли анкетирование.

Нами были установлены в ходе беседы отношение учителя к использованию обучающей игровой программы на уроке английского языка и в ходе наблюдения – активность учащихся на уроке.

Рассмотрим результаты диагностики уровня учебно-познавательной мотивации в 4 «а» классе на контрольном этапе (таблица 12).

Таблица 12 – Уровень учебно-познавательной мотивации учащихся 4 «а» класса на контрольном этапе

Учащийся № п/п	Количество баллов	Уровень мотивации
1	24	Высокий
2	14	Средний
3	24	Высокий
4	6	Низкий
5	9	Низкий
6	5	Низкий
7	14	Средний
8	10	Низкий
9	14	Средний
10	11	Низкий
11	10	Низкий
12	14	Средний
13	14	Средний

Рассмотрим результаты диагностики уровня учебно-познавательной мотивации в 4 «б» классе на контрольном этапе (таблица 13).

Таблица 13 – Уровень учебно-познавательной мотивации учащихся 4 «б» класса на контрольном этапе

Учащийся № п/п	Количество баллов	Уровень мотивации
1	9	Низкий
2	14	Средний
3	9	Низкий
4	14	Средний
5	13	Низкий
6	9	Низкий
7	5	Низкий
8	11	Низкий
9	20	Высокий
10	16	Средний
11	10	Низкий
12	6	Низкий
13	14	Средний
14	12	Низкий

Таким образом, среднее значение уровня учебно-познавательной составляет 13 для 4 «а» класса и 11,5 для 4 «б» класса.

Результаты были высчитаны в процентном значении и представлены в виде диаграммы (рис.5.). Результаты контрольного 4 «а» класса в процентном значении остались неизменными.

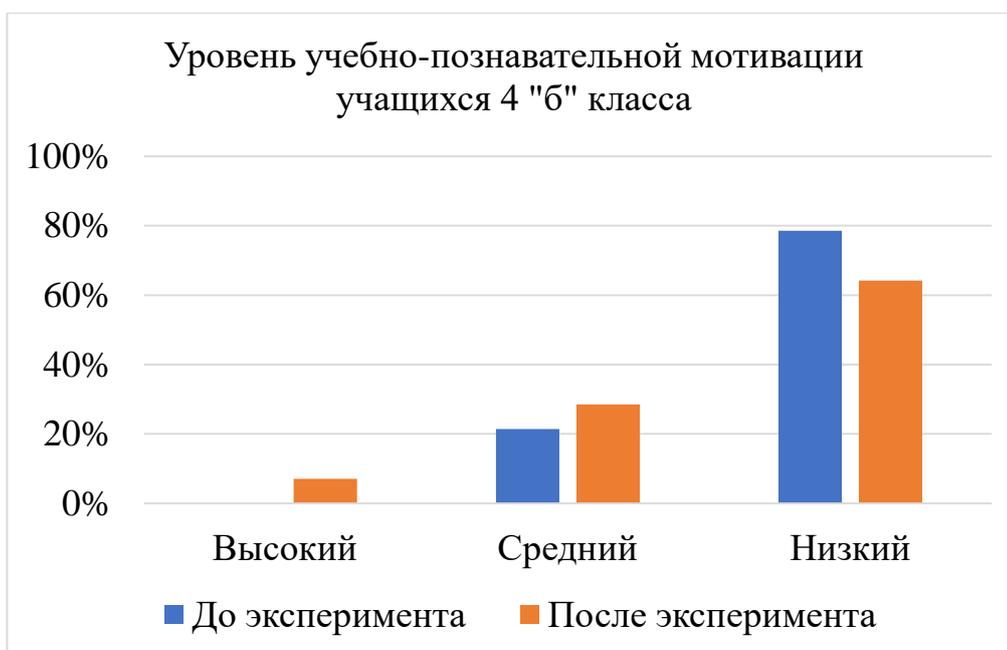


Рисунок 5. Уровень учебно-познавательной мотивации учащихся 4 «б» класса до и после эксперимента

Исходя из рисунка 5, мы видим, что в экспериментальном 4 «б» классе после проведения урока с использованием обучающей игровой программы количество учащихся с низким уровнем учебно-познавательной мотивации уменьшилось, с высоким – увеличилось.

Рассмотрим результаты повторной диагностики уровня учебно-познавательной мотивации при изучении английского языка учащихся 4 «а» класса (таблица 14).

Таблица 14 – Уровень учебно-познавательной мотивации при изучении английского языка учащихся 4 «а» класса на контрольном этапе

Учащийся № п/п	Количество баллов	Уровень мотивации
1	16	Высокий
2	7	Средний
3	13	Средний
4	17	Высокий
5	15	Высокий
6	5	Низкий
7	4	Низкий
8	14	Средний
9	15	Высокий
10	9	Средний
11	14	Средний
12	0	Низкий
13	13	Средний

Рассмотрим результаты повторной диагностики уровня учебно-познавательной мотивации при изучении английского языка учащихся 4 «б» класса (таблица 15).

Таблица 15 – Уровень учебно-познавательной мотивации при изучении английского языка учащихся 4 «б» класса на контрольном этапе

Учащийся № п/п	Количество баллов	Уровень мотивации
1	11	Средний
2	20	Высокий
3	5	Низкий
4	16	Высокий
5	15	Высокий
6	20	Высокий
7	12	Средний
8	9	Средний
9	12	Средний
10	9	Средний
11	9	Средний
12	14	Средний
13	15	Высокий
14	20	Высокий

Таким образом, среднее значение уровня учебно-познавательной составляет 10,9 для 4 «а» класса и 13,3 для 4 «б» класса.

Результаты были высчитаны в процентном значении и представлены в виде диаграмм (рис.6, рис.7).

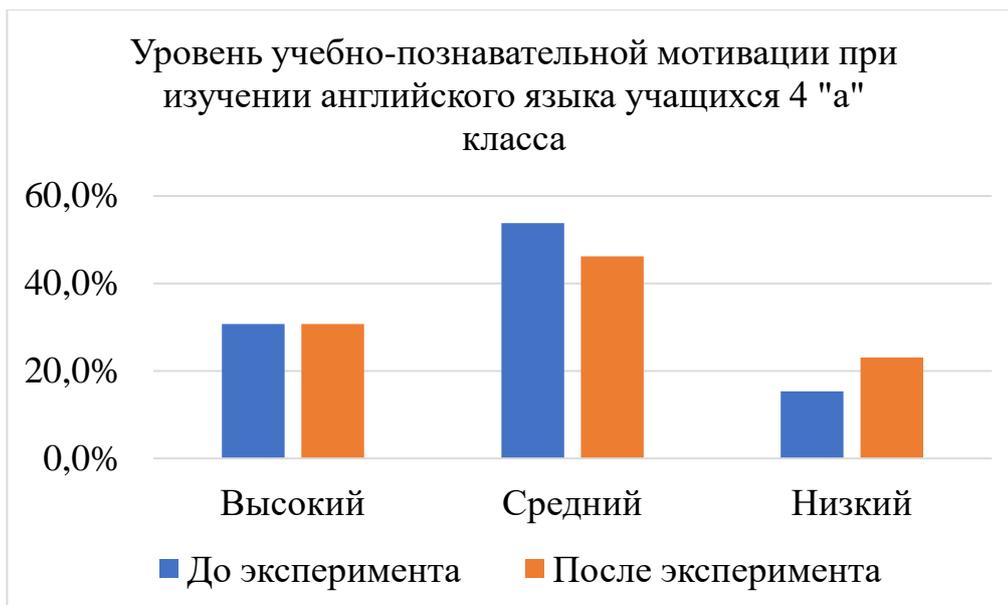


Рисунок 6. Уровень учебно-познавательной мотивации при изучении английского языка учащихся 4 "а" класса до и после эксперимента

Исходя из рисунка 6, мы видим, что в контрольном 4 «а» классе наблюдаются изменения в количестве учащихся со средним и низким уровнем учебно-познавательной мотивации. Процент учащихся с низким уровнем повысился, со средним – понизился.

