



МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«ЮЖНО-УРАЛЬСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ
ГУМАНИТАРНО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»
(ФГБОУ ВО «ЮУрГГПУ»)

ФАКУЛЬТЕТ ИНОСТРАННЫХ ЯЗЫКОВ
КАФЕДРА АНГЛИЙСКОЙ ФИЛОЛОГИИ

**Игровая технология как средство достижения предметных
результатов при обучении иностранному языку**
Выпускная квалификационная работа по направлению
44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки)

Направленность программы бакалавриата
«Английский язык. Иностранный язык»

Форма обучения очная

Проверка на объем
заимствований: 78% авторского
текста
Работа рекомендована к защите
«22» июня 2020 г.
зав. кафедрой английской
филологии
Афанасьевой Ольгой Юрьевной

Выполнила:
Студентка группы ОФ-503-088-5-1
Устьянцева Софья Николаевна
Научный руководитель:
доктор педагогических наук, доцент
_____ Возгова З.В.

Челябинск
2020

Содержание

ВВЕДЕНИЕ	3
1 ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ИГРОВОЙ ТЕХНОЛОГИИ.....	10
1.1 Сущность игровой технологии	10
1.2 Классификации педагогических игр.....	18
1.3 Методические приемы игровой технологии для достижения предметных результатов на уроке иностранного языка	24
Выводы по главе 1.....	34
2 ОПЫТНО-ЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНАЯ РАБОТА ПО ПРИМЕНЕНИЮ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ НА УРОКЕ ИНОСТРАННОГО ЯЗЫКА В СТАРШИХ КЛАССАХ	36
2.1 Цель, задачи и условия проведения опытно-экспериментального обучения.....	36
2.2 Разработка комплекса заданий в рамках игровой технологии для учащихся старшей школы	45
2.2.1 Методика совершенствования грамматических навыков учащихся старших классов. Формирующий этап опытно-экспериментальной работы.....	51
2.2.2 Технологическая карта урока	53
2.3 Анализ результатов опытно-экспериментальной работы.....	58
Выводы по главе 2.....	65
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	67
СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ	69
ПРИЛОЖЕНИЕ 1	76
ПРИЛОЖЕНИЕ 2	78
ПРИЛОЖЕНИЕ 3	80

ВВЕДЕНИЕ

Согласно федеральному государственному образовательному стандарту предметные результаты изучения предметной области «Иностранные языки» должны отражать:

1) сформированность коммуникативной иноязычной компетенции, необходимой для успешной социализации и самореализации, как инструмента межкультурного общения в современном поликультурном мире;

2) владение знаниями о социокультурной специфике страны/стран изучаемого языка и умение строить свое речевое и неречевое поведение адекватно этой специфике; умение выделять общее и различное в культуре родной страны и страны/стран изучаемого языка;

3) достижение порогового уровня владения иностранным языком, позволяющего выпускникам общаться в устной и письменной формах как с носителями изучаемого иностранного языка, так и с представителями других стран, использующими данный язык как средство общения; [ФГОС, 2012].

Обучение иностранному языку на основе ознакомления учащихся с культурой другой страны является в настоящее время одним из базовых принципов обучения предмету. Приобщение к культуре другого народа не только делает изучение иностранного языка более привлекательным для учащихся, но и способствует полноценной коммуникации, более точному и адекватному пониманию носителей данной культуры, обеспечивает формирование умения представлять свою страну в условиях межкультурного общения и служит инструментом освоения реальности. В связи с этим овладение способами изучения языка и культуры становится необходимой базой для развития учащегося как языковой личности.

Многие исследователи отмечают важную роль коммуникативной компетенции в изучении ИЯ, справедливо считая, что она направлена на

формирование иноязычной коммуникативной компетенции в целом. С позиции современной методики наметившийся компетентностный подход к обучению ИЯ обеспечивает последовательное и целенаправленное формирование коммуникативной компетентности в контексте развития иноязычной коммуникативной компетенции (далее – ИКК) в целом. Однако, достичь ИКК в полной мере получается далеко не каждому обучающемуся. Иными словами, ИКК – это предметный результат, к которому стремится учитель, обучая своих подопечных, и достигается он различными способами.

Для формирования ИКК учителю важно использовать различные активные и интерактивные методы обучения. Таковыми являются:

Кейс-метод. Задается ситуация (реальная или максимально приближенная к реальности). Ученики должны исследовать ситуацию, предложить варианты ее разрешения, выбрать лучшие из возможных решений.

Метод проектов предполагает самостоятельный анализ заданной ситуации и умение находить решение проблемы. Проектный метод объединяет исследовательские, поисковые, творческие методы и приемы обучения по ФГОС.

Проблемный метод предполагает постановку проблемы (проблемной ситуации, проблемного вопроса) и поиск решений этой проблемы через анализ подобных ситуаций (вопросов, явлений).

Метод развития критического мышления через чтение и письмо (РКМЧП) – метод, направленный на развитие критического (самостоятельного, творческого, логического) мышления. В методике предлагается своя структура уроков, состоящая из этапов вызова, осмысления и размышления.

Эвристический метод — объединяет разнообразные игровые приемы в форме конкурсов, деловых и ролевых игр, соревнований, исследований.

Исследовательский метод перекликается с проблемным методом обучения. Только здесь учитель сам формулирует проблему. Задача учеников — организовать исследовательскую работу по изучению проблемы.

Метод модульного обучения — содержание обучения распределяется в дидактические блоки-модули. Размер каждого модуля определяется темой, целями обучения, профильной дифференциацией учащихся, их выбором.

Игровая технология относится к эвристическим методам обучения, но при этом может включать в себя и другие методы (кейс-методы, проблемные методы, методы развития критического мышления), являющимися наиболее эффективными в обучении иностранному языку и формировании ИКК. В данной исследовательской работе мы призваны доказать эффективность обучения с использованием игровых технологий. [Социальная сеть работников образования, 2019]

Игра является одним из видов деятельности человека, удивительным феноменом, дающим возможность воссоздать и прожить любые ситуации вне реальной практической установки. Д.Б. Эльконин в своей книге «Психология детской игры» отмечает, что игра рассматривается как форма «жизни и особой деятельности ребенка по ориентации в мире человеческих действий, человеческих отношений, задач и мотивов человеческой деятельности». Ребенок посредством игры социализируется, учится общаться с внешним миром. Известно, что игровую деятельность человек начинает фактически с самого рождения, особенно этот вид деятельности актуален для детей дошкольного и раннего школьного возраста, однако и в подростковом, юношеском и зрелом возрасте человек прибегает к игре.

Таким образом, актуальность данного исследования заключается в снижении мотивации к изучению иностранного языка и его овладению у обучающихся, вследствие этого в низком качестве достижения

предметных результатов, требуемых Федеральным Государственным Образовательным Стандартом. Такая тенденция может быть объяснена недостаточным применением на уроке современных образовательных технологий, включающих приемы и методы, пробуждающих интерес к изучению иностранного языка. Одним видом таких технологий являются игровые технологии. [Эльконин Д.Б., 1999]

Анализ литературы и практики обучения иностранному языку выявил противоречия между традиционным подходом к обучению иностранному языку и потребностью в достаточном овладении социокультурной компетенции, позволяющий успешно достигать цели в реальной ситуации межкультурной коммуникации.

Вышеизложенное противоречие привело к формулировке проблемы, суть которой заключается в том, как и каким образом должна быть организована методика обучения иностранному языку с внедрением игровых технологий для обеспечения эффективного формирования иноязычной коммуникативной компетенции.

Объектом исследования выступает учебный процесс обучения английскому языку.

Предмет исследования – применение игровых технологий для достижения предметных результатов на уроках иностранного языка.

Цель настоящей работы состоит в создании комплекса заданий в рамках игровой технологии, обеспечивающий эффективное достижение предметных результатов у учащихся в средней школе.

Гипотеза исследования заключается в предположении о том, что процесс достижения предметных результатов проходит более эффективно на основе разработанного комплекса игровых заданий.

Проблема, цель, объект, предмет и гипотеза исследования определили следующие задачи исследования:

1. Изучить и проанализировать состояние проблемы недостаточного достижения предметных результатов на уроке иностранного языка.

2. Разработать комплекс заданий в рамках игровых технологий для достижения четких предметных результатов.

3. Организовать и провести опытно-экспериментальное обучение с целью проверки эффективности разработанного комплекса заданий.

4. Описать результаты опытно-экспериментальной работы.

Для решения поставленных задач были использованы следующие методы исследования: теоретический анализ научной литературы по изучаемой проблеме, обобщение передового педагогического опыта по применению игровых технологий на уроке иностранного языка у старшеклассников, наблюдение, анкетирование, количественные и качественные методы сбора данных, опытно-экспериментальное обучение, интерпретация и статистическая обработка полученных данных, метод математической статистики.

Методологическую основу исследования составляют работы: Селевко Г.К., Беспалько В.П., Зимней И.А., Пассова Е.И., Эльконина Д.Б., Васильевой М.М., Колесниковой И.Е., Выготского Л.С., Гальсковой Н.Д., Миролубова А.А., Шмакова С.А., Леонтьева А.Н., Рубинштейна С.Л..

Достоверность и обоснованность результатов исследования обеспечивается:

- опорой на достижения методики преподавания и смежных ей наук;
- использованием адекватных методов исследования;
- результатами опытно-экспериментальной работы.

Теоретическая значимость исследования заключается в уточнении основ достижения предметных результатов на уроке иностранного языка у учащихся среднего общего образования посредством применения игровых технологий.

Практическая значимость состоит в разработке комплекса заданий, готового к внедрению в учебную практику, направленного на повышение мотивации и интереса к изучению иностранного языка у обучающихся, развитие социокультурной компетенции.

Выпускная квалификационная работа включает введение, две главы, выводы по каждой главе, заключение, библиографический список и приложения.

Во введении дается обоснование актуальности темы исследования, определяются объект, предмет, цель, задачи, методы исследования, теоретико-методологическая база исследования, а также формулируются гипотеза, достоверность, практическая научная ценность выполненного исследования.

В первой главе рассматриваются понятие игровой технологии и ее классификации, предметного результата, методические приемы с использованием игровой технологии на уроке иностранного языка.

Во второй главе представлены цели, задачи опытно-экспериментального обучения, описаны ход, методика и результаты опытно-экспериментальной работы.

В заключении подводятся итоги исследования, формулируются выводы.

В библиографии приводится список работ отечественных и зарубежных исследователей.

В приложении приводятся списки заданий, которые использовались на этапах опытно-экспериментальной работы: задания для предварительного, итогового и поститогового тестирования.

Далее приведен понятийный аппарат исследования.

Игровая деятельность – это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением. [Селевко Г.В., 2005]

Педагогическая технология – совокупность средств и методов воспроизведения теоретически обоснованных процессов обучения и воспитания, позволяющих успешно реализовывать поставленные образовательные цели. Она предполагает соответствующее научное

проектирование, при котором эти цели задаются достаточно однозначно и сохраняется возможность объективных поэтапных измерений и итоговой оценки достигнутых результатов. [Бим-Бад Б.М., 2002]

Игровая технология – это группа методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр, которые обладают существенным признаком – четко поставленной обучающей целью и соответствующими ей педагогическими результатами, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью. [Селевко Г.В., 2005]

Предметный результат – усвоение обучаемыми конкретных элементов социального опыта, изучаемого в рамках отдельного учебного предмета, – знаний, умений и навыков, опыта решения проблем, опыта творческой деятельности. [Проект концепции федеральных государственных образовательных стандартов, 2008]

Навык – составной элемент умения, автоматизированное действие, доведенное до высокой степени совершенства. [Бим-Бад Б.М., 2002]

Комплекс заданий – совокупность необходимых типов и видов упражнений, которые выполняются в последовательности, учитывающей закономерности формирования и совершенствования навыков и умений в разных видах деятельности в их взаимодействии, и обеспечивающей максимально высокий уровень владения иностранным языком в заданных условиях. [Бим-Бад Б.М., 2002]

1 ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ИГРОВОЙ ТЕХНОЛОГИИ

1.1 Сущность игровой технологии

Понятие игровой технологии является одним из видов педагогических технологий. Прежде, чем рассматривать непосредственно сущность игровой технологии, необходимо указать определение педагогической технологии. На данный момент существует большое количество определений этого понятия, рассмотрим некоторые из них.

Педагогическая технология – совокупность психолого-педагогических установок, определяющих специальный набор и компоновку форм, методов, способов, приемов обучения, воспитательных средств; она есть организационно-методический инструментарий педагогического процесса [Лихачев Б.Т, 2010].

Педагогическая технология функционирует в качестве науки, исследующей наиболее рациональные пути обучения; в качестве системы способов, принципов, применяемых в обучении; в качестве реального процесса обучения [Селевко Г.К., 2005].

Педагогическая технология – совокупность средств и методов воспроизведения теоретически обоснованных процессов обучения и воспитания, позволяющих успешно реализовывать поставленные образовательные цели. Она предполагает соответствующее научное проектирование, при котором эти цели задаются достаточно однозначно и сохраняется возможность объективных поэтапных измерений и итоговой оценки достигнутых результатов [Бим-Бад Б.М, 2002].

Педагогическая технология – систематичное и последовательное воплощение на практике заранее спроектированного учебно-воспитательного процесса. [Беспалько В.П.,1989]

Педагогическая технология обладает специфическими чертами, отличающими ее от традиционной методики обучения:

- разработка диагностично поставленных целей обучения и воспитания;
- ориентация всех процедур на гарантированные достижения поставленных целей;
- оперативная обратная связь, оценка текущих и итоговых результатов;
- исключение экспромта во время процесса преподавания;
- воспроизводимость педагогических процедур.

Отсюда следует, что педагогическая технология подразумевает некий путь обучения, организованный так, чтобы необходимые педагогические цели были достигнуты. Цель обучения иностранному языку, как правило, достаточно глобальна – владеть им. Для достижения такой цели используются различные педагогические технологии, в том числе и игровые, сущность которых мы рассмотрим далее.

Чтобы правильно трактовать понятие игровой технологии, прежде всего, нужно рассмотреть понятие игры.

Игра наряду с трудом и учением – один из ведущих видов деятельности человека. Человеку, и особенно ребенку присуща потребность в игре. Приведем несколько определений данного феномена.

Игра – это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением [Селевко Г.К., 2005].

Игра – пространство «внутренней социализации» ребенка, средство усвоения социальных установок [Выготский Л.С., 1999].

Игра – свобода личности в воображении, «иллюзорная реализация нереализуемых интересов» [Леонтьев А.Н., 1995].

Игра – школа жизни и практика развития детей [Рубинштейн С.Л., 1989].

Игра, являясь неотъемлемой деятельностью человека, на практике выполняет ряд знаменательных функций:

- 1) развлекательную,
- 2) коммуникативную,
- 3) самореализующую,
- 4) игротерапевтическую,
- 5) диагностическую,
- 6) коррекции,
- 7) межнациональной коммуникации,
- 8) социализирующую.

Большинству игр присущи четыре главные черты:

– свободная развивающая деятельность, предпринимаемая лишь по желанию ребенка, ради удовольствия от самого процесса деятельности, а не только от результата (процедурное удовольствие);

– творческий, в значительной мере импровизационный, очень активный характер этой деятельности («поле творчества»);

– эмоциональная приподнятость деятельности, соперничество, состязательность, конкуренция, аттракция и т.п. (чувственная природа игры, «эмоциональное напряжение»);

– наличие прямых или косвенных правил, отражающих содержание игры, логическую и временную последовательность ее развития. [Шмаков С.А., 1996]

Педагогическая игра так же приводит все эти функции в исполнение, но все же имеет значительное отличие от игры вообще. Дети играют, делая это интуитивно, ради получения удовольствия от самого процесса. Игра не является продуктивной деятельностью, что мотив игры лежит не в том, чтобы сделать постройку, а в том, чтобы делать ее. Причем это справедливо не только для игры дошкольника, но и всякой настоящей игры вообще. Педагогическая же игра обязательно имеет ясно сформулированную цель, четко обозначенный планируемый результат, характеризующийся учебно-познавательной направленностью. На уроке иностранного языка такой целью может быть «уметь общаться с

продавцом в магазине», «говорить о погоде», «выражать предположение». Учитель, внедряя специальные игровые технологии, помогает учащимся в процессе игры добиться планируемого результата, реализуя конкретные игровые методы обучения. [Леонтьев А.Н., 1997].

Л.А. Байкова выделяет несколько функций образовательных игр:

1. Обучающая — развитие общеучебных умений и навыков.
2. Развивающая — развитие различных психических функций.
3. Воспитывающая — развитие качеств личности, общей культуры.

[Прутченков А.С., 1997]

Отбирая методы обучения в рамках игровой технологии, учителю необходимо оценить, насколько они смогут осуществить эти функции на уроке и взять в применение те, которые быстрее и качественнее всего помогут учащимся добиться желаемого предметного результата.

Игра с точки зрения психологии рассматривается в рамках структурного подхода:

В структуру игры как деятельности органично входит целеполагание, планирование, реализация цели, а также анализ результатов, в которых личность полностью реализует себя как субъект. Мотивация игровой деятельности обеспечивается ее добровольностью, возможностями выбора и элементами соревновательности, удовлетворения потребности в самоутверждении, самореализации.

В структуру игры как процесса входят роли, взятые на себя играющими:

- а) игровые действия как средство реализации этих ролей;
- б) игровое употребление предметов, т.е. замещение реальных вещей игровыми, условными;
- в) реальные отношения между играющими;
- г) сюжет (содержание) – область действительности, условно воспроизводимая в игре.

Значение игры невозможно исчерпать и оценить развлекательно-рекреативными возможностями. В том и состоит ее феномен, что, являясь развлечением, отдыхом, она способна перерасти в обучение, в творчество, в терапию, в модель типа человеческих отношений и проявлений в труде, в воспитании. Игра – это жизненная лаборатория ребенка, ядро «разумной школы» детства. [Селевко Г.К., 2005]

Обобщая все вышесказанное, можно систематизировать понятие игровой технологии. В ее ядре заложен определенный вид человеческой деятельности – игра. Сама по себе игра не направлена на достижение какой-либо цели, поэтому, чтобы стать действительно игровой технологией и быть успешно примененной на уроке иностранного языка, учитель ставит во главу предметный результат игры, иными словами, ставит вопрос, что учащиеся будут уметь делать, опробовав ее. Так игра становится сначала игровым приемом. Прием можно определить как относительно законченный элемент технологии, зафиксированный в общей или личной педагогической культуре. Это способ педагогических действий в определенных условиях. Если прием стабильно связывается с какой-либо педагогической задачей, постепенно эти он становятся совокупностью, применяемую в системе, которая и будет называться игровой технологией.

Игровая технология, развиваясь и совершенствуясь, может перерасти собственные рамки, то есть повыситься в статусе и стать методикой, если задачи, которые она решает, оказываются определяющими для той деятельности, в состав которой она входит, и соотносится с мотивами этой деятельности. Например, игровая технология становится игровой методикой, если заменяет собой все остальные технологии в определенной сфере образования и воспитания. Так происходит с комплексными играми типа «Ньюландия» или «Новая цивилизация», когда они включают в себя практически все направления учебно-воспитательной деятельности школы, проводятся в течение длительного времени и включают в себя значительное число участников.

Прием можно определить как относительно законченный элемент технологии, зафиксированный в общей или личной педагогической культуре. Это способ педагогических действий в определенных условиях. Если прием стабильно связывается с какой-либо педагогической задачей, он становится технологией, чаще всего относительно простой технологией. Примеры игровых приемов: способы деления класса на игровые группы (по интересам, по жребью, по алфавиту, по уровню подготовки и т.п.); порядок обсуждения полученной информации в игровой группе, способы принятия решений игровой группой, способы стимулирования активности игровых групп и т.п. Ни один из этих приемов не связан с какой-то конкретной педагогической задачей. Это элементы можно просто и естественно включить в другие игровые технологии. То же деление на микрогруппы (малые группы) может быть использовано при проведении экологических игр, правовых практикумов, при моделировании политических ситуаций, проведении обычных контрольных работ или зачетов.

Таким образом, понятие игровой педагогической технологии включает достаточно обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр, которые обладают существенным признаком – четко поставленной обучающей целью и соответствующими ей педагогическими результатами, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью. [Селевко Г.К., 2005]

Более развернутое определение вполне возможно, но в наших дальнейших исследованиях игровой на уроке иностранного языка с целью наилучшего усвоения языкового материала и развития коммуникативной компетенции мы ограничимся этим.

Невозможно правильно и тщательно разобраться в понятии игровой технологии, не рассмотрев понятие предметного результата, который

является главным отличительным ее признаком, а также наиважнейшей целью. Для начала рассмотрим понятие результата вообще.

Словарные источники дают следующие определения:

Результат – то, что получено в завершение какой-нибудь деятельности, работы, итог. [Ожегов С.И., 1949-1992]

Результат – определенный, основанный на ощущениях желательный исход. [Большая психологическая энциклопедия, 2007]

Рассуждая о предметном результате, нельзя упустить факт желаемого исхода.

Используя любую педагогическую технологию, в том числе игровую, важно приблизиться именно к желаемому результату ее применения, иначе она перестает быть как таковой технологией.

Современная система образования ориентируется на достижение предметных результатов, и это отражено в нормативном документе Федерального Государственного Стандарта и находит правильное толкование в Проекте Концепции ФГОС.

«Принципиально, что в таком стандарте на первое место выходят требования к результатам образования, а также квалификационные процедуры подтверждения соответствия реально достигнутых результатов ожидаемым, потому что именно результаты образования могут быть предметом диалога как внутри системы, так и между обществом и государством.

Образовательные результаты, представляющие собой, по существу, декомпозицию целей образования, должны быть ориентированы на познавательные возможности школьников разных возрастных групп и связаны с условиями, в которых осуществляется образовательный процесс, причем условия отражают возможности общества (государства) в обеспечении образования».

Из данной цитаты следует вывод о существенности достижения образовательного, а именно предметного результата на уроке иностранного языка.

«Под предметными результатами понимается усвоение обучающимися конкретных элементов социального опыта, изучаемого в рамках отдельного учебного предмета, — знаний, умений и навыков, опыта решения проблем, опыта творческой деятельности». [Проект концепции федеральных государственных образовательных стандартов, 2008]

Однако, на уроке иностранного языка, перед учащимися встает задача достижения не только лишь предметных, в их языковом облики, но и личностных результатов образовательного процесса: «под личностными результатами понимается сформировавшаяся в образовательном процессе система ценностных отношений обучающихся к себе, другим участникам образовательного процесса, самому образовательному процессу и его результатам».

Федеральный Государственный Образовательный Стандарт от 17 мая 2012 г. устанавливает следующие требования к предметным результатам в области иностранного языка:

«Предметные результаты изучения предметной области «Иностранные языки» включают предметные результаты изучения учебных предметов (среднее общее образование):

«Иностранный язык». «Второй иностранный язык» (базовый уровень) – требования к предметным результатам освоения базового курса иностранного языка должны отражать:

1) сформированность коммуникативной иноязычной компетенции, необходимой для успешной социализации и самореализации, как инструмента межкультурного общения в современном поликультурном мире;

2) владение знаниями о социокультурной специфике страны/стран изучаемого языка и умение строить свое речевое и неречевое поведение

адекватно этой специфике; умение выделять общее и различное в культуре родной страны и страны/стран изучаемого языка;

3) достижение порогового уровня владения иностранным языком, позволяющего выпускникам общаться в устной и письменной формах как с носителями изучаемого иностранного языка, так и с представителями других стран, использующими данный язык как средство общения;

4) сформированность умения использовать иностранный язык как средство для получения информации из иноязычных источников в образовательных и самообразовательных целях.

«Иностранный язык». «Второй иностранный язык» (углубленный уровень) – требования к предметным результатам освоения углубленного курса иностранного языка должны включать требования к результатам освоения базового курса и дополнительно отражать:

1) достижение уровня владения иностранным языком, превышающего пороговый, достаточного для делового общения в рамках выбранного профиля;

2) сформированность умения перевода с иностранного языка на русский при работе с несложными текстами в русле выбранного профиля;

3) владение иностранным языком как одним из средств формирования учебно-исследовательских умений, расширения своих знаний в других предметных областях результата». [ФГОС, 2012]

1.2 Классификации педагогических игр

Игровая технология может включать в себя разные виды игр, имеющих одну цель, но выполняющих разные функции. В зависимости от темы, цели, желаемого предметного результата урока, возраста обучающихся отбираются различные педагогические игры.

В современной методике обучения иностранному языку ученые-методисты предлагают много классификаций педагогических игр, но мы в нашем исследовании рассмотрим самые популярные из них.

Выделяется 4 вида игр, применяемых на уроке иностранного языка: языковые, коммуникативные, деловые и ролевые. Все они выполняют различные функции:

Языковые игры, как следует из названия, предназначаются для развития умений и навыков на материале иностранного языка – от слогов до микроконтекстов. Примеры языковых игр: кроссворды, игры с кубиком или карточками, лабиринты и др. Отличаются они тем, что проводятся в форме соревнования, характеризуются однозначностью или ограниченностью решений, деятельность, производимая во время игры является имитативно-продуктивной. Применяются такие игры на начальных этапах изучения иностранного языка и представляют собой разновидность упражнений в парной или групповой работе для закрепления и активизации пройденного языкового материала, обучения несложным высказываниям.

Коммуникативные игры направлены на обучение с помощью репродуктивно-продуктивных упражнений. Они ситуативно обусловлены (используются воображаемые ситуации, в англоязычной методической литературе – симуляции) и связаны с реализацией одного-двух речевых намерений.

Самым сложным видом игр являются ролевые. Ролевые игры характеризуются наличием проблемы, лежащей в основе игры, наличием ролей, имеющих разное отношение к проблеме, а так же проблемной ситуацией, содержащей в себе наличие когнитивного конфликта.

Ролевые игры способствуют формированию и развитию следующих навыков и умений: принять и исполнить роль, ориентироваться в ролях партнеров, выбирать языковые средства в соответствии с ситуацией, выражать и отстаивать свою собственную точку зрения, но уметь принять

другие, находить компромисс, предусматривать и устранять потенциальный или уже случившийся конфликт, правильно формулировать проблему и находить пути ее решения, менять тактику своего поведения, владеть стратегией общения (знать формулы обращений, благодарности, согласия, возражения, просьбы, этикета и др).

Ролевая игра всегда предполагает наличие трех этапов: подготовительного, этапа проведения игры и этапа контроля.

Подготовительный этап подразумевает подготовку учителя и учащихся.

Учитель:

- 1) выбирает тему и формулирует проблему;
- 2) отбирает и повторяет необходимые языковые средства;
- 3) уточняет параметры ситуации (время, место, количество участников, степень официальности, статусно-ролевые характеристики партнеров, личностные характеристики персонажей, речевые намерения: выражение своего мнения, согласия/несогласия, запрос информации и т.д.);
- 4) готовит атрибуты игры: наглядность, карточки с речевыми опорами или вопросами, фрагменты видео и др.);
- 5) ставит цели игры и планируемый конечный результат.

Подготовка учащихся может длиться от нескольких минут до нескольких дней. Учащиеся:

- 1) изучают раздаточный материал и/или ищут дополнительные необходимые сведения по проблеме;
- 2) повторяют речевые формулы и лексику по теме.

На данном этапе целесообразно провести ряд языковых и коммуникативных игр для последующего успешного ролевого общения.

Например:

- 1) угадывание предмета по описанию;
- 2) угадывание известного человека с помощью вопросов;
- 3) описание картин, озвучивание отрывков из видео;

- 4) восстановление диалогов по их отрывкам;
- 5) коммуникативная игра «Алиби».

За подготовительным этапом следует этап проведения игры. На этом этапе учитель играет роль режиссера и активного наблюдателя, незаметно для учащихся управляет ходом игры. Например: тема урока - «путешествия». Класс делится на 4 группы по 3 человека. Два из трех – активные путешественники, один – журналист. Нужно обсудить достоинства и недостатки путешествия в Австралию. После активного обсуждения учитель в обязательном порядке запрашивает у учащихся обратную связь, коротко проверяя успешность их коммуникации и степень выполнения коммуникативной задачи. Необходимо помнить, что учитель должен создать обстановку, свободную от страха перед высказыванием на иностранном языке. Учитель может совершать коррекцию ошибок, но делать это необходимо выдержанно и уместно, не исправляя каждую ошибку, а только самые грубые. Учитель должен быть всегда готов прийти на помощь в построении высказываний и решении потенциальных или случившихся во время игры конфликтов.

На этапе контроля и анализа игры учащиеся и учитель обмениваются мнениями об успешности проведения игры, возникших трудностях и наиболее удачных моментах.

Необходимо учитывать, что этот вид педагогических игр будет иметь успех в тех классах, где учащиеся привыкли к парной и групповой работе. Для тех, кто привык работать только под руководством учителя, будет достаточно сложно привыкать к такому виду взаимодействия. В таких классах следует прежде всего разнообразить режимы работы – ввести парную и групповую. [Гальскова Н.Д., Гез Н.И., 2004]

Еще одну выдающуюся классификацию выделяет Г.К. Селевко и делит игры по различным признакам:

По характеру педагогического процесса:

- 1) обучающие, тренировочные, контролируемые и обобщающие;

- 2) познавательные, воспитательные, развивающие, социализирующие;
- 3) репродуктивные, продуктивные, творческие;
- 4) коммуникативные, диагностические, профориентационные, психотехнические.

По содержанию:

- 1) все предметные (математические, биологические и т.д.);
- 2) спортивные;
- 3) подвижные;
- 4) интеллектуальные (дидактические);
- 5) строительные и технические;
- 6) музыкальные (ритмические, хороводные, танцевальные);
- 7) лечебные и коррекционные (психологические игры-упражнения);
- 8) шуточные (забавы, развлечения);
- 9) ритуально-обрядовые и т.п.

Все эти игры имеют готовые правила, согласно которым необходимо вести игровой процесс. Однако, Г.К. Селевко так же приводит и «вольный» или «свободный» вид игр. По содержанию «вольные» (свободные) игры различают по той сфере жизни, которую они отражают:

- 1) военные,
- 2) свадебные,
- 3) театральные,
- 4) художественные,
- 5) бытовые игры в профессию,
- 6) этнографические игры и т.п.

В таких играх нет строгих правил и четко планируемого результата (выигравшего или проигравшего). Важнее всего – процесс игровой деятельности.

По форме можно выделить в самостоятельные типовые группы следующие игры:

- 1) игры-празднества, игровые праздники;
- 2) игровой фольклор;
- 3) театральные игровые действия;
- 4) игровые тренинги и упражнения;
- 5) игровые анкеты, вопросники, тесты;
- 6) эстрадные игровые импровизации;
- 7) соревнования, состязания, противоборства, соперничества; конкурсы, эстафеты, старты;
- 8) свадебные обряды, игровые обычаи;
- 9) мистификации, розыгрыши, сюрпризы;
- 10) карнавалы, маскарады;
- 11) игровые аукционы.

По игровой среде, которая определяет специфику той или иной игры:

- 1) предметами и без предметов,
- 2) настольные,
- 3) комнатные,
- 4) уличные,
- 5) на местности,
- 6) компьютерные и с ТСО,
- 7) с различными средствами передвижения.

Данные классификации позволяют выявить широкое разнообразие педагогических игр, применение которых возможно во время учебного процесса на уроке иностранного языка. Чаще всего, несомненно, учитель использует языковые игры, но на уроке иностранного языка так же необходимо создавать искусственную языковую среду, чего достаточно просто добиться, применив сюжетно-ролевые, настольные игры, небольшие театральные постановки. [Гальскова Н.Д., Гез Н.И., 2004]

Необходимо отметить, что без ролевой игры на уроке иностранного языка обойтись нельзя, так как его цель – научить учащихся общаться с

носителями языка. В этом учащимся помогают роли, которые они играют на уроке, а затем накопленный опыт поможет им в реальной жизни.

Ролевые игры всегда имеют коммуникативную направленность, что помогает учащимся развить лексические и грамматические навыки, а учитель, в свою очередь, находит возможность расширить границы классной комнаты и менять школьную формальную обстановку на любую другую.

Ролевые игры позволяют учащимся становиться во время урока кем-то еще, тем самым снимая трудности учащихся в выражении точки зрения по какой-либо теме, а также создают приподнятое настроение и эмоциональную, творческую атмосферу, усиливающую познавательный интерес, другими словами, мотивацию к изучению иностранного языка. [Бумаркина Л.В., 2014]

1.3 Методические приемы игровой технологии для достижения предметных результатов на уроке иностранного языка

Целью применения игровой технологии – предметным результатом мы будем считать формирование коммуникативной компетенции обучающихся. Игры могут быть направлены на достижение различных задач, но самой главной является актуализация пройденного грамматического и лексического материала в речи, что означает, что после применения игровой технологии обучающиеся смогут легче, яснее и полнее выразить свои мысли на иностранном языке по данной им теме. Это осуществляется через речевую деятельность и ее усовершенствование.

Понятие «речевая деятельность» в психологии и психолингвистике получило различную трактовку. Так, речевая деятельность есть процесс использования языка для общения во время какой-либо другой человеческой деятельности. [Леонтьев А.А., 1969]

Речевая деятельность является сложным психологическим процессом, который был изучен и описан различными учеными-психологами. Так, С.Л. Рубинштейн выделяет следующую структуру речевой деятельности и описывает следующие ее фазы:

1) побудительно-мотивационная, характеризующаяся сложным взаимодействием потребностей, мотивов и цели деятельности как будущего ее результата;

2) ориентировочно-исследовательская (аналитико-синтетическая) предполагает выбор и организацию средств и способов осуществления деятельности исполнительная, реализующая дискурс фаза. [Рубинштейн С.Л., 1989]

Основатель отечественной психолингвистики Л.С. Выготский трактовал внутреннюю психологическую организацию процесса порождения (производства) речи как последовательность взаимосвязанных фаз деятельности. Всего их пять:

1. Мотивация речи. Не следует отождествлять собственно мотивы и «установки речи», т. е. фиксированные «отношения между мотивом и речью». Именно последние и есть «смутное желание», «чувствование задачи», «намерение».