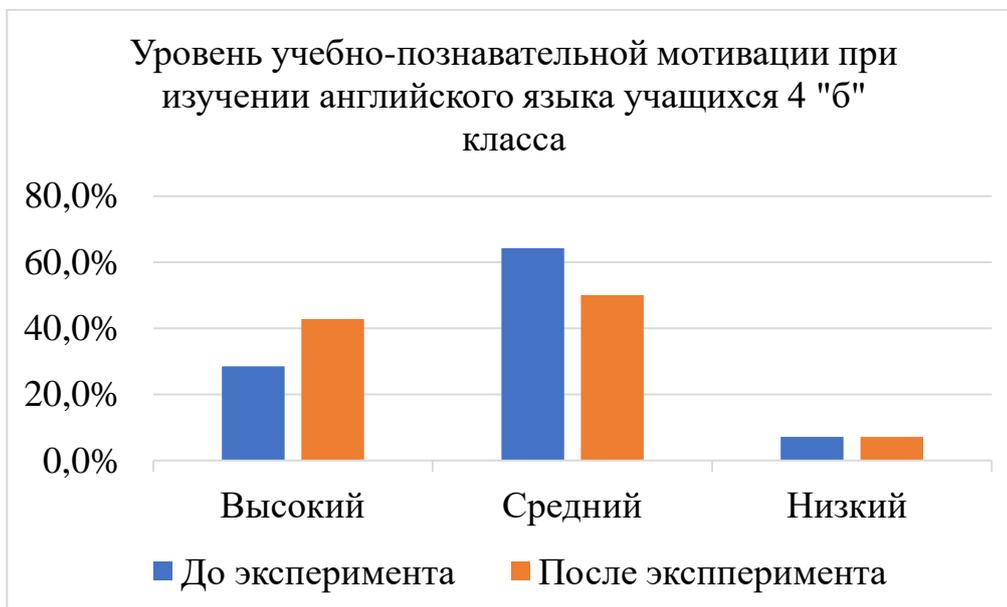


Рисунок 7. Уровень учебно-познавательной мотивации при изучении английского языка учащихся 4 "б" класса до и после эксперимента

На рисунке 7 видно, что после проведения экспериментального урока в 4 «б» классе наблюдается заметное увеличение количества учащихся с высоким уровнем учебно-познавательной мотивации.

Из беседы с учителем можно сделать выводы, что активность учащихся экспериментального класса возросла и прежде отвлекающиеся дети стали проявлять инициативу при групповом обсуждении различных заданий.

Данное наблюдение подтверждается результатами измерения уровня активности учащихся 4 «б» класса на уроке до и после эксперимента (таблица 16).

С помощью таблицы нами были объединены результаты диагностики на контролирующем и контрольном этапе, до и после эксперимента, а именно уровень учебно-познавательной мотивации, уровень учебно-познавательной мотивации при изучении английского языка и активность на уроке учащихся 4 «а» и 4 «б» класса.

Таблица 16 – Результаты диагностики до и после проведенного эксперимента

Класс	Уровень учебно-познавательной мотивации		Уровень учебно-познавательной мотивации при изучении английского языка		Активность на уроке английского языка	
	до	после	до	после	до	после
4 «а» (контрольная группа)	13,4	13	11,4	10,9	91,54%	90,26%
4 «б» (экспериментальная группа)	10,2	11,5	12,6	13,3	12,5%	95,12%

Исходя из полученных данных можно сделать вывод об изменениях в уровне учебно-познавательной мотивации учащихся экспериментального класса. Все показатели в 4 «б» классе повысились. В контрольной группе есть изменения в среднем показателе уровня учебно-познавательной мотивации, но возрос процент учащихся с низким уровнем.

Вовлечение в процесс обучения учащихся с разным темпом работы и уровнем владения языковым материалом с помощью использования обучающих игровых программ положительно сказалось на их активности и самостоятельности в постановке и достижении цели учебной деятельности.

Проведенный эксперимент подтвердил выдвинутую нами гипотезу об эффективности использования обучающих игровых программ для повышения уровня учебно-познавательной мотивации.

### **Выводы по второй главе**

Младший школьный возраст – период жизни от 7 до 10 лет, когда ребенок проходит обучения в начальных классах. При организации процесса обучения педагогу следует отталкиваться от возрастных особенностей учащегося. Основным новообразованием данного периода является произвольность психических процессов внимания, памяти, мышления и восприятия.

Для плавного перехода от игровой деятельности к учебной как основной на уроке могут быть использованы обучающие игровые программы,

направленные на активизацию познавательной деятельности учащихся и воздействующие одновременно на несколько каналов восприятия. Важным является учет игрового мышления детей младшего школьного возраста и образовательной ценности методов и приемов игровых технологий.

Нами был проведен эксперимент, целью которого было подтверждение гипотезы об эффективности использования обучающих игровых программ на уроке иностранного языка для повышения уровня учебно-познавательной мотивации детей младшего школьного возраста. В связи с этим мы разработали серию уроков с использованием обучающих игровых программ. Результаты эксперимента демонстрируют положительную динамику показателей, что говорит о подтверждении выдвинутой нами гипотезы.

Предлагаемый нами подход к организации урока ориентирован на формирование способности учащихся управлять своей познавательной деятельностью для успешного завершения начальной ступени образования и перехода к следующей.

## **Заключение**

Одной из актуальных проблем современной методики преподавания иностранного языка является использование игровых технологий на начальном этапе обучения как средство активизации познавательной потребности в процессе изучения языка у детей младшего школьного возраста. Успешность применения данных технологий зависит от профессиональной подготовки педагога, основанной на организации процесса обучения с учетом возрастных особенностей учащегося.

Период младшего школьного возраста характеризуется преобладанием наглядно-образного мышления и механическим характером запоминания, основанным на многократном повторении учебного материала. Основным новообразованием данного периода является развитие произвольности психических процессов.

Существует большое разнообразие игр для активизации познавательной деятельности учащихся. При отборе игры как метода обучения учитывается ее соответствие содержанию изучаемой темы, целям и задачам урока. Отличием обычной игры от игры, используемой в процессе обучения, является наличие у последней образовательной цели и достижение соответствующего ей результата.

Обучающие игровые программы как один из методов игровых технологий отвечают требованиям к играм в образовании. Они обеспечивают включенность всех учащихся в процесс игры, вариативность в выборе возможного пути достижения результата и доступность заданий игры всем учащимся для усвоения и закрепления новых знаний. Многократное повторение, яркое оформление языкового материала в данных играх отвечают уровню развития психических процессов ребенка младшего школьного возраста.

Методы и приемы обучения, применяемые в традиционной системе образования, не могут быть использованы в новой парадигме образования, предполагающей максимальную степень самостоятельности ученика.

Разработка методики применения обучающих игровых программ на уроке иностранного языка обусловлена актуальностью информатизации образования, обеспечивающей мотивацию учащихся к самостоятельной деятельности. Преподаватель в контексте самостоятельного изучения языкового материала учащимися функционирует как координатор процесса обучения.

Обучающие игровые программы могут быть использованы на разных этапах урока иностранного языка в качестве вспомогательного или основного метода обучения. Обязательным условием применения данного метода является показ педагогом образца выполнения игрового действия и исправление допущенных ошибок после достижения игрового результата.

На основании проведенного нами исследования мы можем говорить об эффективности использования обучающих игровых программ как средства повышения уровня учебно-познавательной мотивации учащихся.

Разработанная нами серия уроков с использованием обучающих игровых программ может быть применена учителем иностранного языка в школе на начальном этапе обучения.

## СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Аникеева Н. П. Воспитание игрой: Книга для учителя. – М.: Просвещение, 1987. – 144 с.
2. Афанасьева А. В. Применение компьютерных игровых технологий в системе мультимедийных способов преподавания учебного материала // Наука и современность. – 2016. – № 48. – С. 43–48.
3. Беляева Е. Б. Готовность младших школьников к изучению иностранного языка в начальной школе // Муниципальное образование: инновации и эксперимент. – 2010. – № 6. – С. 45–48.
4. Блонский П. П. Избранные педагогические произведения. – М.: Академия педагогических наук СССР, 1961. – 695 с.
5. Верещагина И. Н., Рогова Г. В. Методика обучения английскому языку на начальном этапе в средней школе: Пособие для учителя – М.: Просвещение, 1988. – 224 с.
6. Выготский Л. С. Собрание сочинений: в 6 т. Т. 4. Детская психология / Под ред. Д. Б. Эльконина. – М.: Педагогика, 1984. – 432 с.
7. Глебова И. Ю. Особенности руководства дидактическими играми дошкольников // Теория и практика образования в современном мире: Сб. научных статей. – Казань, 2014. – С. 33–35.
8. Дубовицкая Т. Д. К проблеме диагностики учебной мотивации // Вопросы психологии. – № 1. - 2005. – С. 73–78.
9. Истомина З. М. Развитие произвольной памяти в дошкольном возрасте // Вопросы детской психологии: дошкольный возраст. – 1948. – № 14. – С. 51–88.
10. Казак Е. Н. Место и роль компьютерных обучающих игр («серьезных игр») в виртуальной среде // Современное образование: актуальные вопросы, достижения и инновации: Сб. научных статей. – Пенза, 2017. – С. 159–162.