2. Мысль является второй фазой речепроизводства.

3. Опосредование мысли во внутреннем слове, что соответствует в современной психолингвистике процессу внутреннего программирования речевого высказывания.

4. Опосредование мысли в значениях внешних слов, или реализация внутренней программы речевого сообщения.

5. Опосредование мысли в словах, или акустико-артикуляционная реализация речи (включая процесс фонации). [Выготский Л.С., 1999]

Изучив теоретически и пронаблюдав данные этапы на практике, мы можем сделать вывод, что речь – это деятельность, так как она обладает определенными стадиями осуществления: от зарождения

замотивированной мысли до непосредственно физического процесса фонации.

Также необходимо отметить, что речевая деятельность может быть выражена четырьмя известными видами: чтением и письмом, слушанием и говорением. Два из них – рецептивные виды (чтение, слушание), так как человек воспринимает информацию, не производя своей собственной, зрительно или на слух. Два других, наоборот, являются продуктивными (говорение и письмо), так как человек воспроизводит собственные мысли посредством устного или письменного высказывания. [Выготский Л.С., 1999]

Как известно, игра – это тоже деятельность, которая, подобно речевой, имеет свою поэтапную структуру, которую мы рассмотрим ниже. Множество ученых занимались изучением данного вопроса, но мы в своей работе взяли за основу поэтапную структуру Г.К. Селевко:

1) подготовительный этап игровой технологии (определение цели, планируемого результата, распределение ролей, игрового материала между учащимися, инструктаж руководителя);

2) проведение игры и всех ее составляющих (зависят от каждой уникальной технологии);

3) этап анализа и обобщения (рефлексия, подведение итогов).

Наша научная работа направлена на исследование качества усвоения феноменов иностранного языка во время игровой деятельности у учащихся средней и старшей школы. Игровые технологии в среднем и старшем школьном возрасте отличаются своей спецификой, так как в этом возрасте происходит нарастание потребности в создании своего собственного мира, в стремлении к взрослости, быстрое и бурное формирование воображения, развитие фантазии, появление стихийных деловых и групповых игр даже вне урока. Подростки стремятся к признанию себя другими членами общества, познанию себя, пробуют для осуществления этой цели совершенно разные методы.

Несомненно, особенностями игры в старшем школьном возрасте является прежде всего ориентация на речевую деятельность. Сами игры, составляющие игровую технологию, должны нести юмористическую окраску, помогающую учащимся раскрепоститься и почувствовать себя свободно в процессе говорения, стремление к розыгрышу, самоутверждение подростков перед обществом (каждый должен внести видимый вклад для достижения планируемого результата игры).

Из внутришкольных игровых технологий наиболее популярными являются учебные деловые игры. Г.К. Селевко дает достаточно развернутое описание феномену деловой игры и ее видам.

Деловая игра (по Г.П. Щедровицкому) это – «педагогический метод моделирования различных управленческих и производственных ситуаций, имеющих целью обучение отдельных личностей и их групп принятию решения; особое отношение к окружающему миру; субъективная деятельность участников; социально заданный вид деятельности; особое содержание усвоения; социально-педагогическая «форма организации жизни». [Селевко, Г.К, 2005]

Отсюда следует, что игра может называться деловой, если в ней соблюдаются все шесть признаков, составляющие ее определение. Далее рассмотрим виды деловых игр:

1. Имитационные игры (учащиеся имитируют деятельность какой-либо организации, предприятия, подражают действиям реальных участников этой деятельности, на уроке иностранного языка – с использованием языковых средств изучаемого языка).

2. Операционные игры (помогают отрабатывать выполнение конкретных специфических операций, например, методики написания сочинения, решения задач, ведения пропаганды и агитации. В операционных играх моделируется соответствующий рабочий процесс. Игры этого типа проводятся в условиях, имитирующих реальные).

3. Исполнение ролей (отрабатывается манера поведения конкретного лица, а так же его функций и обязанностей. Здесь обязательна пьеса-сценарий с четким распределением ролей между учащимися).

4. Деловой театр (используются методы имитационных игр и игр распределения ролей. В нем разыгрывается какая-либо ситуация, поведение человека в этой обстановке. Здесь школьник должен мобилизовать весь свой опыт, знания, навыки, суметь вжиться в образ определенного лица, понять его действия, оценить обстановку и найти правильную линию поведения. Основная задача метода инсценировки - научить подростка ориентироваться в различных обстоятельствах, давать объективную оценку своему поведению, учитывать возможности других людей, устанавливать с ними контакты, влиять на их интересы, потребности и деятельность, не прибегая к формальным атрибутам власти, к приказу. Для метода инсценировки составляется сценарий, в нем описываются конкретная ситуация, функции и обязанности действующих лиц, их задачи).

5. Психодрама и социодрама (эти игры являются разновидностью «делового театра». Однако в них уклон идет на чувства и эмоции героев, а так же на установление правильного, эффективного контакта между ними). [Селевко Г.К., 2005]

Рассмотрим поэтапную поэтапную структуру ведения ролевой игры (в классификации Г.К. Селевко «исполнение ролей»), которую мы в своей работе интерпретируем в виде конкретного образца деловой ролевой игры на уроке иностранного языка в старших классах, направленную на актуализацию конкретной тематической лексики. Поэтапная структура проведения игры согласно Г.К. Селевко, описанная нами выше, схожа с моделью Н.Д. Гальсковой, представленной нами в пункте 1.2 «Классификация педагогических игр». Она так же гласит о трех стадиях проведения игры, которые мы опишем на примере использования игровой технологи на уроке английского языка с помощью учебно-методического

комплекса “Upstream B1+”, unit 10. Тема урока “Festivals and Festive Food”.

Цель урока: знать тематическую лексику и уметь употреблять ее в речи.

Подготовительный этап состоит из подготовки учителя и учеников.

Подготовка учителя включает в себя:

а) определение темы игры: Кулинарное Шоу; цель игры: выбор лучшего авторского блюда из трех созданных;

б) определение необходимых языковых средств: light bonfires, pull crackers, let off fireworks, throw a party, dance to music, get dressed up in an outfit, haggis, be stuffed with, oatmeal, smoked, pickled, baked, beans, corn on the cob, a stall, shortbread, an almond, baked in ashes, parkin, a sticky cake, cinder toffee, roast, grill, boil, mash, steam, stew, fry, chop, slice, whisk, scramble, grate, stir, mix, grate, smoked, pickled, the starter, the main course, the dessert, bitter, oily still water a fizzy drink, minced meat, dairy products, a recipe;

в) определение параметров ситуации: время - урок английского языка по расписанию, количество участников – вся подгруппа, степень официальности – средняя; роли распределяются в каждой группе самостоятельно (шеф-повар, два рядовых повара, маркетолог); речевые намерения: запрос информации о способах приготовления блюда и необходимых ингредиентах, выражение согласия/несогласия, аргументация собственного мнения о выбранном способе приготовления;

г) подготовку атрибутов игры: фрагменты программы «Смак» и кулинарного шоу Джейми Оливера, карточки с лексическими единицами, картинки, изображающие лексические единицы, цветная бумага, ножницы, клей, ватманы, скатерть;

д) уточнение цели игры и планируемого конечного результата: приготовление «блюд» из подручных средств в рамках кулинарного шоу, выбор лучшего блюда. Использование необходимых речевых средств и образцов, тематических лексических единиц и актуализация их в ролевой ситуации для достижения конечного результата.

Подготовка учащихся подразумевает:

1. Поиск необходимых материалов для изготовления блюд предварительно (бумага, вырезки из журналов, ножницы, клей).

2. Повторение языкового материала, необходимого для реализации цели игры и конечного планируемого результата.

Речевые упражнения на подготовительном этапе:

1. Хоровая отработка произношения лексических единиц: учитель показывает картинку на слайде или на бумаге, учащиеся произносят слово. Далее происходит небольшая игра с помощью рук. Учащиеся ставят руки перед собой, как бы формируя шар. Учитель руками показывает, как это шар увеличивается. На каждое движение рук учителя учащиеся должны произнести слово все громче. Если шарик уменьшается, нужно произнести тише.

2. Соединить продукт со способом его приготовления (соединить две карточки с написанными на них словами to scramble eggs).

3. Игра «тетрагу» - игра ведется в тройках. Предварительно нужно перевернуть карточки со словами написанным вниз и перемешать каждый ряд в отдельности. Участники по очереди берут карточки из двух рядов и смотрят, сочетаются ли слова так, как они соединили их в первом задании. Если да, участник берет себе эту пару слов и может воспользоваться попыткой взять еще пару. Если слова не сочетаются, то ход делает следующий участник. Необходимым условием успешной игры является запоминание, где какая карточка лежит, чтобы найти правильную пару. Цель игры – собрать как можно больше пар карточек.

4. Просмотр видео шоу Джейми Оливера, делать заметки, запомнить рецепт приготовления пасты «карбонара», рассказать партнеру.

5. Озвучивание этого видео самостоятельно, используя максимальное количество нужных языковых средств;

6. Body spelling – игра, в которой участники должны изображать буквы с помощью своего тела и составить слово таким образом, становясь

в правильном порядке. (Использовать игру при наличии достаточного количества свободного пространства в классной комнате).

Для повторения языкового материала в данном подготовительном этапе можно использовать не все 5, а 2-3 коммуникативные игры на усмотрение учителя. Количество игр для подготовки к игре должно зависеть от рассчитываемого времени, а также, что наиболее важно, от предварительной подготовки и качества усвоения необходимого для игры языкового материала. На подготовительный этап отводится около 8-10 минут.

Этап непосредственного проведения игры. После всех подготовительных мероприятий учитель объявляет о начале игры. Начинается игра с жеребьевки, распределяющей учащихся в 4 команды. Осуществить жеребьевку можно различными способами, мы предложим учащимся вытянуть цветную карточку из коробки, не глядя в нее. Далее учащиеся рассаживаются в группы по цвету. (Например, те, кто вытянул зеленые бумажки, садятся вместе, те, кто красные, находят друг друга и тоже садятся вместе и т.д.)

После того, как учащиеся нашли свою группу, учитель объявляет о начале Кулинарного Шоу, а также дает учащимся придумать название своей команды, а также девиз (2 строчки) с обязательным использованием следующих лексических единиц: cook, pull crackers, recipes, speciality. Так как группы состоят из 3 человек, капитана выбирать не нужно. На все дается 3 минуты.

Группы представляются, кричат девизы. Далее учитель дает инструкцию к самому кулинарному конкурсу. На столах у каждой группы есть всевозможные материалы для приготовления собственного блюда (вырезки из журналов, цветная бумага, краски, ватман). Задача учащихся состоит в создании своего собственного фирменного блюда, так как они выступают в роли шеф-поваров. Они могут наклеивать продукты на ватман, рисовать их. Общаться с друг другом учащиеся обязаны по-

английски, учитель должен тщательно следить за выполнением этого требования. Для повышения мотивации можно ввести систему дополнительных баллов за использование английского языка, а также систему вычета баллов за уклонение от этого требования. Во время того, как идет процесс приготовления блюда, учащиеся продумывают и формулируют четкое представление рецепта для всего класса. Для этого учащиеся используют необходимые для них лексические единицы для обозначения ингредиентов и способов их приготовления. Учитель вывешивает на доску или выводит на слайд следующие опоры для описания рецепта:

- name of your speciality and why it's called like this;
- necessary ingredients;
- how to cook it;
- 3 questions about the recipe to your classmates.

Последний пункт в опорах крайне значим: учащиеся задают любые три вопроса к их рассказу, по одному каждой команде, чтобы проверить внимательность слушающих, а также повысить мотивацию к слушанию всех команд. На выполнение этого задания отводится примерно 15 минут.

Как только все команды готовы с их блюдами, начинается представление. Следует отметить, что все учащиеся играют роли не только шеф-поваров, но и членов жюри для выбора лучшего блюда, поэтому в их интересах представить свою работу как можно ярче и понятнее, чтобы получить наиболее высокую оценку от других команд.

Далее учитель предлагает учащимся выбрать наиболее понравившееся блюдо. Учитель напоминает учащимся, что нужно оценивать не только само блюдо, но и выступление команды. Чтобы провести голосование учитель раздает учащимся карточки, в которых они анонимно пишут название команды, чье блюдо и выступление им больше всего пришлось по вкусу. Все это занимает около 3 минут, после чего учитель быстро подсчитывает количество голосов и объявляет результаты.

Выигравшая команда обязательно награждается. В качестве призов можно использовать стикеры (наклейки с изображением еды) или конфеты, а также наивысшую оценку с выставлением классный журнал.

Далее описан этап контроля игры.

На последнем этапе игры сначала необходимо сфокусироваться именно на впечатлениях учащихся, а не сразу оценивать их работу, так как те, кто получит хорошую или удовлетворительную оценку, могут воспринять это негативно и будут не в состоянии оценивать игру объективно. Учитель проводит рефлексию, спрашивая учащихся, что им понравилось в таком виде работы, а что было трудно для осуществления. Высказываются только те, кто хочет, против желания к отзыву учащиеся не принуждаются. Учитель старается сконцентрировать учащихся именно на удачных моментах, поэтому рефлексия заканчивается на похвале и оценке успешности игры, так как хорошее впечатление легко омрачить подробным разбором ошибок. Лучше всего объявить оценки на следующем уроке.

Обобщая все вышесказанное, мы можем сделать вывод, что подобная деловая-ролевая игра может проводиться на любую тему, и включает в себе элементы проектной деятельности, развивающие критическое мышление учащихся, а также, что важно для нас, актуализирует и контролирует знания по пройденной теме, в данном случае – это лексический материал по теме «Еда».

Надлежит упомянуть, что подобного рода игры имеют большую вероятность успеха именно в подготовленных классах, где учащиеся привыкли к парной и групповой работе. Для тех классов, которые постоянно работают под строгим руководством учителя, ввод ролевых игр будет достаточно сложным процессом, к которому их нужно заранее подготовить: разнообразить виды работы на рядовых уроках, добавить парную и групповую; давать задания подробно в виде четких инструкций, чтобы учащиеся реже обращались за помощью к учителю, который играет

роль наблюдателя и координатора во время игры; как можно чаще менять составы групп и пар, чтобы учащиеся приобретали опыт коммуникации с другими собеседниками, а не привыкали к одному и тому же человеку.

Выводы по главе 1

В данной главе были рассмотрены теоретические основы игровой технологии. Данное изучение позволило сделать ряд выводов.

В параграфе 1.1 мы подробно изучили понятие игровой технологии и выяснили, что оно представляет собой определенную последовательность методических приемов, способов, методов, операций педагога по отбору, разработке, подготовке игр, включению детей в игровую деятельность, осуществлению самой игры, направленную на достижение конкретного планируемого конечного результата – усвоения тематического языкового материала, а также развития критического мышления учащихся старших классов, способности к анализу и переработке предоставленной им информации, получения опыта общения с разными собеседниками.

В параграфе 1.2 были приведены классификации педагогических игр, которые учитель может использовать на уроке иностранного языка с целью усовершенствования навыков общения учащихся, а также дополнительной отработки и тренировки использования языкового материала, речевого раскрепощения учащихся. Мы рассмотрели самые известные классификации педагогических игр таких авторов как Г.К. Селевко, Н.Д. Гальскова, О.С. Газмана.

В параграфе 1.3 было необходимо провести исследование и поиска информации о феномене игры как деятельности, в связи с наличием деятельностного компонента в речи, чтобы описать конкретные методические приемы, которые могут быть использованы для достижения предметных результатов. Мы привели поэтапную структуру речевой деятельности по Л.С. Выготскому, которая должным образом должна

реализоваться в ролевой-деловой игре по структуре Н.Д. Гальсковой и В.Г. Селевко. Она представлена подробным образом в виде четкого поэтапного плана ее проведения на уроке иностранного языка для 9-11 класса, и является полноценной игровой технологией с планируемым результатом по итогу.

Таким образом, можно сделать вывод о том, что теоретические основы игровой технологии — комплексное понятие, которому присуща многогранность и многообразие включаемых в него методов и приемов, повышающих мотивацию учащихся к изучению иностранного языка. Игровая технология позволяет учителю менять структуру урока и вносить коррективы в свою традиционную методическую базу. Учащимся предоставляется возможность посмотреть на обучение под другим углом и не находиться под постоянным ощущаемым контролем учителя. Они учатся вживаться в роли и искать способы поведения в различных воссозданных ситуациях как для достижения конечного результата, так и ради самого процесса игровой деятельности.

2 ОПЫТНО-ЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНАЯ РАБОТА ПО ПРИМЕНЕНИЮ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ НА УРОКЕ ИНОСТРАННОГО ЯЗЫКА В СТАРШИХ КЛАССАХ

2.1 Цель, задачи и условия проведения опытно-экспериментального обучения

Целью нашей исследовательской работы является разработка комплекса заданий в рамках игровой технологии, который мог бы практически показать необходимость внедрения игровой работы на уроке иностранного языка в связи с значительным увеличением мотивации к изучению иностранного языка у учащихся, повышением качества усвоения грамматического материала в сравнении с качеством его усвоением в условиях отсутствия игр на уроках, и, как следствие, более успешным достижением предметных результатов, формированием иноязычной, а также социокультурной коммуникативной компетенцией.

Согласно гипотезе, что разработка данного комплекса заданий будет успешно влиять на достижение предметных результатов на уроке иностранного языка, то есть усваивание учащимися грамматического материала с целью последующего развития и совершенствования навыков говорения, что напрямую формирует коммуникативную компетенцию. Сущность опытно-экспериментальной работы состоит в апробировании разработанного комплекса заданий, направленных на совершенствование коммуникативной компетенции. Опытнo-экспериментальная работа как метод исследования объединяет в себе основные черты метода опытной работы и методического эксперимента, так как, с одной стороны, она позволяет «создание передового опыта», а с другой, включает основные элементы педагогического эксперимента (многократные воспроизведения в варьируемых условиях, использование методов математической обработки и полученных данных). Необходимо различать два вида

эксперимента: лабораторный и естественный. Проведённое нами практическое исследование можно отнести к естественному эксперименту, так как он проводился в реальных для 13 испытуемых условиях с выделением контрольной и экспериментальной групп. Основной целью опытно-экспериментального обучения, задуманного нами, явилась проверка достоверности выдвинутой гипотезы о том, что процесс усвоения лексического материала будет протекать более успешно, если в процессе обучения использовать разработанный нами комплекс заданий. В соответствии с выдвинутой гипотезой и поставленной целью, нами были определены следующие задачи опытно-экспериментальной работы:

1. Определить условия и этапы опытно-экспериментальной работы.
2. Выявить уровень сформированности грамматических навыков по теме у учащихся старших классов.
3. Определить необходимые критерии проверки результатов опытно-экспериментальной работы.
4. Проверить достоверность поставленной нами гипотезы о разработанном комплексе заданий, направленном на более успешное усвоение грамматического материала.

Организация опытно-экспериментальной работы проводилась в соответствии со следующими условиями:

1. Условия работы были естественные в согласовании с утвержденной программой изучения английского языка на старшем этапе обучения средней школы.
2. Предпосылки анализа учебной деятельности подразумевали преднамеренное внесение изменений в процесс обучения в соответствии с целью и гипотезой работы.
3. Опытно-экспериментальная работа предполагала изучение эффективности разработанного комплекса заданий, направленных на усвоение языкового материала с целью совершенствования грамматических навыков у учащихся на старшем этапе средней школы.

4. Эксперимент проводился в равных условиях, среди детей одной и той же возрастной категории. Опытно-экспериментальная работа осуществлялась в 2019 году в МБОУ Гимназия №1 г. Челябинска. В исследовании приняло участие 32 человека, из 11-1 и 11-2 классов. Исследование проводилось в три этапа.

Таблица 1 – Задачи, методы и предполагаемые результаты

констатирующего, формирующего и обобщающего этапов исследования

Этап	Задачи	Используемые методы	Предполагаемый результат
<i>1</i>	<i>2</i>	<i>3</i>	<i>4</i>
Констатирующий	1.Выбор контрольной и экспериментальной группы. 2. Создание критериев оценки уровня сформированности навыков грамматических навыков 3.Выявление уровня сформированности грамматических навыков у учеников на старшем этапе средней школы. 4.Определение варьируемых и неварьируемых условий опытно-экспериментального обучения.	Контроль, анализ	1. Выбраны контрольная (КГ) и экспериментальная (ЭГ) группы. 2. Определены условия. 3. Определен исходный уровень сформированности грамматических навыков и, как следствие, навыков говорения.

Продолжение таблицы 1

<i>1</i>	<i>2</i>	<i>3</i>	<i>4</i>
Формирующий	Разработка и апробация комплекса заданий в рамках игровой технологии с целью достижения предметных результатов (грамматических навыков)	Тестирование, анализ, систематизация	Укрепления грамматических навыков
Обобщающий	1. Итоговое тестирование. 2. Анализ результатов опытно-экспериментальной работы	Тестирование, анализ, систематизация, обобщение, статистическая обработка полученных результатов.	Подтверждение выдвинутой гипотезы

По завершении каждого из этапов данного учебного эксперимента осуществлялось проведение контрольных срезов с целью выявления исходного, текущего и конечного уровня обученности учащихся. Для проверки выдвинутой гипотезы и решения первой задачи констатирующего этапа нашей опытно-экспериментальной работы были определены контрольная и экспериментальная группа. Выбор КГ и ЭГ осуществлялся на основе анализа успеваемости учащихся 10-1 и 10-2 классов по предмету английский язык. В качестве основания для такого выбора выступила итоговая аттестация учащихся за предыдущий учебный год. Результаты аттестации учащихся 10-1 и 10-2 классов представлены в таблице 3.

Таблица 2 – Итоговые оценки учащихся 10-1 и 10-2 классов за 2019 год

Фамилия и имя учащегося	Итоговая оценка
1. Бухарина Дарья	5
2. Евдокимова Полина	5
3. Иванова Валерия	5
4. Игнатов Лев	3
5. Козак Анастасия	4
6. Котеленец Дарья	4
7. Лекарь Мария	5
8. Мукаев Даниил	5
9. Пацеля Григорий	3
10. Прислопский Глеб	4
11. Серюкова Алина	4
12. Симонова Полина	4
13. Турлакова Анастасия	3
СРЕДНИЙ БАЛЛ	4,1

Фамилия и имя учащегося	Итоговая оценка
1. Важенина Екатерина	5
2. Великоредчанин Глеб	5
3. Гришко Елизавета	4
4. Исрафилова Дарина	5
5. Надеждин Игорь	4
6. Никольская Владислава	3
7. Орехова Злата	5
8. Павлова Дария	4
9. Солодникова Полина	3
10. Титов Герман	4
11. Чекалкина Мария	5
12. Шаламов Илья	5
13. Шевелев Федор	5
СРЕДНИЙ БАЛЛ	4,3

Проведя количественный анализ этих данных, мы можем засвидетельствовать, что группы являются относительно однородными: количество человек в обеих группах равное, а также примерно одинаков средний балл успеваемости. Так, средний балл в 10-1 составил 4,1; в 10-2 – 4,3 соответственно.

Качественный анализ данных показал, что в 10-1 следующее количество оценок: «5» - 5, «4» - 5, «3» - 3. В 10-2: «5» - 7, «4» - 4, «3» - 2 (см. рис. 1)

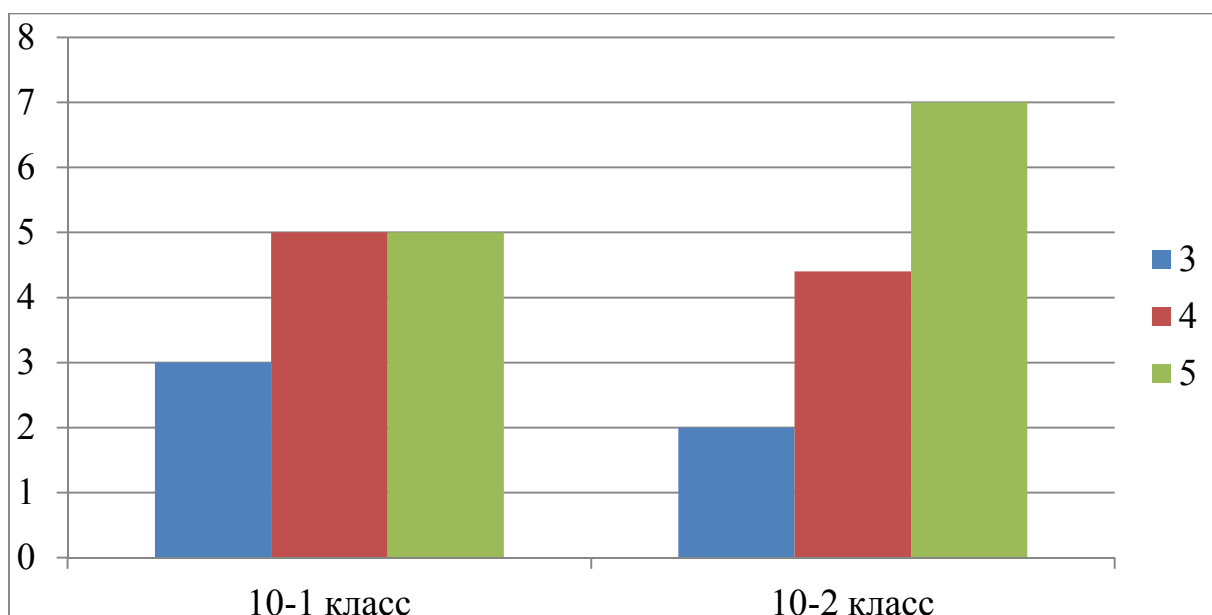


Рисунок 1 – Итоги 2019 учебного года

Сравнивая результаты двух групп, мы видим, что разрыв по итогам учебного года в этих группах незначителен. Экспериментальную группу составили ученики 10-2 класса, в которой применялась специальная методика с введением игровых технологий для совершенствования грамматических навыков. В контрольную группу были включены учащиеся 10-1 класса, в которой проводилась традиционная методика, и которая выступала в роли контролирующего основания, позволяющего оценить эффективность применявшейся методики.

Для определения уровня сформированности проверяемых грамматических навыков у учеников КГ и ЭГ на констатирующем этапе был проведен нулевой срез. С этой целью был использован тест, который включал 12 заданий. Каждое задание было направлено на выявление уровня сформированности проверяемых грамматических навыков (см. приложение 1).

Критерий оценивания был выбран условным, то есть за каждое из 5 заданий, направленных на проверку уровня сформированности проверяемых грамматических навыков, можно было получить от 0 до 5 баллов. Отсюда следует, что максимальное количество баллов, которое можно было получить за выполнение 5 заданий тестирования – 25.

Таблица 3 – Количественные показатели отношения оценок к баллам

Оценка	Баллы
5	<21-25
4	<16-20
3	<11-15
2	<11

Данные баллы, полученные за выполнение нулевого среза, мы использовали в качестве показателей уровня сформированности проверяемых грамматических навыков. Градация уровней представлена в следующей таблице.

Таблица 4 – Критерии оценки уровня сформированности грамматических навыков

Высокий уровень	Средний уровень	Низкий уровень
25-21 баллов	20-13 баллов	12-4 баллов

Таблица 5 – Результаты предварительного контроля уровня сформированности проверяемых грамматических навыков в ЭГ

	Ф.И. учащегося	Баллы за каждое из заданий					Общий балл	Оценка
		1	2	3	4	5		
<i>1</i>	<i>2</i>	<i>3</i>	<i>4</i>	<i>5</i>	<i>6</i>	<i>7</i>	<i>8</i>	<i>9</i>
1	Важенина Екатерина	5	5	5	4	5	24	5
2	Великоредчанин Глеб	4	4	4	4	4	20	4
3	Гришко Елизавета	3	3	5	4	3	18	4
4	Исрафилова Дарина	5	5	5	5	5	25	5
5	Надеждин Игорь	2	5	5	4	3	19	4
6	Никольская Владислава	4	4	4	4	4	20	4
7	Орехова Злата	5	4	4	5	5	23	5
8	Павлова Дария	4	3	5	4	4	20	4
9	Солодникова Полина	2	4	3	3	3	15	3
10	Титов Герман	3	5	2	5	2	17	4
11	Чекалкина Мария	4	4	4	3	4	19	4
12	Шаламов Илья	5	3	2	5	5	20	4
13	Шевелев Федор	1	4	5	4	4	18	4
	Средний балл	3,6	4,0	4,0	4,0	3,9	19,8	4

Данные таблицы позволяют сделать вывод, что средний балл в ЭГ – 19,8, а средняя оценка – 4, что свидетельствует о среднем уровне сформированности грамматических навыков по теме.

Таблица 6 – Результаты предварительного контроля уровня сформированности проверяемых грамматических навыков в КГ

	Ф.И. учащегося	Баллы за каждое из заданий					Общий балл	Оценка
		1	2	3	4	5		
<i>1</i>	<i>2</i>	<i>3</i>	<i>4</i>	<i>5</i>	<i>6</i>	<i>7</i>	<i>8</i>	<i>9</i>
1	Бухарина Дарья	4	4	4	4	4	20	4
2	Евдокимова Полина	5	5	5	5	5	25	5
3	Иванова Валерия	3	4	4	4	3	18	4
4	Игнатов Лев	3	5	5	4	4	21	5
5	Козак Анастасия	4	4	3	5	4	20	4
6	Котеленец Дарья	4	4	3	3	4	20	4
7	Лекарь Мария	3	5	4	4	4	20	4
8	Мукаев Даниил	5	5	5	5	5	25	5
9	Пацеля Григорий	4	2	4	5	4	19	4

Продолжение таблицы 6

1	2	3	4	5	6	7	8	9
10	Прислопский Глеб	4	5	4	4	1	18	4
11	Серюкова Алина	4	4	4	4	4	20	4
12	Симонова Полина	4	5	3	3	4	19	4
13	Турлакова Анастасия	1	2	3	2	3	12	3
	СРЕДНИЙ БАЛЛ	3,6	4	3,9	4	3,7	19,7	4,0

Данные таблицы позволяют сделать вывод, что средний балл в КГ – 19,7, а средняя оценка – 4, что свидетельствует о среднем уровне сформированности проверяемых грамматических навыков.

Сравнив полученные показатели в ЭГ и КГ, можно заявить о примерно равном уровне проверяемых грамматических навыков.

На рисунке 2. можно проследить незначительную разницу уровней в ЭГ и КГ.

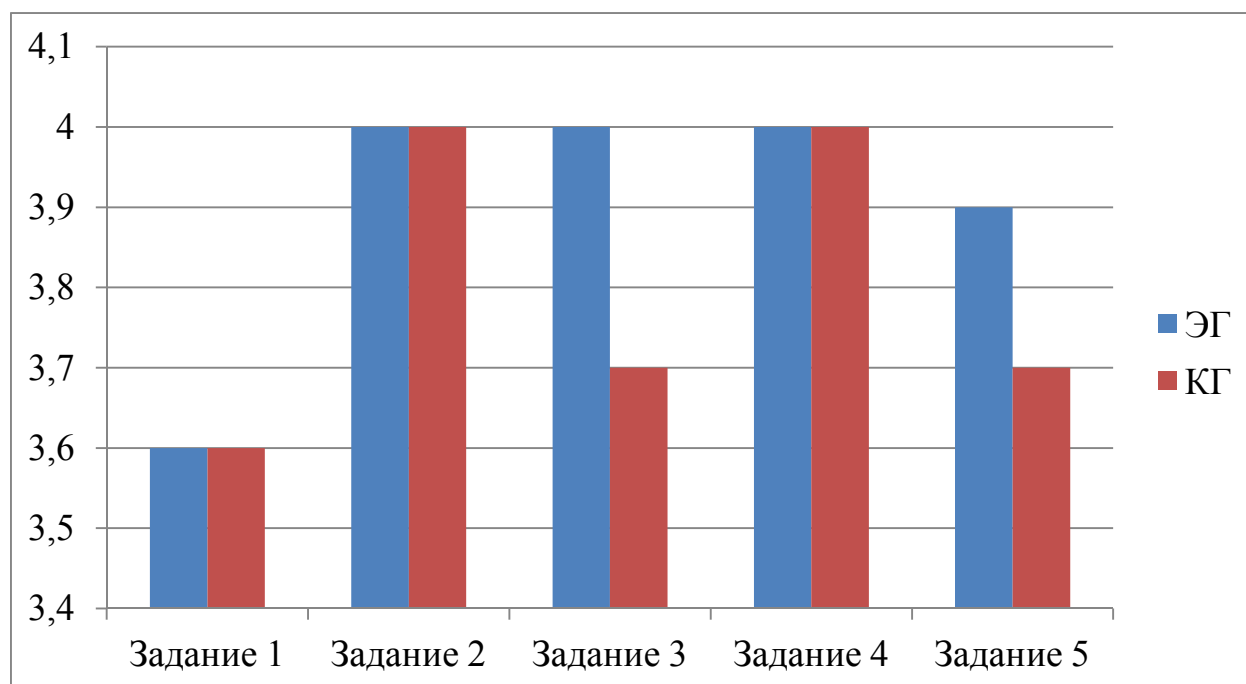


Рисунок 2 – Разница среднего балла в ЭГ и КГ по каждому заданию

Далее рассмотрим качественные показатели результатов предварительного контроля грамматических навыков у ЭГ и КГ. Они не отличаются существенно, так как в ЭГ из 13 человек, выполнявших задания предварительного контроля, оценку «4» получили 9 человек, что составляет большинство, оценку «5» получили 3 человека, а оценку «3»

получил 1 человек. В КГ из 13 человек «4» 10 человек, «5» - 2 человека, и «3» - 1 человек. Результаты представлены на рисунке 3.