11. Катаев А. В., Шабалина О. А. Открытая модель игрока для оценки знаний и навыков в компьютерных обучающих играх // Известия волгоградского государственного технического университета. – 2011. – № 9. – С. 79–85.
12. Леонтьев А. Н. Актуальные проблемы развития психики ребенка // Вопросы детской психологии: дошкольный возраст. – 1948. – № 14. – С. 3–9.
13. Лусканова Н. Г. Методы исследования детей с трудностями в обучении: учебно-методическое пособие – М.: Фолиум, 1999. – 32 с.
14. Макаренко А. С. Лекции о воспитании детей. Общие условия семейного воспитания: Учебное пособие. – М.: Знание, 1984. – 400 с.
15. Маркова А. К. Формирование мотивации учения в школьном возрасте: Пособие для учителя. – М.: Просвещение, 1983. – 96 с.
16. Панфилова А. П. Инновационные педагогические технологии. – М.: Издательский центр «Академия», 2009. – 192 с.
17. Рубинштейн С. Л. Основы общей психологии: в 2 т. Т. 2. – М.: Педагогика, 1989. – 328 с.
18. Самойлова Л. В. Использование компьютерных игр в развитии иноязычных лексических навыков у младших школьников // Иностранный язык и культура в контексте образования для устойчивого развития: Сб. научных статей. – Киев, 2017. – С. 3–23.
19. Свалова Е. В. Особенности обучения иностранному языку учащихся младших классов средней общеобразовательной школы // Педагогическое образование в России. – 2014. – № 6. – С 159–162.
20. Сейдаметова С. М., Шкарбан Ф. В. Использование компьютерных обучающих программ в младшей школе // Проблемы современного педагогического образования. – 2015. – № 48-3. – С. 197–206.
21. Селевко Г. К. Современные образовательные технологии: Учебное пособие. – М.: Народное образование, 1998. – 256 с.

22. Смирнова Е. В. Использование средств информационных и коммуникационных мультимедиа-технологий в обучении иностранному языку на ранних этапах возрастного развития // Балтийский гуманитарный журнал. – 2015. – № 2 (11). – С. 114–116.
23. Соболева Е. В., Соколова А. Н. Применение обучающих программ на игровых платформах для повышения эффективности образования // Вестник новосибирского государственного педагогического университета. – 2017. – № 4. – С. 7–25.
24. Усова А. П. Роль игры в воспитании детей. – М.: Просвещение, 1976. – 97 с.
25. Шабалина О. А., Воробкалов П. Н., Катаев А. В. Разработка обучающих игр: интеграция игровой и обучающей компоненты // Открытое образование. – 2011. – № 2-2. – С. 290–294.
26. Шабалина О. А. Разработка обучающих компьютерных игр: как сохранить баланс между обучающей и игровой компонентой // Образовательные технологии и общество. – 2013. – № 3. – С. 587–602.
27. Asbell-Clarke J., Rowe E. Scientific Inquiry in Digital Games // Learning by Playing: Video Gaming in Education. – New York, 2014. – P. 246–261.
28. Baek Y. Gaming for Classroom-Based Learning: Digital Role Playing as a Motivator of Study: Digital Role Playing as a Motivator of Study. – New York, Information Science Reference, 2012. – 358 p.
29. Botturi L., Loh S. Once Upon a Game: Rediscovering the Roots of Games in Education // Games: Purpose and Potential in Education. – Morehead, 2008. – P. 1–20.
30. Deen M. G.A.M.E. Games Autonomy Motivation and Education. – Eindhoven, Fontys University of Applied Sciences and Eindhoven University of Technology, 2015. – 268 p.
31. Felicia P. Developments in Current Game-Based Learning Design and Deployment. – New York, Information Science Reference, 2012. – 453 p.

32. Helm M., Schultheiss D. Gaming in School: Factors Influencing the Use of Serious Games in Public Schools in Middle Germany // *Serious Games and Virtual Worlds in Education, Professional Development, and Healthcare*. – New York, 2013. – P. 145–159.
33. Lewis M., Weber R. Character Attachment in Games as Moderator for Learning // *Handbook of Research on Effective Electronic Gaming in Education*. – New York, 2008. – P. 592–607.
34. Peterson M. Language Learners Interaction in a Massively Multiplayer Online Role-Playing Game // *Digital Games in Language Learning and Teaching*. – London, 2012. – P. 70–95.
35. Richard J., Wallian N. Emphasizing Student Engagement in the Construction of Game Performance // *Teaching Games for Understanding: Theory, Research, and Practice*. – London, 2005. – P. 19–33.
36. Suzuki N. Innovation in the Japanese games curriculum // *Contemporary Developments in Games Teaching*. – Abingdon, 2013. – P. 57–71.
37. Асророва М. У. Современные психолого-педагогические технологии обучения. – 2016. – [Электронный ресурс]. URL: <https://moluch.ru/conf/ped/archive/189/10148/> (дата обращения: 10.04.18).
38. Веретенникова А. Ю., Токарев А. А. Образовательная программа по КИК (компьютерно-игровой комплекс) для детского сада № 659. – 2012. – [Электронный ресурс]. URL: <https://moluch.ru/archive/44/5320> (дата обращения: 04.04.18).
39. Грибова Ю. Ю. Игра как метод обучения. – 2014. – [Электронный ресурс]. URL: <https://moluch.ru/archive/71/12160/> (дата обращения: 10.04.18).
40. Жиенбаева Н. Б., Измайлова А. М. Психологические особенности развития личности в младшем школьном возрасте. – 2018. – [Электронный ресурс]. URL: <https://moluch.ru/archive/197/48818/> (дата обращения: 01.05.2018).

41. Зылевич И. А. Рабочая программа по компьютерному обучению в детском саду «Игровая информатика» для детей старшего дошкольного возраста. – 2015. –

[Электронный ресурс]. URL: <https://moluch.ru/conf/ped/archive/202/8544/> (дата обращения: 11.04.18).

42. Климова О. А. Особенности овладения иноязычной речью в начальной школе: пути оптимизации процесса. – 2015. – [Электронный ресурс]. URL: <http://elib.bspu.by/handle/doc/4186> (дата обращения: 24.04.2018).

43. Копылова В. Б. Место и роль игровых технологий в образовательном процессе. – 2016. – [Электронный ресурс]. URL: <https://moluch.ru/conf/ped/archive/187/9596/> (дата обращения: 24.04.2018).

44. Маркина А. Г. Основные компьютерные программы для развития интеллектуальных способностей детей дошкольного возраста. – 2016. – [Электронный ресурс]. URL: [www.maam.ru/detskijsad/osnovnye-kompyuternye-programy-dlja-razvitija-intelektualnyh-sposobnostei-detei-doshkolnogo-vozrasta.html](http://www.maam.ru/detskijsad/osnovnye-kompyuternye-programy-dlja-razvitija-intelektualnyh-sposobnostei-detei-doshkolnogo-vozrasta.html) (дата обращения: 14.04.2018).

45. Пигуля А. В. Использование компьютерных игр на ранних этапах обучения английскому языку. – 2016. – [Электронный ресурс]. URL: <https://moluch.ru/archive/111/28057/> (дата обращения: 01.05.2018).

46. Самсонова Н. И. Игра как один из эффективных приемов обучения иностранному языку. – 2017. –

[Электронный ресурс]. URL: <https://moluch.ru/archive/138/38761/> (дата обращения: 08.04.18).

47. Семенова Л. А. От игровой деятельности к учебной. – 2015. – [Электронный ресурс]. URL: <https://nsportal.ru/detskiy-sad/materialy-dlya-roditeley/2015/01/26/ot-igrovoy-deyatelnosti-k-uchebnoj> (дата обращения: 10.03.18).

48. Сутормина В. А. Игровые технологии на уроках в начальной школе. – 2017. – [Электронный ресурс]. URL: <https://nsportal.ru/nachalnaya->

shkola/raznoe/2017/12/09/igrovye-tehnologii-na-urokah-nachalnoy-shkoly (дата обращения: 10.04.18).

49. Antonyms. Synonyms. Homonyms. – [Электронный ресурс]. URL: [http://www.abcsya.com/antonyms\\_synonyms\\_homonyms.htm](http://www.abcsya.com/antonyms_synonyms_homonyms.htm) (дата обращения: 26.03.18).

50. Compound words game. – [Электронный ресурс]. URL: <https://www.turtlediary.com/bin/compound-words/index.swf> (дата обращения: 15.03.18).

51. Contraction Action. – [Электронный ресурс]. URL: [http://www.abcsya.com/contraction\\_action.htm](http://www.abcsya.com/contraction_action.htm) (дата обращения: 26.03.18).

52. Digital games and classroom learning: Study finds helpful features, gaps. – [Электронный ресурс]. URL: <https://www.sciencedaily.com/releases/2015/02/150219090456.htm> (дата обращения: 13.04.18).

53. Farber M. Teaching Empathy with Video Games. – 2018. – [Электронный ресурс]. URL: <https://www.edutopia.org/article/teaching-empathy-video-games> (дата обращения: 04.04.18).

54. Fun Educational and Online Games for Kids. – [Электронный ресурс]. URL: <https://www.turtlediary.com> (дата обращения: 15.03.18).

55. Malykhina E. Fact or Fiction: Video Games Are the Future of Education. – 2014. – [Электронный ресурс]. URL: <https://www.scientificamerican.com/article/fact-or-fiction-video-games-are-the-future-of-education/> (дата обращения: 04.04.18).

56. Martel J. Fun Online Grammar Games for Children. – 2013. – [Электронный ресурс]. URL: <https://www.brighthubeducation.com/english-homework-help/102666-12th-grade-online-grammar-games-and-practice> (дата обращения: 04.05.2018).

57. Online games for kids. – [Электронный ресурс]. URL: <http://www.abcsya.com> (дата обращения: 26.03.18).

58. Standford R. Teaching with Games: using computer games in formal education. – 2015. –

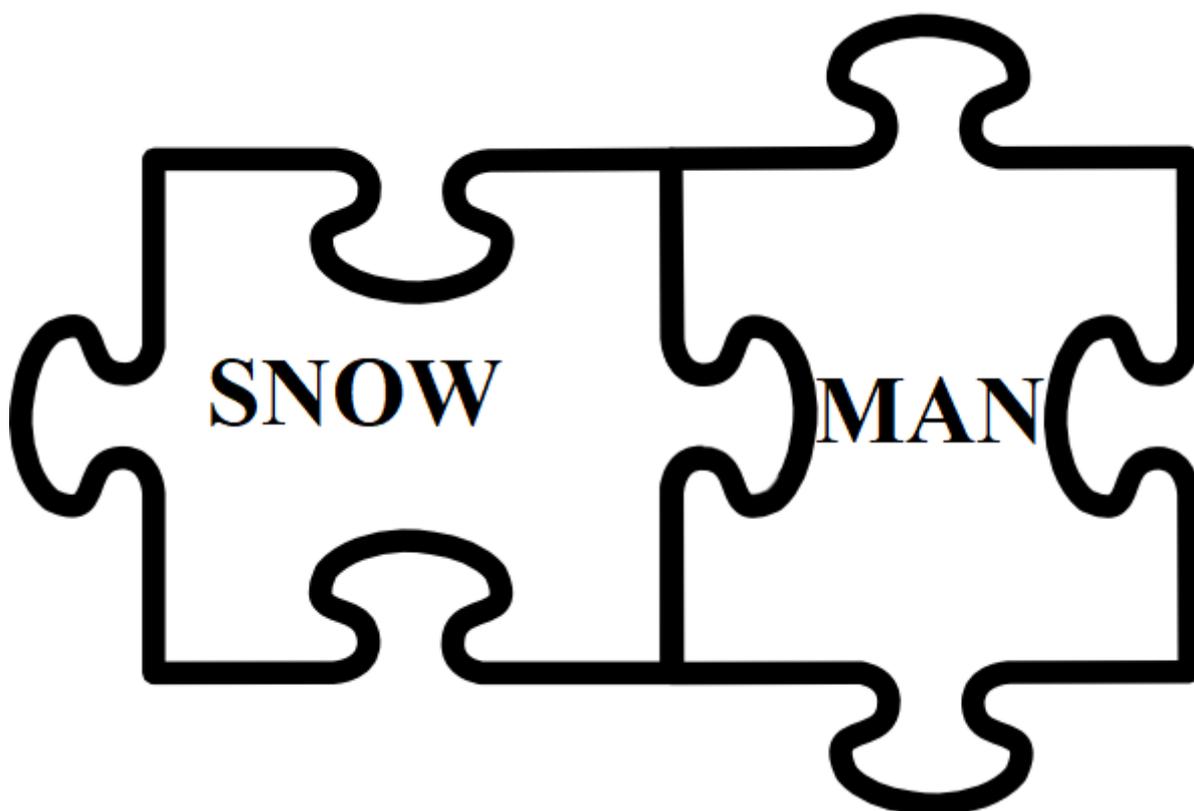
[Электронный ресурс]. URL: [https://www.researchgate.net/publication/265106150\\_Teaching\\_with\\_Games\\_using\\_computer\\_games\\_in\\_formal\\_education](https://www.researchgate.net/publication/265106150_Teaching_with_Games_using_computer_games_in_formal_education) (дата обращения: 04.04.18).

59. Word Clouds. – [Электронный ресурс]. URL: [http://www.abcyu.com/word\\_clouds.htm](http://www.abcyu.com/word_clouds.htm) (дата обращения: 26.03.18).

60. Word Search Creator mini. – [Электронный ресурс]. URL: [http://www.abcyu.com/word\\_search\\_creator\\_mini.htm](http://www.abcyu.com/word_search_creator_mini.htm) (дата обращения: 26.03.18)

## ПРИЛОЖЕНИЕ 1

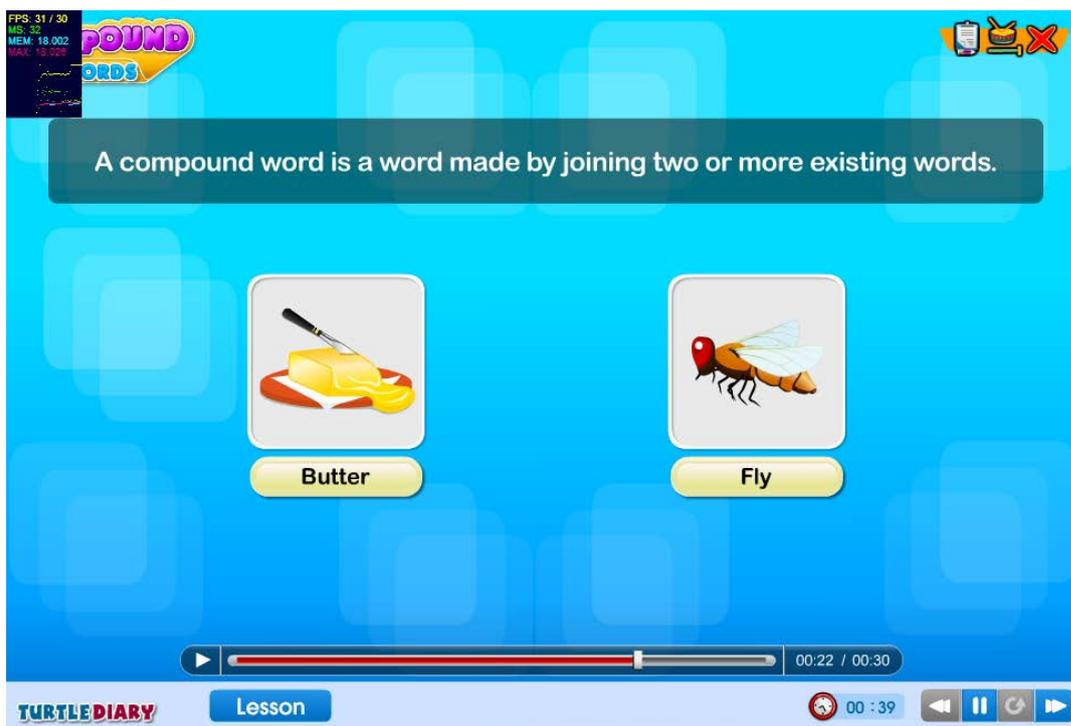
Пазл «snowman»



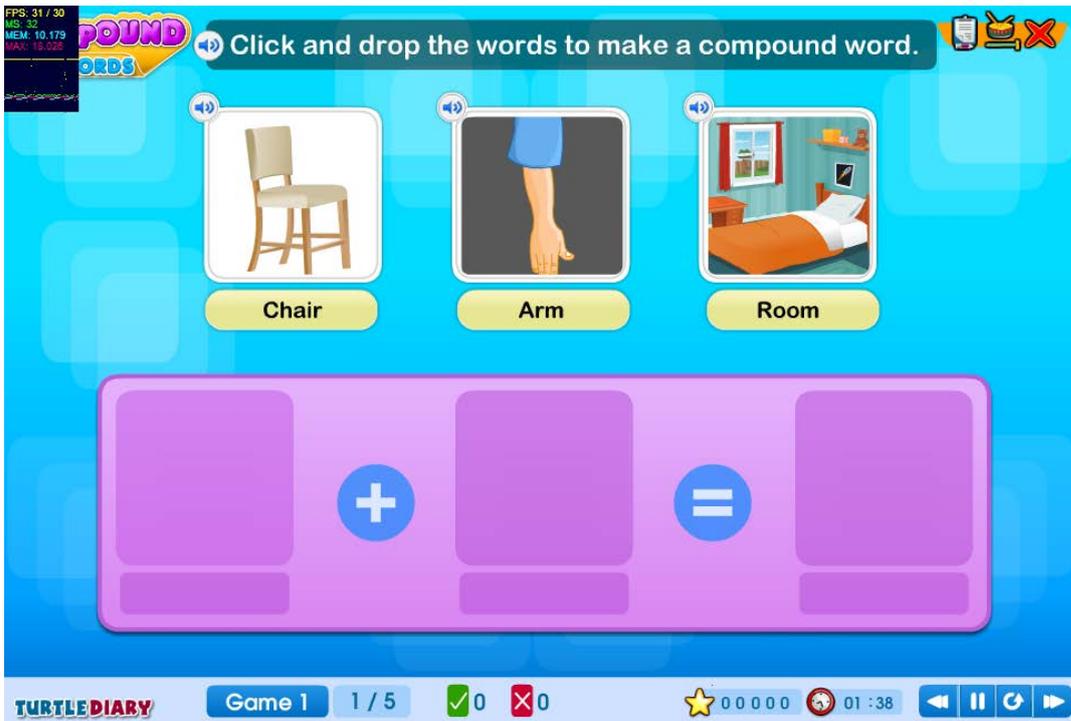
## ПРИЛОЖЕНИЕ 2

Фрагменты обучающей игровой программы «Compound Words»