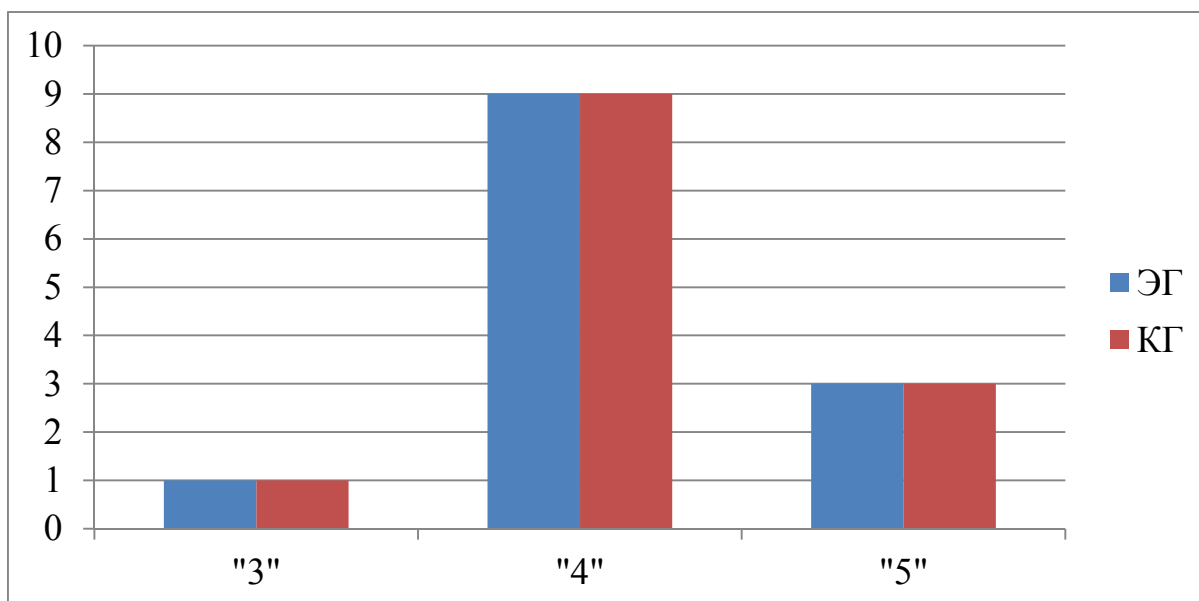


Рисунок 3 – Качественные показатели результатов предварительного контроля сформированности грамматических навыков у ЭГ и КГ

По результатам проведенного теста средняя оценка в обеих группах равна.

Выделив три условных уровня сформированности грамматических навыков по теме, представленных в таблице 5, можно сделать вывод, что на начало эксперимента в обеих группах сформированность лексических навыков находится на среднем уровне.

Низкий уровень свидетельствовал бы о недостаточной сформированности грамматических навыков по данной теме, а высокий – об обратном.

Подводя итог полученных данных первого этапа эксперимента, можно сделать вывод, что уровень развития проверяемых грамматических навыков в обеих группах является средним.

Варьируемые условия эксперимента заключаются в разнице применяющихся методических приемов. В ЭГ мы применили разработанную игровую технологию, представленную в данной

исследовательской работе в виде комплекса упражнений в технологической карте урока, в то время как в КГ обучение проводилось с использованием традиционной методики обучения иностранному языку.

К не варьируемым условиям относятся:

1. Изучение одного материала обеими группами.
2. Постановка единых дидактических задач.
3. Использование единых для групп итоговых заданий, контролирующих уровень сформированности грамматических навыков по теме «Present Continuous, Past Continuous, Present Perfect Continuous, Past Perfect Continuous».

Обработка данных опытно-экспериментального исследования была произведена с помощью методов математической статистики. Чтобы оценить эффективность разработанного комплекса заданий, у обеих групп в целом был определен итоговый средний балл, в расчетах которого была использована формула средней арифметической:

$$x = \frac{\sum x}{n},$$

где n – численность совокупности (произведение числа заданий на количество учащихся). Значение полученного коэффициента > 1 будет свидетельствовать об эффективности комплекса заданий, используемого в ходе опытно-экспериментального обучения.

2.2 Разработка комплекса заданий в рамках игровой технологии для учащихся старшей школы

Прежде, чем разрабатывать комплекс заданий, методические основы которого непривычны для учащихся, необходимо было хорошо познакомиться с обеими группами, то есть учащимися 10-1 и 10-2 классов. В Оба класса разделены на подгруппы, с двумя из которых проводилась работа. В ЭГ (10-2) всего 13 человек: 8 девочек и 5 мальчиков. В КГ (10-1) также всего 13 человек, 4 из которых – мальчики, и 9 – девочки. Уровень

успеваемости в обеих группах примерно одинаков, однако психологическая атмосфера групп достаточно сильно различается. Учащиеся ЭГ имеют высокий уровень сплочения, что говорит о готовности к применению игровой технологии, гораздо более расположены к нововведениям и процессу обучения в целом, в то время как учащиеся КГ меньше проявляют интерес к друг другу, а также к изучению иностранного языка.

Учебно-методический комплекс, по которому ведется обучение в данных группах, имеет название Laser B2 и представлен зарубежным издательством «МакМиллан» и направлен на совершенствование всех видов речевой деятельности: говорения, аудирования, чтения, письма. Грамматический материал, представленный в данном УМК, обилен и соответствует уровню, заявленному издательством, что говорит о его, с одной стороны, разнообразии и, с другой – о некоторой сложности усвоения. Грамматические структуры представлены через правила и стандартные упражнения, что облегчает их восприятие, понимание и запоминание, однако не гарантирует полного усвоения для употребления их в речи. Заданий, направленных на отработку и актуализацию грамматических структур, мы обнаружили всего 3 на одну тему. Исходя из этого можно сделать вывод, что материалов, предложенных учебно-методическим комплексом, недостаточно, чтобы приблизиться к полной мере овладения грамматическим материалом.

Анализ УМК показал, что задания, направленные на изучение и совершенствование грамматических навыков не в полной мере подготавливают учащихся к использованию грамматических структур в своей речи, поскольку не являются упражнениями, направленными на актуализацию грамматического материала в речи, а только поясняют правила употребления и обеспечивают контролируемую практику в рамках стандартных упражнений.

При разработке комплекса заданий мы учитывали условия, от которых зависела успешность нашей опытно-экспериментальной работы по достижению предметных результатов. Предметными результатами, как было отмечено ранее в пункте 1.1, было выбрано совершенствование грамматических навыков с целью дальнейшего использования их в речи.

Существенным в нашем понимании для организации комплекса упражнений является учет в нем активной мыслительной деятельности учащихся, что предполагает быстро находить и узнавать по ориентирам нужное языковое явление и учить мыслить с опорой на эти языковые средства. Все обучение при этом строится как целенаправленный, организованный процесс решения познавательной задачи.

Успешность совершенствования грамматических навыков зависит от многих факторов, таких как индивидуально-возрастные особенности учащихся, уровень мотивированности к изучению иностранного языка, интерес к предлагаемым в процессе обучения темам, умение учащихся концентрировать свое внимание, пользоваться стратегиями общения и опираться на прежний языковой опыт, развитость языковой догадки, лингвистические характеристики предлагаемого языкового материала, а также условия обучения (технические средства обучения, формы работы (фронтальная, индивидуальная, парная, групповая), уровень создания искусственной языковой среды, ситуативная обусловленность и т.д.)

В старшем звене средней школы познавательные процессы учащихся находятся на уровне взрослого человека, поэтому они готовы к выполнению фактически всех видов когнитивной работы, от самых простых до самых сложных. Старшеклассники способны мыслить критически, тщательно обрабатывать и анализировать полученную информацию, быстро и успешно запоминать ее и транслировать на благо собственного личностного роста, который несколько отстает в развитии от когнитивных процессов.

Развитие внимания характеризуется высокой переключаемостью, распределяемостью, устойчивостью, что позволяет поддерживать достаточно высокий темп работы. Для стимулирования внимания комплекс упражнений должен учитывать смену видов деятельности, технику выполнения упражнений; формулировку заданий, связанную с поиском, оценкой, присвоением для последующего использования конкретной информации. Выделяют три вида внимания: произвольное, непроизвольное и послепроизвольное. К числу основных характеристик внимания относят объем, избирательность, устойчивость, концентрацию, распределение и переключение. Данные свойства внимания развиваются у подростков постепенно, особенно умение подолгу на чем-либо сосредотачиваться.

Внимание учащихся старшего подросткового возраста тоже имеет свои отличительные черты. Старшеклассники способны легко переключать внимание с одного объекта на другой, с одной ситуации на другую, распределять его так, чтобы эффективность усвоения полученной информации была высока, и удерживать внимание на одном явлении гораздо дольше, чем, например, учащиеся среднего или тем более младшего звена, однако данная способность не всегда развита достаточно хорошо.

Выделяют три вида внимания: произвольное, непроизвольное и послепроизвольное. К числу основных характеристик внимания относят объем, избирательность, устойчивость, концентрацию, распределение и переключение. Данные свойства внимания развиваются у подростков постепенно, особенно умение подолгу на чем-либо сосредотачиваться.

Также у подростков в активном прогрессе находится опосредованная и логическая память. Именно эти виды памяти доминируют в когнитивном усвоении учебного материала. Заучивание информации подростки отвергают и стараются опираться на полученный ранее языковой опыт, логически связывая его с новым языковым опытом.

Усвоение языкового материала, грамматического и не только, происходит с помощью процесса его запоминания. Различают два вида запоминания: произвольное и произвольное. Произвольное запоминание подразумевает ориентацию на намеренное усвоение информации, эффективность которого повышается от систематизации и группировки сведений в схемы и таблицы, логического построения материала, выделения ключевых опор, использования ассоциаций. Произвольное запоминание присутствует вне зависимости от наличия намерения запомнить материал, но оно должно присутствовать на всех этапах совершенствования грамматических навыков, так как укрепляет в памяти намеренно запоминаемую информацию и помогает актуализировать грамматические структуры в речи практически бессознательно.

Описывая процессы внимания и мышления, мы не можем не затронуть такой процесс, как память. Видов памяти различают много, но нас интересуют два из них: кратковременная и долговременная память. Кратковременная память задействована на начальном и среднем этапе развития грамматических навыков, а долговременная память – результат большого количества повторений и логической обработки материала.

Развитие мышления и внимания учащихся старших классов стимулирует их к построению более точных высказываний как на родном, так и на иностранном языке. Они стараются использовать в речи более сложные конструкции, желают говорить развернутыми распространенными предложениями, для построения которых требуются более сложные грамматических формы и структуры, позволяющие описать как можно больше жизненных явлений и реалий, а также рассуждать об абстрактных феноменах. Учащиеся нуждаются в более интересной для них подаче грамматического материала, что позволит повысить мотивацию к его усвоению, а также облегчит трудности, возникающие во время этого процесса. Это необходимо учитывать в учебно-воспитательной работе на уроке иностранного языка, более внимательно относиться к личным

увлечениям учащихся в этом возрасте, что мы попытались сделать в ходе нашей исследовательской работы и проведения опытно-экспериментальной работы.

Речевая деятельность у старшеклассников тоже значительно отличается от учащихся младших звеньев школы. Подростки уже способны не просто пересказывать тексты или заучивать их наизусть, но и самостоятельно строить аргументированные высказывания, выражать собственное мнение по проблемам, готовить целые устные выступления. Модернизируется не только устная, но и письменная речь. От изложения чужих мыслей подросток переходит к полноценным письменным связным логически выстроенным высказываниям на различные темы.

Итак, обобщая все вышесказанное, мы сделали вывод, что для того, чтобы развитие грамматических навыков проходило более успешно, нужно учитывать следующее:

1. Высокая когнитивная активность учащихся требует частых смен форм работы.

2. Грамматические задания должны обеспечивать работу произвольного запоминания.

3. Запоминание должно быть не только произвольным, но и произвольным.

4. Мотивация зависит от выбора тем языкового материала, в которые встраиваются грамматические структуры.

5. Частое применение наглядности, систематизации, классифицирования и группирования информации повышает эффективность усвоения грамматического материала.

6. Речевая деятельность подростков находится на этапе сильного усложнения высказываний и переходу к способности говорить аргументированно.

Все это мы постарались учесть в опытно-экспериментальной работе по созданию комплекса заданий с целью совершенствования грамматических навыков. [Зимняя И.А., 2000, Зимняя И.А., 2001]

2.2.1 Методика совершенствования грамматических навыков учащихся старших классов. Формирующий этап опытно-экспериментальной работы

Опытно-экспериментальная работа проводилась в течение 3 недель во время педагогической практики в гимназии №1 г. Челябинска на основе разработанного комплекса заданий и была осуществлена в 3 этапа:

- 1) этап презентации языкового материала,
- 2) тренировочный,
- 3) применительный.

Разработанная методика по совершенствованию грамматических навыков включает:

1. Задания, направленные на совершенствование грамматических навыков по теме.

2. Апробация коммуникативных игр грамматической направленности по заданной теме.

3. Проведение трех видов среза в обеих группах, целью которых было выявить изменения в уровне владения грамматическими навыками по заданной теме.

Для того, чтобы повысить эффективность разработанного нами комплекса заданий, мы поместили его в максимально соответствующий интересам и увлечениям учащихся контекст. Большинство из представителей подросткового поколения смотрели экранизацию и/или читали произведение британской писательницы Джоан Роулинг «Гарри Поттер». Данный фэнтезийный роман-эпопея не только может создать позитивную атмосферу и контекст для продуктивного изучения сложных

грамматических конструкций, но и является непосредственным источником аутентичного языкового материала, которым пользуются носители языка в своей речи, а также демонстрирует реалии и культуру страны изучаемого языка, что может послужить формированию не только иноязычной, но и социокультурной компетенции учащихся.

По этой причине для создания контекста мы использовали тему «Волшебного мира Гарри Поттера», и все задания на всех трех этапах имеют данную тематику. Вся концепция нашей игровой технологии, реализованной в комплексе заданий, основана на ролевой игре, так как учащимся предложено играть роли волшебников.

Предметными результатами стало формирование грамматических навыков по теме «Present Continuous, Past Continuous, Present Perfect Continuous, Past Perfect Continuous».

Сначала учащимся было предложено написать предварительную контрольную работу для определения уровня сформированности грамматического навыка по данной теме, а после задействован разработанный нами комплекс заданий, направленный на наилучшее усвоения данных грамматических структур.

Первый этап – этап презентации материала, а также создания контекста и искусственной иноязычной среды.

Второй этап – тренировочные игровые задания, помогающие учащимся отработать и усвоить грамматические явления и структуры, представленные в первом этапе. Каждая конструкция тренируется в отдельности, чтобы учащиеся яснее усвоили разницу между ними.

Третий этап – применительный. Он включает в себя продуктивную речевую деятельность учащихся с использованием только что отработанных грамматических структур, а также умение использовать полученные знания для решения ситуативных задач.

Причем второй и третий этап повторяются в процессе изучения каждой грамматической структуры. Каждая грамматическая структура в

отдельности подвергается тренировке и затем используется в задании, направленном на использование ее в речи продуктивно.

Все этапы будут представлены в технологической карте урока в таблице 8. Отметим, что данная технологическая карта рассчитана на несколько уроков, в зависимости от конкретных условий проведения работы. Во время нашей экспериментальной работы потребовалось 3 урока на реализацию и применение комплекса заданий. Далее описана концепция игровой технологии.

Учащиеся играют роли юных волшебников, поступивших в школу волшебства и чародейства «Хогвартс», что позволит им отвлечься от формальной обстановки школьного кабинета, а также предоставит возможность познакомиться с источником аутентичного английского языка, который отвечает их интересам и предпочтениям. Учитель делит группу на 4 команды, между которыми состоится соревнование.

Времена, усвоение которых является предметным результатом, становятся «заклинаниями», применять которые учащиеся должны научиться. Такая оболочка поможет учащимся отвлечься от грамматической «рутины», повысит интерес к изучению грамматики.

Для осуществления данной цели учащимся сначала презентуется данный грамматический материал, затем учащиеся тренируются строить высказывания в данных временных формах, но с использованием структурных опор, а затем учащиеся строят свои собственные высказывания в данных временных формах уже без использования опор.

Учитель осуществляет мониторинг успешности выполнения каждого задания на 2 и 3 этапе игровой технологии, выставляя баллы командам за каждое выполненное задание.

2.2.2 Технологическая карта урока

Предмет: Английский язык

Класс: 10-2

Тема урока: Grammar with Harry Potter

Автор: Устьянцева С.Н.