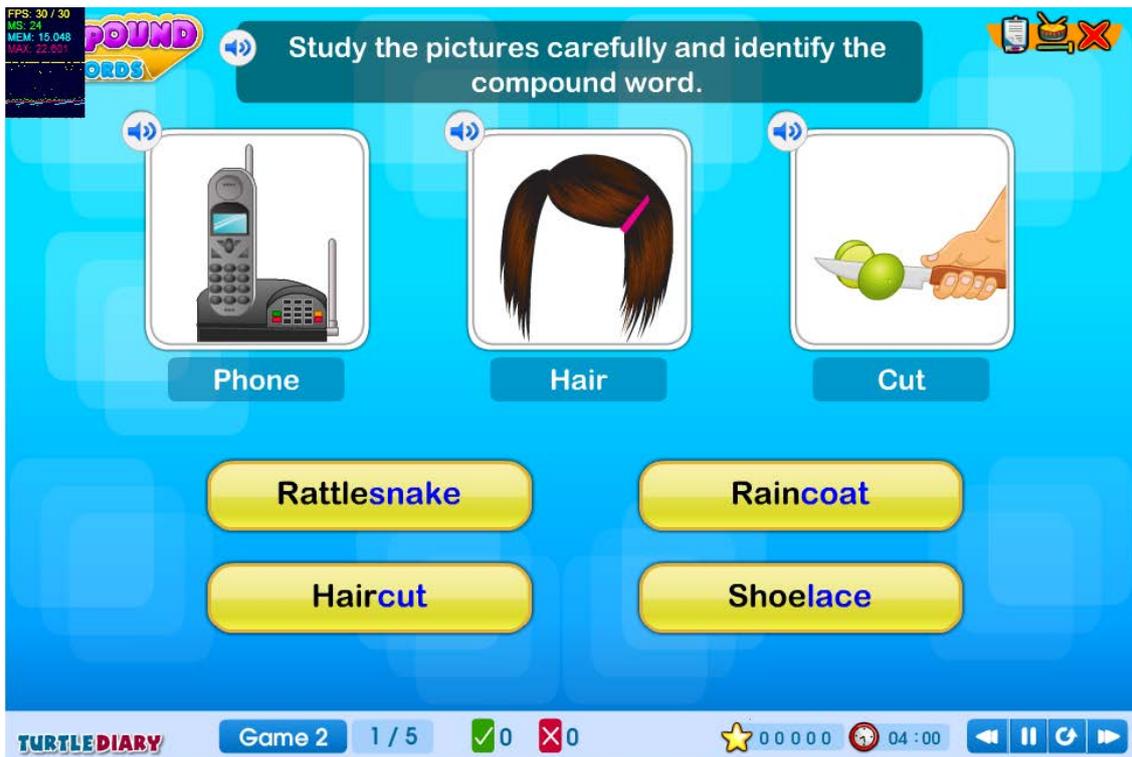
1. Посмотрите урок о способе образования сложных слов.



2. Составьте сложные слова. Кликните по нужному слову и переместите его в пустую ячейку.



3. Выберите сложные слова, в составе которых есть простые слова под картинками.



4. Найдите и кликните по сложному слову.



### ПРИЛОЖЕНИЕ 3

#### Домашнее задание

Вставьте пропущенные простые слова для образования новых сложных слов.

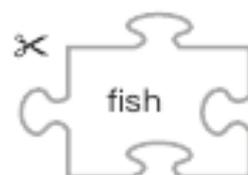
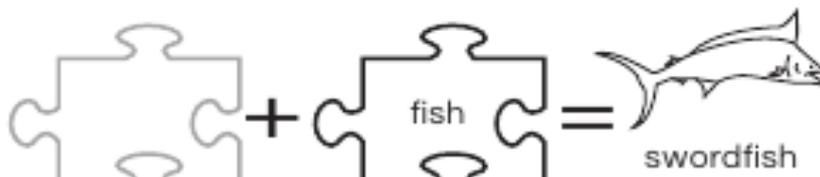
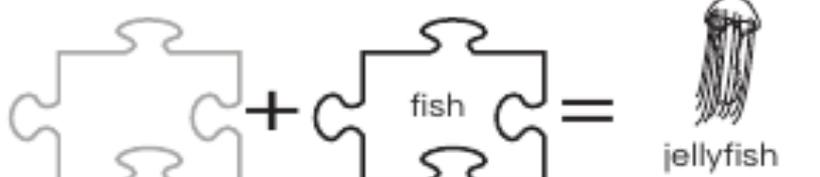
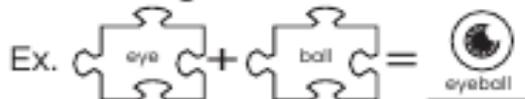
Name: \_\_\_\_\_

Date: \_\_\_\_\_

# Compound Word Puzzles



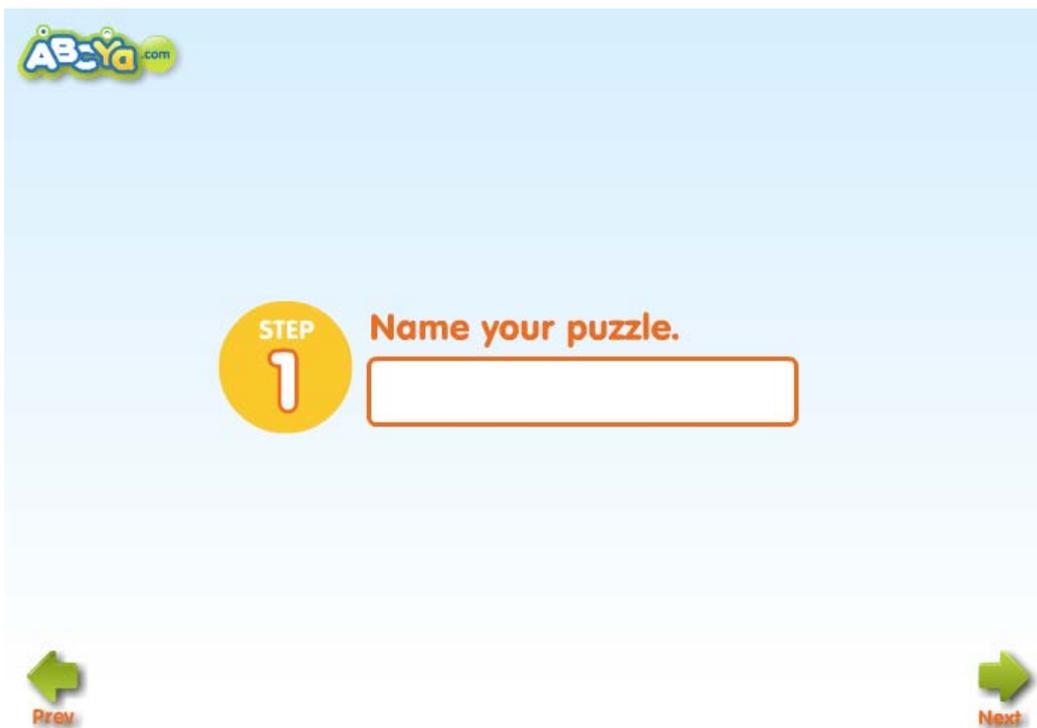
Cut out the puzzle pieces and glue them in to finish the compound words.



## ПРИЛОЖЕНИЕ 4

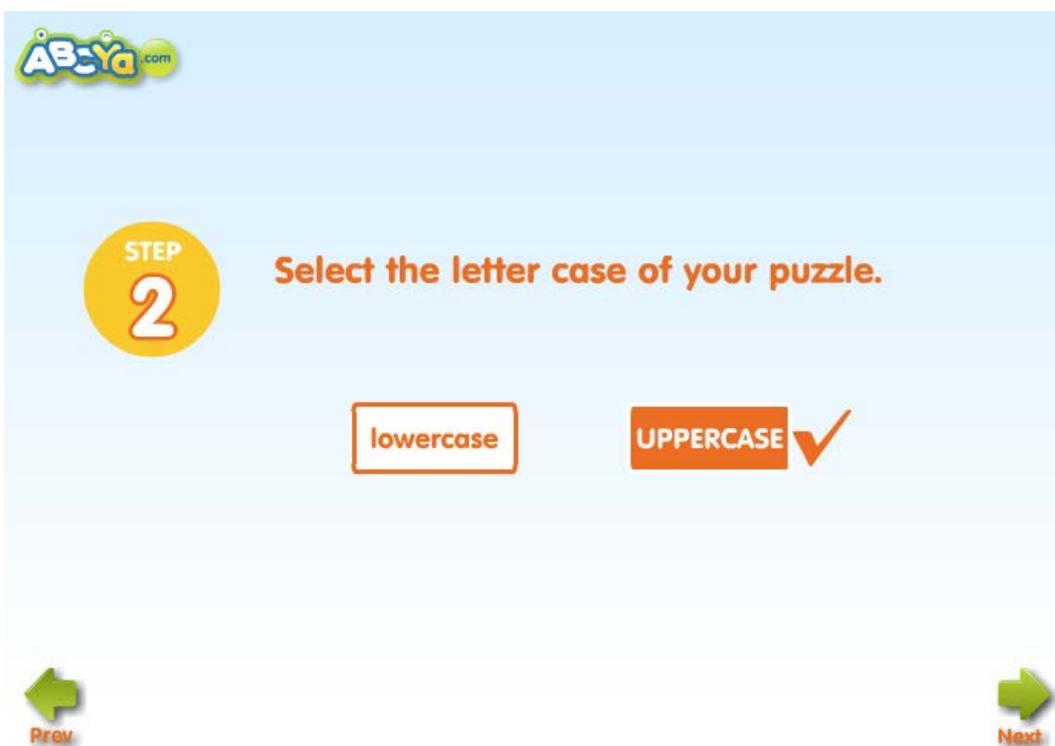
Фрагменты обучающей игровой программы «Word Search Creator mini»

1. Назовите ребус.



The screenshot shows the first step of a puzzle-naming interface. At the top left is the logo for 'ABYa.com'. In the center, there is a yellow circle containing the word 'STEP' above the number '1'. To the right of this circle, the text 'Name your puzzle.' is displayed in orange. Below this text is a white rectangular input field with an orange border. At the bottom left and right corners, there are green arrows pointing left and right, labeled 'Prev' and 'Next' respectively.

2. Выберите регистр



The screenshot shows the second step of a puzzle-naming interface. At the top left is the logo for 'ABYa.com'. In the center, there is a yellow circle containing the word 'STEP' above the number '2'. To the right of this circle, the text 'Select the letter case of your puzzle.' is displayed in orange. Below this text are two buttons: 'lowercase' in a white box with an orange border, and 'UPPERCASE' in a solid orange box with a white checkmark to its right. At the bottom left and right corners, there are green arrows pointing left and right, labeled 'Prev' and 'Next' respectively.

3. Введите слова для Вашего ребуса.

STEP

3

**Enter the words for your puzzle.**

Type the words in the boxes below.

1

2

3

4

5



Prev



Next

4. Выберите способ вывода ребуса: электронный или печатный вид.

STEP

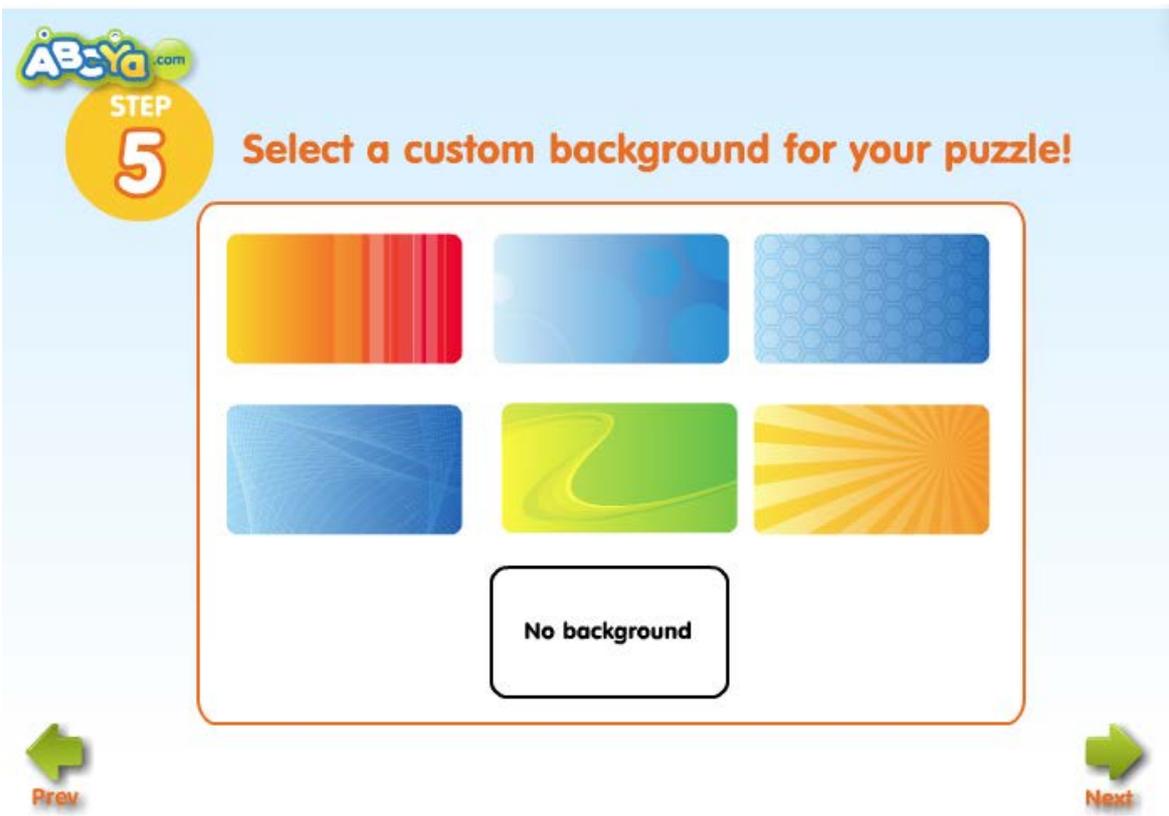
4

**Select how you want to play your puzzle.**

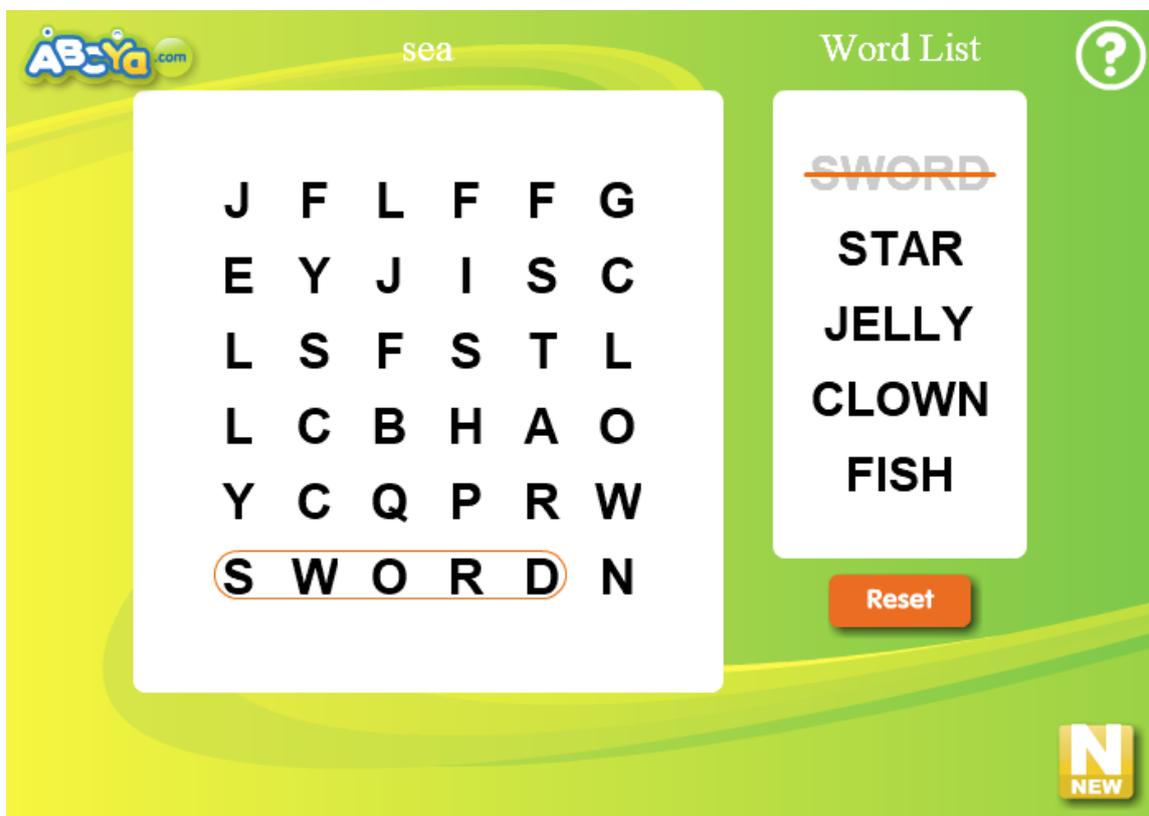


Prev

5. Выберите фон для ребуса.