Тип урока: комбинированный (урок комплексного применения знаний и усвоение новых знаний)

Цели урока: достижение планируемых результатов:

Таблица 7 – Предметные результаты урока с опытно-экспериментальным обучением

<u>Предметные:</u>	<u>Личностные:</u>
<ul style="list-style-type: none">– коммуникативные (умение выразить свое мнение, умение ответить на вопрос);– языковые – фонетика (воспринимать на слух и без фонематических ошибок произносить звуки, слова и фразы, соблюдать ударение), лексика (закрепить ранее изученный материал), грамматика (оперировать в процессе устного общения изучаемыми конструкциями). <p><u>Метапредметные:</u></p> <ul style="list-style-type: none">– формирование и развитие умения планировать свое речевое и неречевое поведение;– развитие коммуникативной компетенции;– осуществление регулятивных действий самоконтроля, самооценки в процессе коммуникативной деятельности;– умение организовывать учебное сотрудничество и совместную деятельность с учителем и сверстниками.	<ul style="list-style-type: none">– формирование устойчивой учебно-познавательной мотивации и интереса к изучению иностранного языка– формирование уважительного и доброжелательного отношения друг к другу– развитие таких качеств, как целеустремленность, инициативность, трудолюбие, дисциплинированность.

Ресурсы (оборудование): проектор, компьютер, презентация в Microsoft Power Point, видео-материалы.

Продолжение Таблицы 8

1	2	3	4
<p>2. Тренировочный этап</p> <p>Личностные:</p> <ul style="list-style-type: none"> – формирование готовности к саморазвитию и восприятию нового <p>Познавательные:</p> <ul style="list-style-type: none"> – расширение кругозора о грамматическом строе языка – расширение кругозора учащихся о культуре страны изучаемого языка <p>Коммуникативные:</p> <ul style="list-style-type: none"> – осуществление учебного сотрудничества с учителем и сверстниками <p>Регулятивные:</p> <ul style="list-style-type: none"> – принятие учебной задачи 	<p>Now you know all the 4 necessary spells, but we need to practice our skills to cast them! The 1st spell is Present Continuous.</p> <p style="padding-left: 40px;">Do you remember what the Marauder’s Map is? What did it show?</p> <p style="padding-left: 40px;">Yes! And we are going to draw our own map now. In pairs, you have to draw the map of our school and mark different people there and write what these people are doing now. For example: Our PE teacher is working now. Write 7 sentences. Use present Continuous in each sentence, You have 5 minutes! In 5 minutes be ready to present your map quickly.</p> <p style="padding-left: 40px;">Brilliant! The second spell is Past Continuous! Now you are going to watch an extract from Harry Potter and the Prisoner of Azkaban. After that you need to tell your partner what each character was doing there. Use Past Continuous in each sentence! Do it sentence by sentence. The more sentences you name, the more points you get. Pair from the opposite team is going to count your sentences. Then and you change the roles. Be careful, this is for speed. You have only one minute to say the sentences.</p> <p style="padding-left: 40px;">We’ve done a half of the job!</p> <p style="padding-left: 40px;">3rd spell! Present Perfect continuous. And here we need more practice, this spell is much more complicated. We are playing in groups now. So, together within your group write three sentences connected to the Wizarding world. 2 of them must be true and one – false. Don’t forget to use Present Perfect Continuous! Example: Harry has been studying at Hogwarts for 7 years. After that you present you sentences to the other group and they try to guess which statement is false. If you guess the false sentence at once, you get 5 points.</p> <p style="padding-left: 40px;">The last spell and the last spell! Past Perfect Continuous. On the slide you will see the sentences in Past simple. This is the result of a continuous action in the past. You have to say the reason why it happened. Example: Harry caught the Snitch because he had been training hard for so long. All the sentences should be like one story. Brainstorm the ideas in groups. Draw a comics. You have 3 minutes. Then everybody listens to your stories and we are going to vote whose story is the best. The best one gets 10 points, all the rest – 5.</p> <p style="padding-left: 40px;">At the end of the stage of practice teacher count all the points and write them down on the board. Announce the results.</p>	<p>It shew where each person in Hogwarts is.</p> <p>Students draw their maps and write the sentences.</p> <p>Assessment: Then they present the maps, saying the sentences they have written. For each correct sentence they receive 1 point.</p> <p>Students watch the video and then describe what each character was doing.</p> <p>The members of the opposite teams assess them and count the correct sentences.</p> <p>Assessment:</p> <p>Each member of the team receives a point for each correct sentence and bring it to the common result of the team. To avoid cheating or conflicts teacher monitors the process carefully.</p> <p>Students write the sentences and after that play in groups. Gryffindor vs Slytherin, Hufflepuff vs Ravenclaw. They present the sentences and try to guess the false sentences.</p> <p>Assessment: team can get 5 points for guessing the false sentence at once. If the team doesn’t guess it at the second try, they receive 2 points.</p> <p>Students make up the sentences and create the story, present in and elect the best one.</p> <p>Assessment:</p> <p>The teacher listens to every presentation carefully, correcting the mistakes if necessary. Assessment is provided by elections this time. Students vote anonymously for one of the story. They cannot vote for their own and teacher monitors it.</p>	<p>T–Cl</p> <p>P₁,P₂,P₃ ...</p> <p>G–G</p> <p>G–G</p> <p>G</p>

Продолжение Таблицы 8

1	2	3	4
<p>3. Применительный этап</p> <p>Личностные:</p> <ul style="list-style-type: none"> – формирование готовности к саморазвитию и восприятию нового <p>Познавательные:</p> <ul style="list-style-type: none"> – расширение кругозора о грамматическом строе языка – расширение кругозора учащихся о культуре страны изучаемого языка – закрепление изученного грамматического материала – актуализация грамматических структур в речи <p>Коммуникативные:</p> <ul style="list-style-type: none"> – осуществление учебного сотрудничества с учителем и сверстниками <p>Регулятивные:</p> <ul style="list-style-type: none"> – принятие учебной задачи 	<p>Now you are ready to use magic beyond Hogwarts. Let's see what you can!</p> <p>The 1st task. It's called Bombarda! Exploding spell! You are going to pass the ball while the music is playing. When it stops, I ask you a question and you have to answer it. If you do it grammatically correctly, your House gets 1 point. Do not forget to use the tenses!</p> <p>Well-done. The results are...</p> <p>The 2nd task. Grammar Magic Auction! First, get some money from Gringotts Bank!</p> <p>Ok, now you will see some sentences with those 4 tenses. But some of them may be grammatically incorrect. You need money to buy sentences. You within your House decide which sentence to buy. I say the initial price for each sentence, you rise it to buy the sentence. If you buy a correct sentence, you get 1 point. If you buy an incorrect one, you lose 1 point. If the sentence is correct or incorrect you will see write after buying.</p> <p>The last but the most important task! Do you remember Rita Skeeter? This is the reporter from the Daily Prophet newspaper. She interviews wizards. First of all in pairs find out who is gonna be her in your interview. Rock Paper Scissors! Done? Alright! Now the interviewees, pick up a card with a role you will play. Example: You have got a card with Hermione. Rita Skeeter – your partner, is going to ask you some questions about your life using 4 tenses. You have to answer them as you are Hermione. You have 5 minutes. Don't forget to use proper intonations and be active!</p> <p>(The Teacher listens and checks the mistakes and encourage the students)</p>	<p>Pass the ball, answer the questions.</p> <p>Assessment: If a student answered grammatically correctly, he grings to the team 1 point for each question. Teacher tries to give every student an opportunity to answer the question.</p> <p>Students get money from the teacher.</p> <p>Play the game, discuss, decide to buy or not to buy, say the prices.</p> <p>Assessment: the teams need to buy only correct sentences. Each correct sentence costs 1 point. The more correct sentences, the more points the team gets.</p> <p>Assessment: the teams receive the equal number of points - 5, but they should not know it while doing the task. This is going to motivate them speak and avoid mistakes. The teacher should say beforehand he or she assesses the level of efforts, to encourage students to speak.</p> <p>Students role-play the interview using the tenses.</p>	<p>T-P</p> <p>T-G</p> <p>P-P</p>

Продолжение Таблицы 8

1	2	3	4
<p>4. Подведение итогов игрового комплекса</p> <p>Личностные:</p> <ul style="list-style-type: none"> – формирование готовности к саморазвитию и восприятию нового <p>Познавательные:</p> <ul style="list-style-type: none"> – умение оценить успешность усвоения новых грамматических структур <p>Коммуникативные:</p> <ul style="list-style-type: none"> – осуществление учебного сотрудничества с учителем и сверстниками <p>Регулятивные:</p> <ul style="list-style-type: none"> – развитие способности к саморефлексии – принятие результата игры – вывод о степени ее успешности 	<p>Dear students, you have done a great job and now you are very good at grammar! Congratulations!</p> <p>And the winner of the House Cup is..... (the teacher names the House with the biggest number of points)</p> <p>Now please if you liked the games raise your wands up! What game did you like the most? and what was difficult?</p>	<p>Students are being awarded with stickers and excellent marks and answer teacher's questions and give their feedback.</p>	

2.3 Анализ результатов опытно-экспериментальной работы

За констатирующим и формирующим этапами следует обобщающий этап, в ходе которого проводится анализ результатов проведенной работы. Цель опытно-экспериментальной работы состояла в проверке эффективности разработанного нами комплекса игровых заданий, направленных на совершенствование грамматических навыков в подтверждение выдвинутой гипотезы и формулировки выводов по результатам практической реализации данного комплекса заданий.

В ходе эксперимента было проведено три контрольных среза:

1. Нулевой срез, показывающий исходный уровень сформированности грамматических навыков учащихся (см. приложение 1).
2. Итоговый срез, отражающий результаты апробации комплекса заданий по совершенствованию грамматических навыков. (см. приложение 2).

3. Поститоговый срез, определяющий остаточные знания, умения и навыки, приобретенные учениками во время проведения опытно-экспериментальной работы (см. приложение 3).

После завершения опытно-экспериментального обучения учащихся на основе методики совершенствования грамматических навыков был проведен итоговый срез, целью которого было выяснить изменение уровня сформированности грамматических навыков.

В ходе итогового контроля учащимися был предложен тест, результаты которого представлены в сводной таблице, а сам тест расположен в приложении 2. Он, как и нулевой срез (предварительный контроль), представлен в виде 5 заданий. За каждое из заданий можно было получить максимум 5 баллов. В сумме максимальное количество баллов – 25.

Таблица 9 – Результаты итогового теста в ЭГ

№	Ф.И. учащегося	Баллы за каждое из заданий					Общий балл	Оценка
		1	2	3	4	5		
<i>1</i>	<i>2</i>	<i>3</i>	<i>4</i>	<i>5</i>	<i>6</i>	<i>7</i>	<i>8</i>	<i>9</i>
1	Важенина Екатерина	5	5	5	5	5	25	5
2	Великоредчанин Глеб	5	5	4	5	4	23	5
3	Гришко Елизавета	3	5	4	5	3	20	4
4	Исрафилова Дарина	5	5	5	5	5	25	5
5	Надеждин Игорь	4	4	5	3	5	21	5
6	Никольская Владислава	5	3	4	4	3	19	4
7	Орехова Злата	5	5	5	5	5	25	5
8	Павлова Дария	4	5	5	5	4	23	5
9	Солодникова Полина	4	4	3	4	3	18	4
10	Титов Герман	3	4	5	4	3	19	4
11	Чекалкина Мария	4	5	4	5	5	23	5
12	Шаламов Илья	4	5	4	4	4	21	5
13	Шевелев Федор	4	4	4	4	4	20	4
	СРЕДНИЙ БАЛЛ	4,2	4,6	4,4	4,4	3,8	21,6	4,6

Общий средний балл в ЭГ после проведенного курса по специальной методике составил 21,6, на начальном этапе показатель был равен 19,4. Исходя из показателей, можно сделать вывод, что средние показатели выросли на 8,8%, а средняя оценка выросла на 0,8 балла (от 3,8 до 4,6). Это

характеризует усовершенствование грамматических навыков аудирования в ЭГ и свидетельствует о росте рассматриваемых умений.

Разница в уровне сформированности грамматических навыков представлена на рисунке 4.

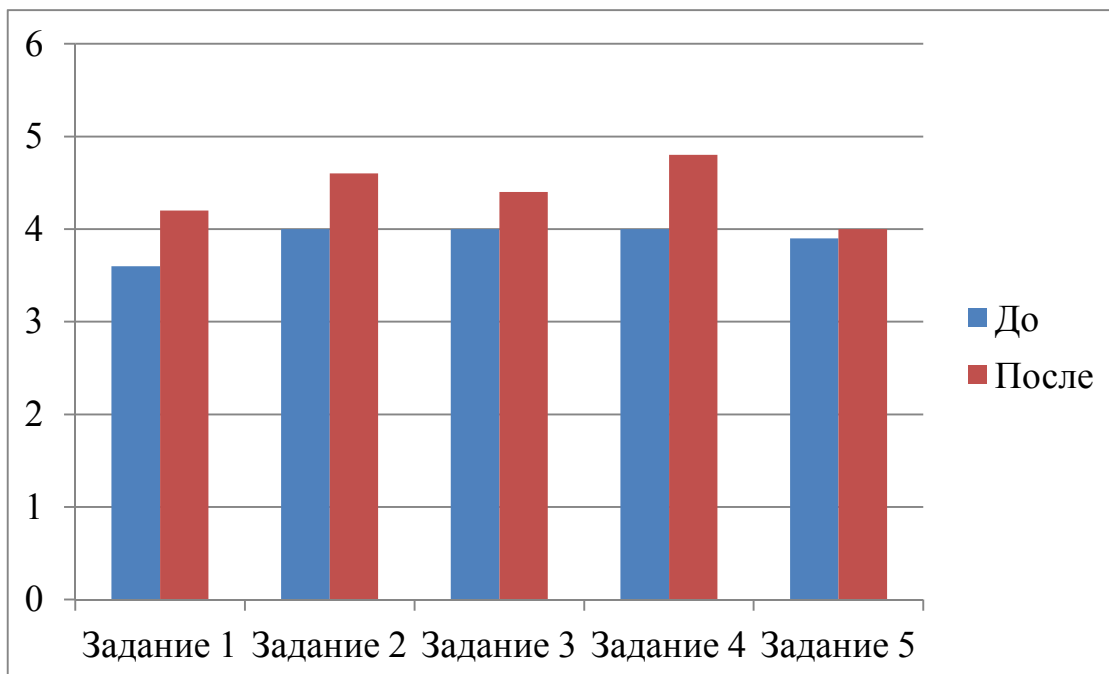


Рисунок 4 – Разница в уровне сформированности грамматических навыков в ЭГ

Далее были проанализированы результаты итогового теста в КГ, они представлены в таблице

Таблица 9 – Результаты итогового теста в КГ

	Ф.И. учащегося	Баллы за каждое из заданий					Общий балл	Оценка
		1	2	3	4	5		
<i>1</i>	<i>2</i>	<i>3</i>	<i>4</i>	<i>5</i>	<i>6</i>	<i>7</i>	<i>8</i>	<i>9</i>
1	Бухарина Дарья	5	5	5	5	4	24	5
2	Евдокимова Полина	5	4	5	5	5	24	5
3	Иванова Валерия	4	4	3	2	3	19	4
4	Игнатов Лев	4	4	4	4	4	20	4
5	Козак Анастасия	4	3	4	4	4	19	4
6	Котеленец Дарья	3	3	4	5	3	18	4
7	Лекарь Мария	4	4	5	4	3	20	4
8	Мукаев Даниил	5	4	5	4	5	23	5
9	Пацеля Григорий	3	3	4	4	3	17	4

Продолжение Таблицы 9

10	Прислопский Глеб	5	4	4	4	3	20	4
11	Серюкова Алина	5	4	4	4	5	22	5
12	Симонова Полина	4	4	4	3	4	19	4
13	Турлакова Анастасия	3	4	4	4	1	16	4
	СРЕДНИЙ БАЛЛ	4,1	3,8	4,2	4	3,6	20,0	4

Средний балл составлял 19,3 на начальном этапе, что на 0,7 ниже, чем средний балл итогового теста, однако он все равно уступает среднему баллу результатов ЭГ на 1,6 балла, в которой проводилось опытно-экспериментальное обучение. Средняя оценка после проведения итогового теста составила 4,3 балла, что на 0,3 балла выше, чем была после проведения нулевого среза.