6. Результат создания ребуса.



ПРИЛОЖЕНИЕ 5

## Фрагменты обучающей игровой программы «Word Clouds»

### 1. Стартовое окно.



### 2. Введите список слов и нажмите кнопку «create».

Type or paste words below: CREATE →

staircase  
snowman  
swordfish  
haircut  
shoelace  
telephone  
armchair  
butterfly

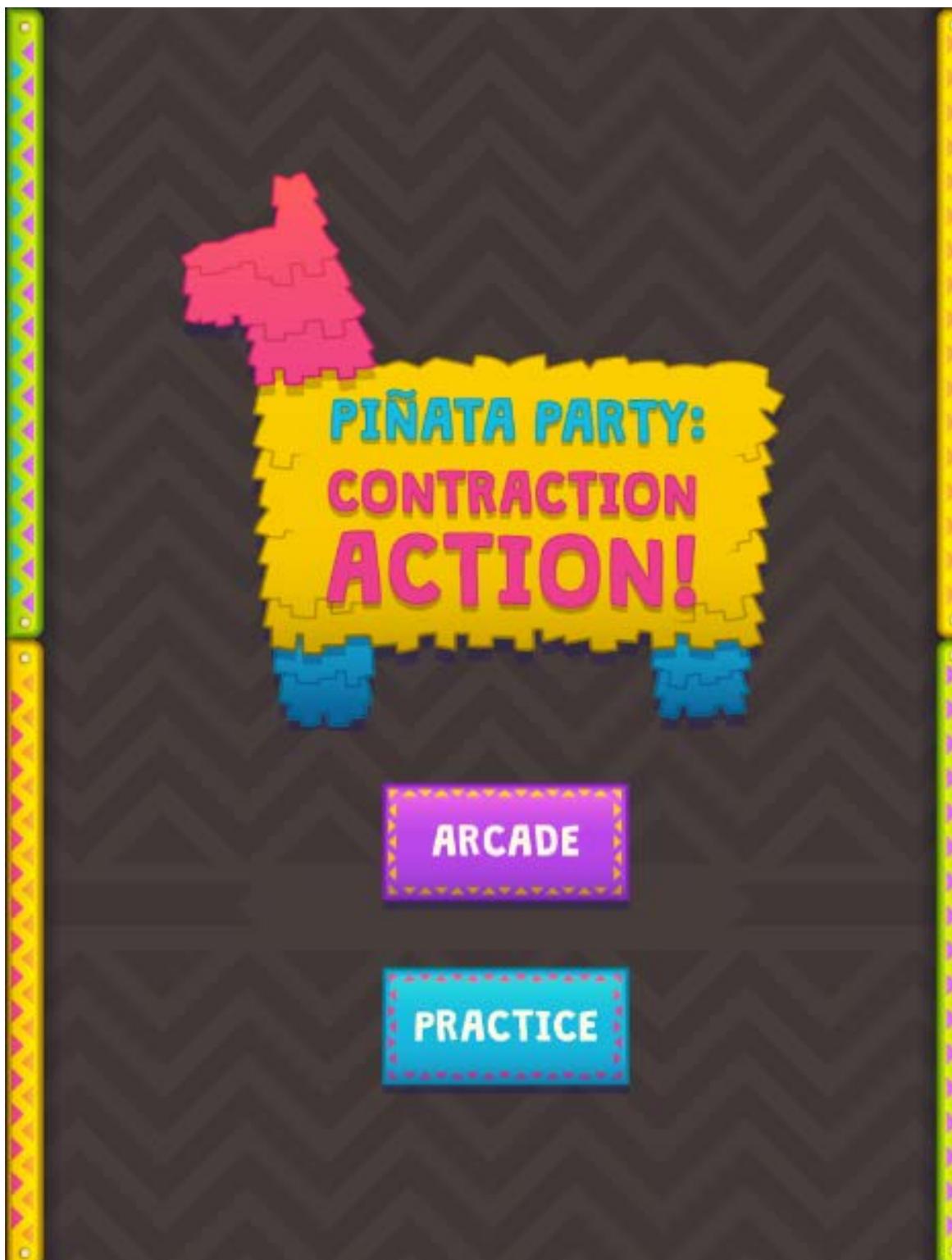
3. Выберите цвет, шрифт, способ вывода, печатный или электронный вариант, расположение слов.



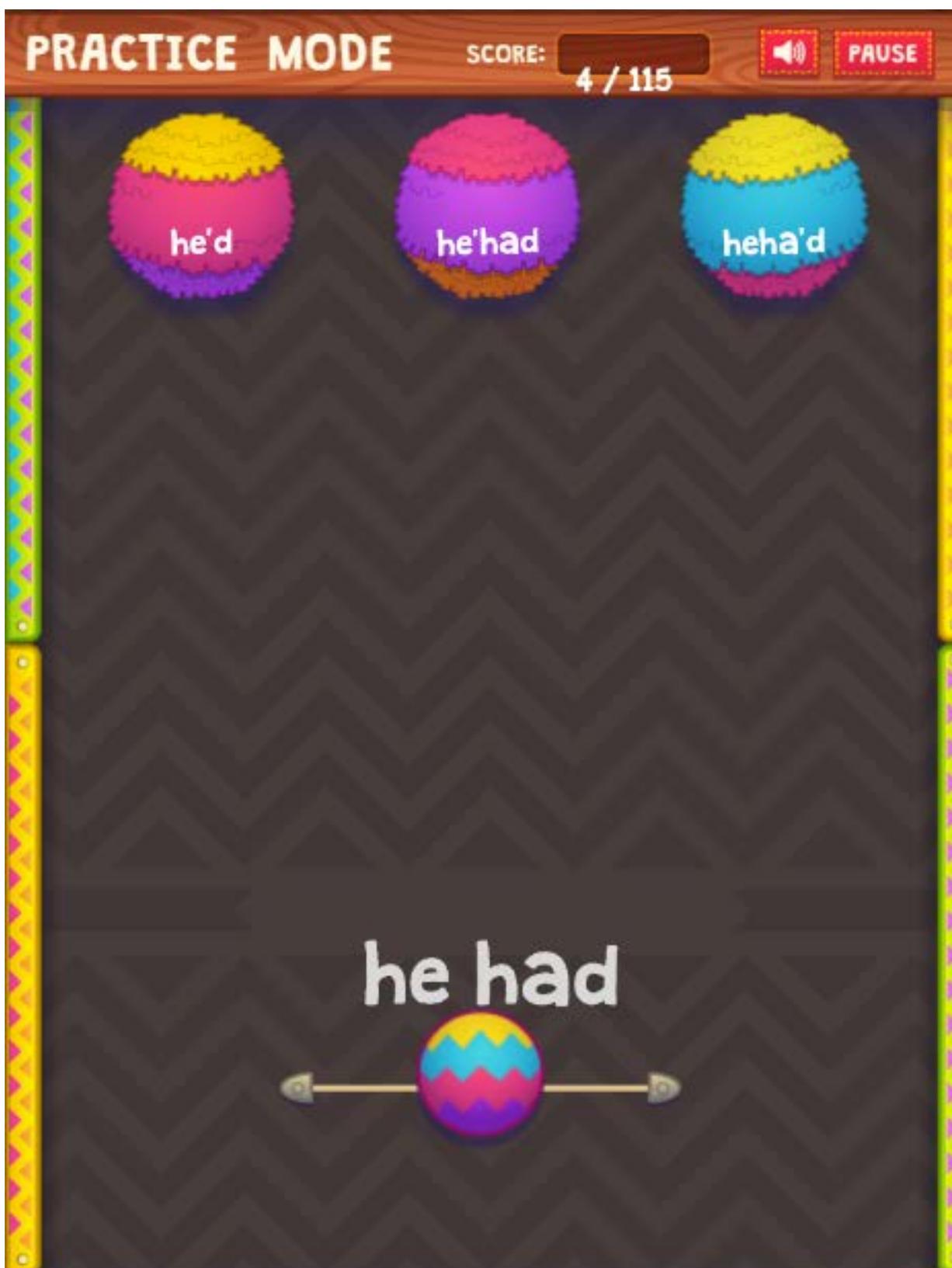
## ПРИЛОЖЕНИЕ 6

Фрагменты обучающей игровой программы «Contraction Action»

### 1. Стартовое окно.



2. Выберите часть «practice». Вам необходимо попасть шаром с полной формой по шару с сокращенной формой местоимения и вспомогательного глагола.



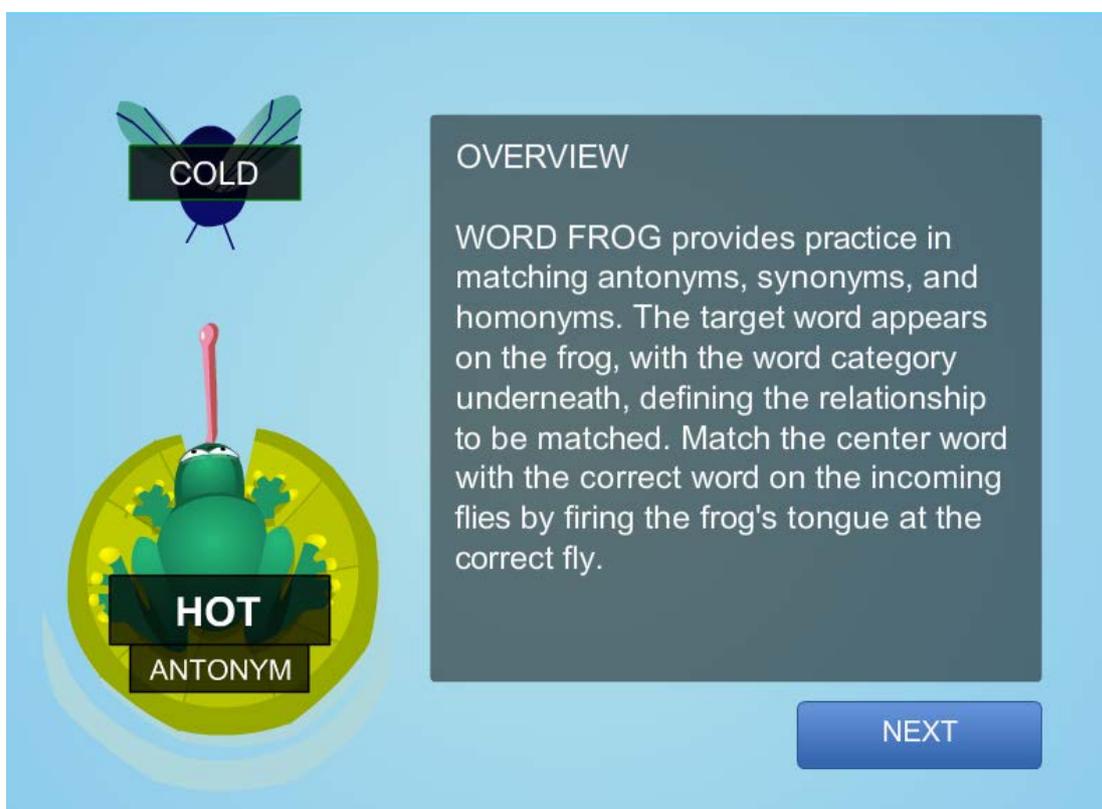
3. Выберите часть «arcade». Затем выберите шар с подходящей сокращенной формой и постарайтесь попасть по нему.



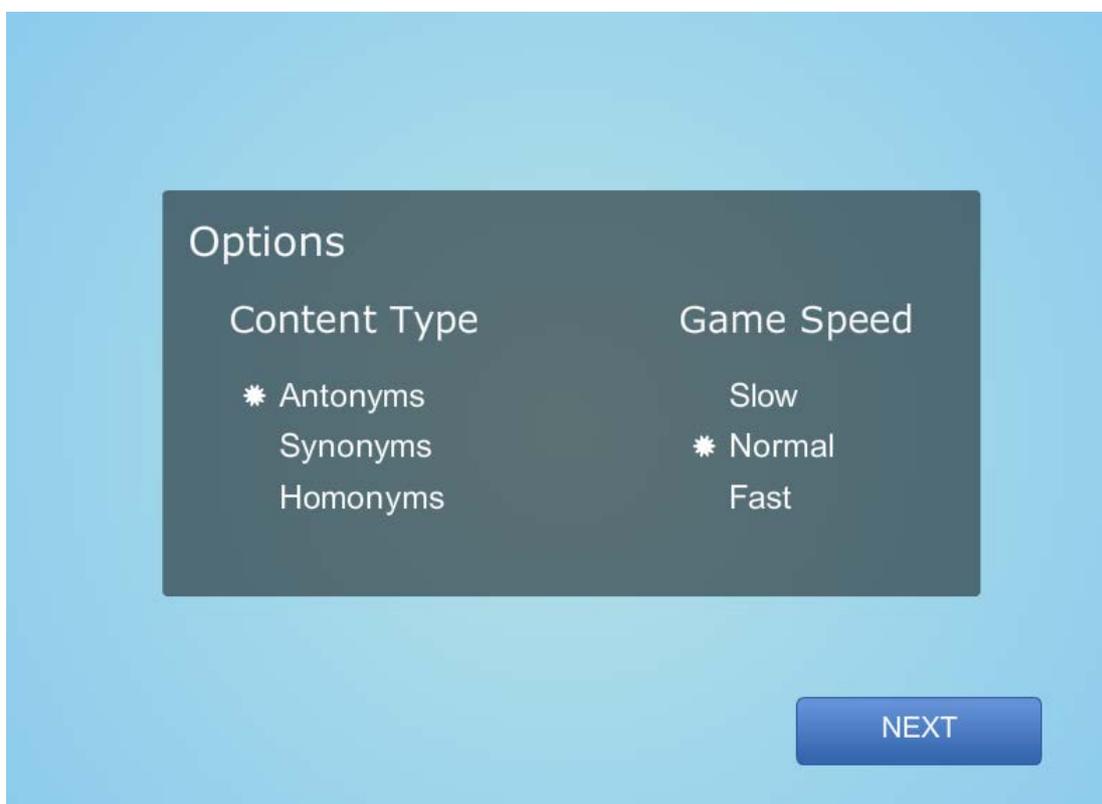
## ПРИЛОЖЕНИЕ 7

Фрагменты обучающей игровой программы «Antonyms, synonyms, homonyms»

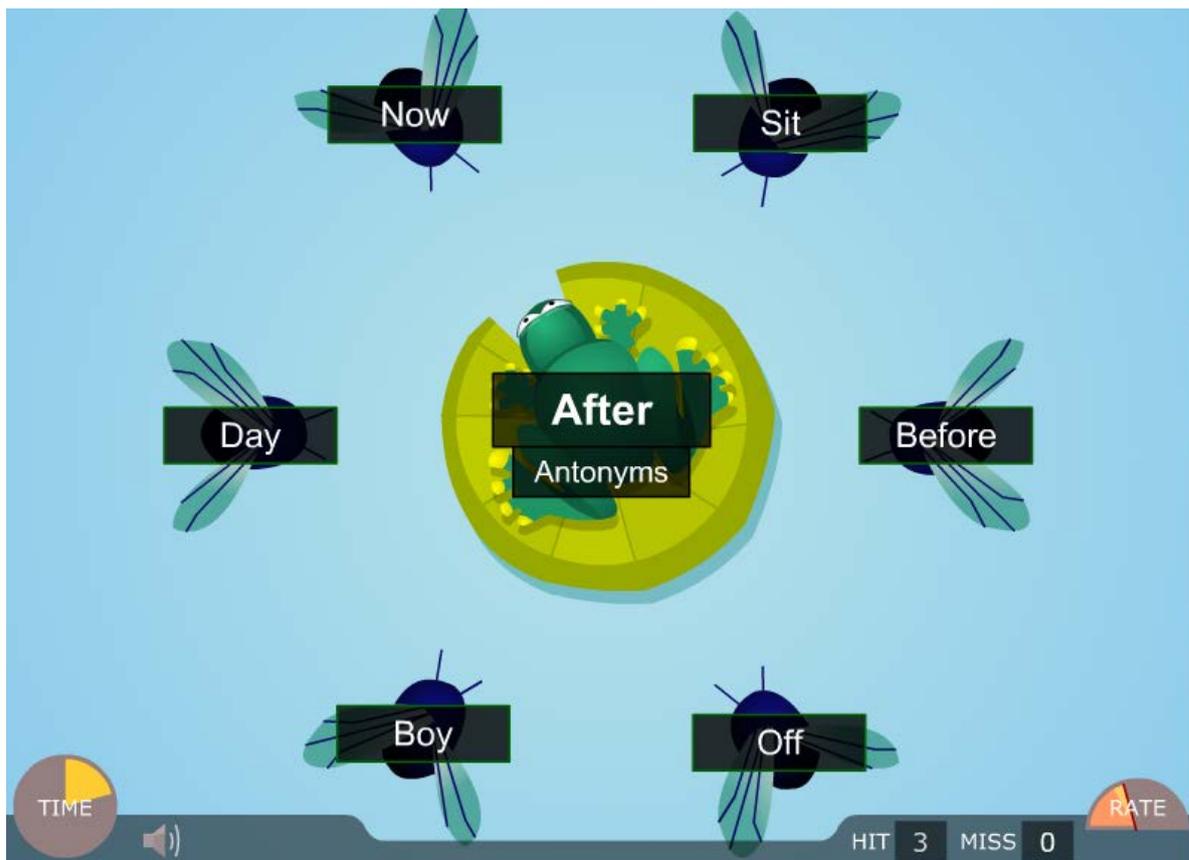
### 1. Правила игры.



### 2. Окно для выбора скорости игры и категории слов.



3. Выберите слово, являющееся антонимом, и кликните по нему.



4. Результаты игры.