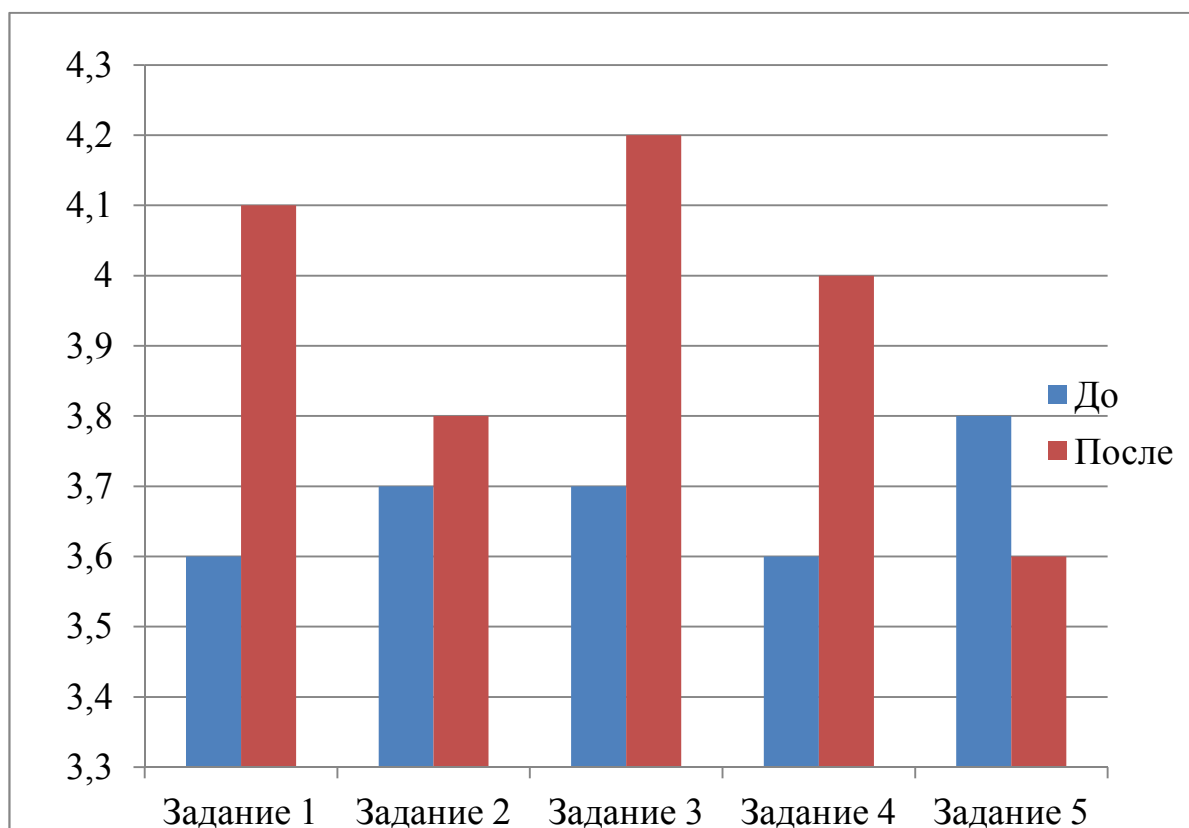


Рисунок 5 – Разница в уровне сформированности грамматических навыков до и после итогового теста в КГ

Разница в показателях ЭГ и КГ составляет 1,6 балла. (Показатели КГ по сравнению с нулевым срезом возросли на 0,7 балла). Положительные изменения очевидны. Среднее значение по всем показателям возросло, что характеризует успешное совершенствование грамматических навыков и

достижение предметных результатов. После сравнения полученных данных можно сделать вывод о том, что после проведения опытно-экспериментальной работы учащиеся ЭГ справились с заданиями среза с лучшими результатами, чем КГ, что говорит об эффективности нашего комплекса заданий.

На основе полученных данных мы составили диаграмму, на которой наглядно отражена разница в уровнях сформированности грамматических навыков у учащихся ЭГ и КГ по каждому из заданий, она представлена на рисунке 6.

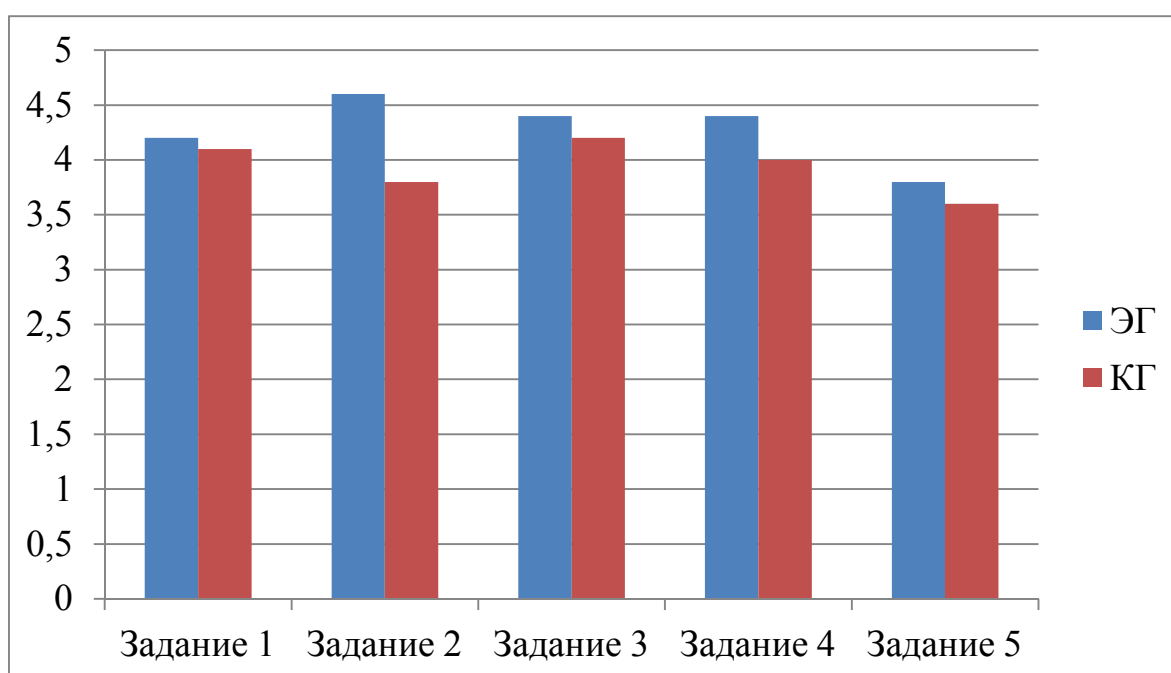


Рисунок 6 – Разница в уровнях сформированности грамматических навыков у учащихся ЭГ и КГ по каждому из заданий

Качественные показатели сформированности грамматических навыков представлены на рисунке 7.

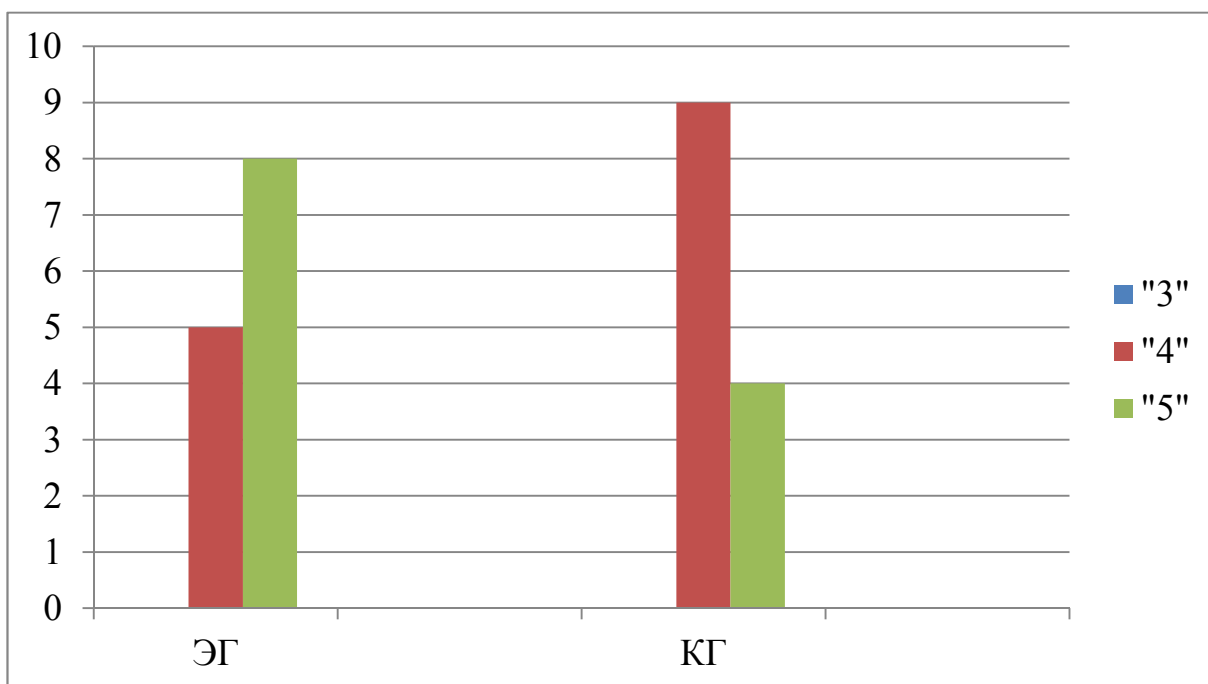


Рисунок 7 – Качественные показатели сформированности грамматических навыков

Оценки «3» нет ни в ЭГ, ни в КГ, однако мы наглядно видим, что качественные показатели ЭГ значительно выше, чем в КГ, так как в ЭГ значительно больше количество оценок «5», и меньше оценок «4», что говорит и наиболее успешном формировании грамматических навыков.

Разница в среднем балле в обеих группах до и после проведения опытно-экспериментальной работы представлена на рисунке 8.

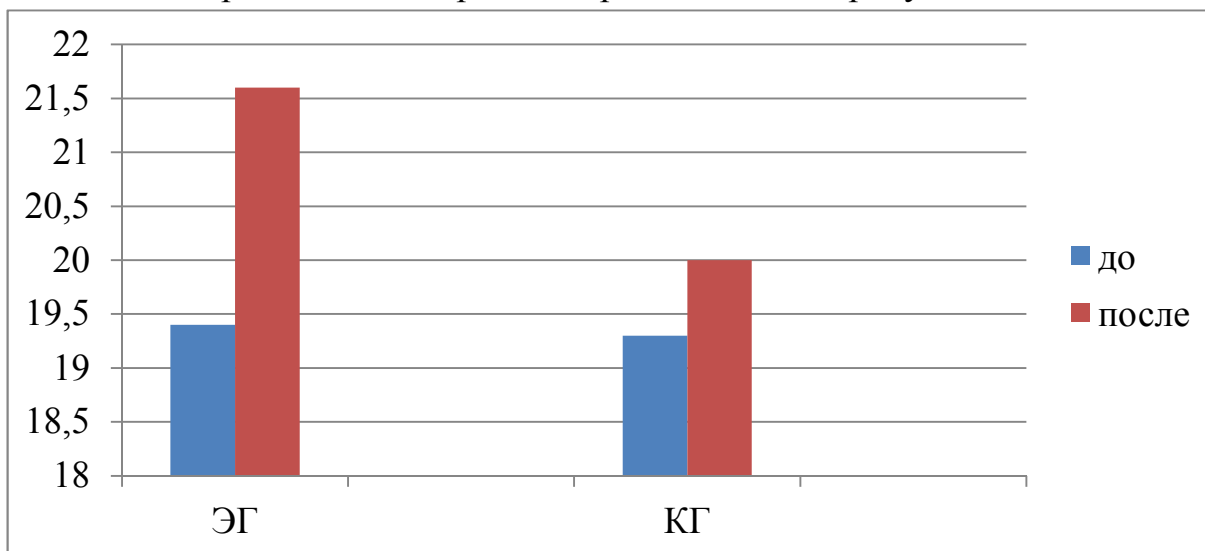


Рисунок 8 – Разница в среднем балле в обеих группах до и после проведения опытно-экспериментальной работы

Для определения эффективности применяемого нами комплекса заданий, был использован метод математической статистики.

$$K = \frac{K_{\text{ЭГ}}}{K_{\text{КГ}}} = \frac{21,6}{20} = 1,08,$$

где $K_{\text{ЭГ}}$ – средний балл в ЭГ,

$K_{\text{КГ}}$ – средний балл в КГ.

$K > 1$ служит основанием для выводов, что реализация разработанного комплекса заданий прошла успешно. Итак, после проведенного итогового тестирования K составил 1,08 единиц, что подтверждает успешность реализации предложенного комплекса заданий.

Диаграмма уровней сформированности грамматических навыков до и после теста у обеих групп показана на рисунке 9.

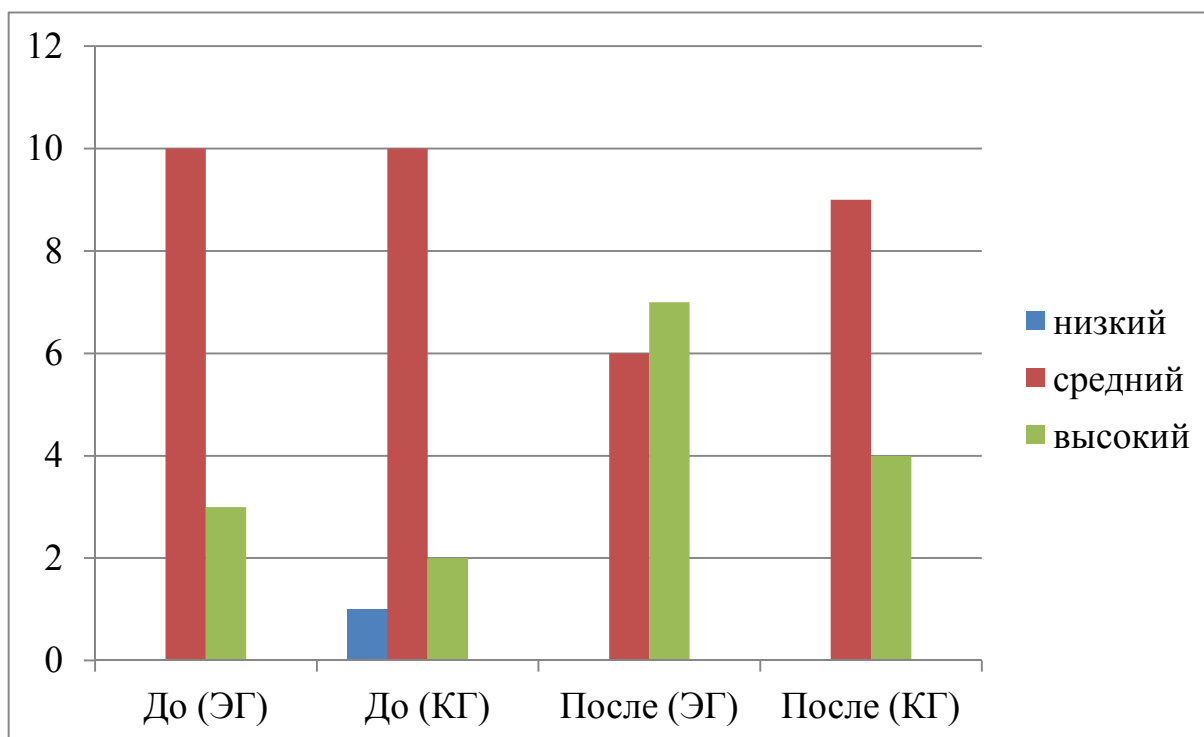


Рисунок 9 – Диаграмма распределения учащихся ЭГ и КГ по уровню сформированности грамматических навыков до и после итогового теста

Диаграмма наглядно показывает, как в ЭГ увеличился уровень сформированности грамматических навыков. В КГ тоже видны положительные изменения, однако, они не так ярки, как у ЭГ.

Для проверки закреплённости уровня сформированности приобретенных грамматических навыков был проведен поститоговый срез, который состоял в проведении тестирования, проведенного в обеих группах, чтобы выявить текущий уровень владения исследуемыми навыками. Результаты представлены в сводной таблице.

Таблица 10 – Результаты поститогового среза в ЭГ и КГ

Группа	Кол-во человек	Оценка 5		Оценка 4		Оценка 3		Ср. оценка
		Число	Процент	Число	Процент	Число	Процент	
ЭГ (10-2)	13	7	54%	5	38%	1	8%	4,3
КГ (10-1)	13	3	23%	6	46%	4	31%	3,9

Можно заметить снижение средней оценки в обеих группах, однако ЭГ все еще имеет среднюю оценку выше, чем КГ, что подтверждает эффективность комплекса упражнений, разработанного нами в данной исследовательской работе.

Следовательно, гипотеза о том, что применение игровых технологий на уроке иностранного языка способствует более успешной сформированности грамматических навыков, подтверждена на практике.

Выводы по главе 2

Опытно-экспериментальное обучение проводилось на базе МОУ СОШ №153 г. Челябинска и осуществлялось в три этапа: констатирующий, формирующий и обобщающий. В эксперименте принимали участие учащиеся 10-2 и 10-1 классов в возрасте 15-16 лет. Среди представленных классов были определены экспериментальная и контрольная группы на основании итоговых оценок, учащихся за предыдущий учебный год.

Были назначены условия опытно-экспериментального обучения: две группы учащихся примерно одного возраста, с одинаковым уровнем сформированности грамматических навыков осваивали одну и ту же школьную программу, но при изучении грамматического материала в экспериментальной группе применялся разработанный нами комплекс

заданий, а в контрольной группе процесс обучение осуществлялся по традиционной методике.

Начальные и итоговые уровни сформированности грамматических навыков аудирования у учащихся ЭГ и КГ групп определялись с помощью схожих тестирований (нулевой, итоговой и поститоговой срезы). Результаты констатирующего этапа выявили необходимость в применении дополнительного комплекса заданий для развития соответствующего навыка.

Вычислив коэффициент эффективности нашей опытно-экспериментальной работы, мы сделали следующий вывод: апробированный комплекс заданий способствовал развитию грамматических навыков у учащихся ЭГ, что дает основания для подтверждения выдвинутой нами гипотезы – совершенствование грамматических навыков у учащихся старших классов. Разработанный и эффективно примененный нами комплекс заданий дал возможность ученикам повысить свой уровень сформированности грамматических навыков.

Поставленная цель в нашей опытно-экспериментальной работе была успешно достигнута, установленные задачи были осуществлены в полной мере, выдвинутая гипотеза была подтверждена с помощью эксперимента.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В настоящее время мы можем наблюдать значительное снижение успешности достижения предметных результатов на уроке иностранного языка, в особенности – формирование грамматических навыков. Грамматика является наиболее трудным в усвоении уровнем языка, однако без знания основ которого говорящий не имеет возможности грамотно выстраивать коммуникацию с собеседником.

Причины, по которым грамматический уровень языка является сложным в овладении:

1. Родной язык – первичное средство общения, усваивается в детском возрасте с приспособлением ребенка к окружающей среде. ИЯ – вторичное средство общения, использование которого не диктуется жизненной необходимостью, поэтому требуются специальные усилия для вызова мотивации.

2. Родной язык усваивается непроизвольно. Иностранный язык, в свою очередь, усваивается в формальной учебной среде, часто далекой от естественного общения. Поэтому особое внимание должно быть уделено теории и ее сочетанию с практикой, и осуществлению принципа сознательности.

У учащихся часто падает мотивация к изучению иностранного языка в виду трудностей, с которыми они сталкиваются. Именно поэтому мы считаем, что введение новых педагогических технологий, в особенности игровых, способно снизить возникающие трудности, а также формировать стойкий интерес к изучению, так как именно игра позволяет учащимся проживать различные ситуации в ролях, использовать критический и творческий вид мышления для решения той или иной языковой задачи, а также игру легко подстроить под предпочтения и увлечения учащихся любой возрастной группы, что еще раз доказывает ее эффективность и всеобъемлющую пользу.

Во время нашей исследовательской работы была поставлена и доказана гипотеза о том, что игровая технология в действительности повышает эффективность обучения иностранному языку. Это выяснилось во время проведения опытно-экспериментальной работы по применению разработанного нами комплекса заданий, который не только был направлен на более качественное формирование грамматических навыков у учащихся среднего общего образования, но и апеллировал к их личным интересам и предпочтениям, благодаря чему мы зафиксировали повышение активности учащихся на уроках, что свидетельствовало о росте мотивации к дальнейшему овладению иностранным языком.

В ходе всех трех этапов эксперимента были задействованы контрольная и экспериментальная группы, в последней из которых успех в усвоении грамматического материала оказался наиболее выраженным по результатам итогового теста, в то время как обе группы показали равный уровень сформированности грамматических навыков на констатирующем этапе эксперимента.

Таким образом, обобщая все результаты проведенного исследования, можно сделать вывод о необходимости применения игровой технологии в обучении иностранному языку с целью достижения предметных результатов.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. The Cambridge Guide to Teach English to Speakers of other languages / Ed. by R. Carter, D. Nunan//CUP, 2001.— 294 p
2. Андриенко Оксана Александровна О необходимости применения игровых технологий обучения // Балканско научно обозрение. 2019. №2 (4). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/o-neobhodimosti-primeneniya-igrovyyh-tehnologiy-obucheniya>
3. Бексултанова Л.А. Использование игровых технологий при обучении иностранному языку © 2013, магистр педагогических наук, преподаватель кафедры «Иностранные языки» Северо-Казахстанский государственный университет им. М.Козыбаева, Петропавловск (Казахстан).
4. Беспалько В.П. Слагаемые педагогической технологии.— М.: Педагогика, 1989. – 192 с.
5. Бойцова Елена Геннадьевна Педагогические возможности педагогической технологии формирующего оценивания образовательных результатов учащихся основной школы // Russian Journal of Education and Psychology. 2015. №4 (48). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/pedagogicheskie-vozmozhnosti-pedagogicheskoy-tehnologii-formiruyuschego-otsenivaniya-obrazovatelnyh-rezultatov>.
6. Большая психологическая энциклопедия: самое полное современное издание: Более 5000 психологических терминов и понятий / [А. Б. Альмуханова и др.]. — М. : Эксмо, 2007. — 542, [1] с. : портр. — ISBN 978-5-699-20617-9.
7. Боташева Ф.Ю. Игровые технологии обучения как средство формирования информационной культуры старшеклассников: автореф. дис. канд. пед. наук: 13.00.01/ Боташева Фатима Юсуфовна ; науч. рук. В.А. Яковлев ; КЧГУ. - г. Карачаевск, 2004. -13 с.

8. Буркова С.П., Очуроол А.П. Современные образовательные технологии // Вестник Тувинского государственного университета. 2011. №3. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/sovremennye-obrazovatelnye-tehnologii->
9. Бурмакина Л.В. Ролевые игры на уроке иностранного языка / Л.В. Бурмакина; худож. О.В. Маркина. – СПб.: КАРО, 2014. – 144 с. – (Педагогический взгляд). ISBN 978-5-9925-0898-7.
10. Васильева М.М. Условия формирования мотивации при изучении иностранного языка. – М.: Педагогика 1988. – 131 с.
11. Выготский Л.С. Педагогическая психология. М.: Педагогика-Пресс, 1999. 534 с.
12. Гальскова Н. Д. Современная методика обучения иностранным языкам.— М., 2000
13. Гальскова Н.Д. Теория обучения иностранным языкам. Лингводидактика и методика: пособие для студ. Лингв. Ун-тов и фак. Ин. Яз. Высш. Пед. учеб. Заведений/ Н. Д. Гальскова, Н.И. Гез. – 6-е изд., стер., - М. : Издательский центр «Академия», 2009. – 336 с.
14. Герасимов Б.Н. Игровые технологии: состав, содержание, структура // Международный журнал гуманитарных и естественных наук. 2018. №6-1. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/igrovye-tehnologii-sostav-soderzhanie-struktura>.
15. Горбатова, Т. Н. Использование методов проблемного обучения иностранному языку в рамках языковой подготовки в неязыковом вузе / Т. Н. Горбатова, А. В. Кудряшова, С. В. Рыбушкина. — Текст : непосредственный // Молодой ученый. — 2015. — № 9 (89). — С. 1040-1042. — URL: <https://moluch.ru/archive/89/18164/>
16. Д. И. Ершов Педагогический эксперимент по использованию игровых технологий на уроке иностранного языка // МНКО. 2019. №6 (79). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/pedagogicheskiy-eksperiment-po-ispolzovaniyu-igrovyyh-tehnologiy-na-uroke-inostrannogo-yazyka>.

17. Двадненко М.В., Привалова Н.М.¹, Трухляк А.С. Игровые педагогические технологии МЕЖДУНАРОДНЫЙ ЖУРНАЛ ЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ Издательство: Издательский Дом "Академия Естествознания" (Пенза) ISSN: 2618-7159
18. Демидова И.Н. Духовно-нравственное воспитание на уроках английского языка средствами игровых технологий // Мир науки. Педагогика и психология. 2018. №1. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/duhovno-nravstvennoe-vozpitanie-na-urokah-angliyskogo-yazyka-sredstvami-igrovyyh-tehnologiy>.
19. Зайцева М.В. Мотивация и некоторые пути её повышения. М., ИД «Первое сентября», 2003. – 96 с.
20. Зимняя И. А. Лингвопсихология речевой деятельности.— М.: Моск. психол.-соц. ин-т; Воронеж: Модэк, 2001.— 428 с.
21. Зимняя И. А. Педагогическая психология.— М.: Логос, 2001.— 382 с
22. Зимняя И.А. Психология обучения иностранным языкам в школе. – Москва : Издательская корпорация «Логос», 2000.
23. Зимняя И.А. Смысловое восприятие речевого сообщения. Лингвопсихология речевой деятельности [Книга]. – 2001: [б.н.], Москва.
24. Касаткина Н.Э., Лях Ю.А. Сущность педагогической технологии и педагогического проектирования // Вестник КемГУ. 2011. №1. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/suschnost-pedagogicheskoy-tehnologii-i-pedagogicheskogo-proektirovaniya>.
25. Колесникова И.Е. Игры на уроке английского языка: пособие для учителя. [Текст] / И.Е. Колесникова – Минск: Народная Асвета. - 1990 – с.120
26. Коллективная монография под редакцией академика РАО А. А. Миролубова Методика обучения иностранным языкам: традиции и современность / Под ред. А. А. Миролубова.— Обнинск: Титул, 2010.— 464 с. ISBN 978-5-86866-524-0

27. Комарова Ю. А. Использование видео в процессе обучения иностранному языку в старшей школе //Методика обучения иностранным языкам в средней школе. Модернизация общего образования.— СПб, 2006.
28. Кондрашова Надежда Васильевна, Сидоршина Анна Игоревна, Артемьева Галина Вениаминовна Эвристическая образовательная технология // Муниципальное образование: инновации и эксперимент. 2014. №6. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/evristicheskaya-obrazovatel'naya-tehnologiya>.
29. Концепция федеральных государственных образовательных стандартов общего образования: проект / Рос.акад. образования; под ред. А.М.Кондакова, А.А.Кузнецова. — М.: Просвещение, 2008. — 39 с. — (Стандарты второго поколения). — ISBN 978 5 09 019046 6.
30. Копица В. Н. Виды упражнений для тренировки грамматических навыков при обучении иностранному языку // Вестник науки и образования. 2017. №2. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/vidy-uprazhneniy-dlya-trenirovki-grammaticheskih-navykov-pri-obuchenii-inostrannomu-yazyku>.
31. Копрева Л. Г. Проблема формирования грамматических навыков английского языка // Общество: социология, психология, педагогика. 2011. №1-2. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/problema-formirovaniya-grammaticheskih-navykov-angliyskogo-yazyka>.
32. Маркова А.К. и др. Формирование мотивации учения: Книга для учителя. М.: Просвещение, 1990. –с.192
33. Миролубов А.А. Общая методика преподавания иностранных языков. – Минск : [б.н.], 1988.
34. Миролубов А.А. Проблемы обучения грамматике и фонетике иностранных языков. – Москва : МИОО, 2006.
35. Никулина Лариса Павловна Организация деловой игры при обучении иностранному языку // Известия РГПУ им. А.И. Герцена. 2009. №112.

URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/organizatsiya-delovoy-igry-pri-obuchenii-inostrannomu-yazyku>.

36. Новиков А.М. Психология игровой деятельности. М., 2006. 286 с.
37. Обухова Л. Ф. Возрастная психология: учебник для бакалавров/ Л. Ф. Обухова.— Москва: Издательство Юрайт, 2013.— 460 с.— (Бакалавр. Академический курс).— ISBN 978-5-9916-2189-2. — Текст : электронный // ЭБС Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/367629>
38. Пассов Е.И. Завесова Е.Г. Методика обучения иностранным языкам. Формирование грамматических навыков [Книга]. - Воронеж : [б.н.], 2002.
39. Пассов Е.И. Урок иностранного языка в средней школе. – М.: Просвещение, 1988. – с. 201
40. Педагогический энциклопедический словарь / гл. ред. Б.М. Бим-Бад. – М. : Большая рос. энцикл., 2002. – 528 с.
41. Прутченков А.С Учим и учимся, играя / А.С. Прутченков. – М.: МПА, 1997. – 320 с.
42. Пустосмехова Л. Н. Особенности организации ролевой игры с опорой на телевизионные передачи при обучении иностранному языку на разных этапах обучения: Автореф. дис. ... к. п. н.— М., 1999.
43. Рубинштейн С.Л. Основы общей психологии в 2 т. Т. I. – М.: Педагогика, 1989. – 488 с.
44. Рябцева Ольга Михайловна Формирование грамматической составляющей иноязычной коммуникативной компетенции // Известия ЮФУ. Технические науки. 2010. №10. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/formirovanie-grammaticheskoy-sostavlyayuschey-inoyazychnoy-kommunikativnoy-kompetentsii>.
45. Селевко Г.К. Энциклопедия образовательных технологий. В 2-х т. Т. 1. – М.: Народное образование, 2005.- 556 с.
46. Слостенин В.А. и др. Педагогика: Учеб. пособие для студ. высш. пед. учеб. заведений / В. А. Слостенин, И. Ф. Исаев, Е. Н. Шиянов; Под ред. В.А. Слостенина. -- М.: Издательский центр "Академия", 2002. - 576 с.

47. Смирнова В.С. О необходимости применения инновационных технологий при обучении говорению на иностранном языке в условиях модернизации российской школы // Инновации и инвестиции. 2013. №6. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/o-neobhodimosti-primeneniya-innovatsionnyh-tehnologiy-pri-obuchenii-govoreniyu-na-inostrannom-yazyke-v-usloviyah-modernizatsii>.
48. Соболева Е.А., Папоян Г. Н. Формирование грамматических навыков школьников в процессе обучения английскому языку // Наука и образование сегодня. 2019. №1 (36). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/formirovanie-grammaticeskikh-navykov-shkolnikov-v-protse-ss-obucheniya-angliyskomu-yazyku>.
49. Соловова Е.Н. Методика обучения иностранным языкам. Базовый курс лекций [Книга]. – Москва : Просвещение, 2005.
50. Социальная сеть работников образования: официальный сайт. – Москва, 2010–2018. – URL: <http://www.nsportal.ru> (дата обращения 20.01.2020). – Текст: электронный.
51. Стайнберг, Д. 110 игр на уроках английского языка / Дж. Стайнберг; пер. с англ. П.В. Сарновой. – М.: АСТ: Астрель, 2006. – 121 с.
52. Толковый словарь Ожегова. С.И. Ожегов, Н.Ю. Шведова. 1949-1992.
53. Федеральный государственный образовательный стандарт среднего общего образования/ М-во науки и высшего образования Рос. Федерации – М. Просвещение, 2018.
54. Харланова Т. П. Формирование коммуникативных компетенций на уроках иностранного языка с применением игровых технологий // Проблемы и перспективы развития образования в России. 2013. №24. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/formirovanie-kommunikativnyh-kompetentsiy-na-urokah-inostrannogo-yazyka-s-primeneniem-igrovyh-tehnologiy> (дата обращения: 11.06.2020).
55. Шамов А.Н. Методика обучения иностранным языкам. Практикум. – Феникс, 2017. – 269 с.

56. Шигонина Н.В. Использование мультимедийных технологий на уроках английского языка // Гуманизация образования. 2010. №1. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/ispolzovanie-multimediynyh-tehnologiy-na-urokah-angliyskogo-yazyka>.
57. Шмаков С.А. Игры-шутки, игры-минутки / С. А. Шмаков. – М. : Новая школа, 1996. – 112 с. -
58. Эльконин Д.Б. Психология игры. — 2-е изд. — М.: Гуманит. изд. центр ВЛАДОС, 1999. — 360 с.
59. Бим-Бад Б.М. Педагогический энциклопедический словарь [Книга]. - Москва : Большая российская энциклопедия, 2002. – 528 с.
60. Леонтьев. А.А. Язык, речь, речевая деятельность. – М.: Просвещение, 1969. – 214 с.
61. Леонтьев А.Н., Запорожец А.В. Вопросы психологии ребенка дошкольного возраста: Сб. ст./Под ред. Леонтьева А.Н. и Запорожца А.В. - М.: Международный Образовательный и Психологический Колледж, 1995. – 144 с.: ил.

ПРИЛОЖЕНИЕ 1

Задания нулевого среза

Task 1. Match the tense and the rule:

1. Present Continuous
2. Past Continuous
3. Present Perfect Continuous
4. Past Perfect Continuous

- a. actions and states in progress happening around a particular time in the past
- b. a single action that began at a point in the past and is still continuing:
- c. events which started before a time in the past and which finished, but where the results were still important at a point in the past
- d. actions or events that are happening or developing now, at the moment of speaking

Task 2. Choose the correct option

1. My sister _ English for 5 years.
a) is learning b) has been learning c) had been learning
2. When I heard a strange sound, my cat _.
a) Was sleeping b) is sleeping c) had slept
3. I _ there since childhood till I was 20.
a) had been lived b) had been living c) am living
4. For a while, Ronald _ for Monica, but she didn't show up.
a) Is waiting b) waited c) was waiting
5. It _ all day long. I'm sick and tired of this weather.
a) has been raining b) rains c) is raining

Task 3. Put the verbs into the correct form (Present/ Past Continuous, Present/ Past Perfect Continuous):

1. They _____ here for the last seven years. (live)
2. Lily _____ at the moment. (ski)

3. James _____ at the university for more than a year before he left for Asia. (teach)
4. As Sophie _____ up Regent Street she met an old friend from college. (walk)
5. I _____ to get through to her for months before she finally answered my email. (try)

Task 4. Translate into English.

1. Я всю ночь работал над эссе и поэтому сейчас очень сонный.
2. Маша готовила обед, когда ее мама вошла на кухню.
3. – Что ты делаешь сейчас? – Пишу этот тест, а ты?
4. – Почему ты решил стать психологом? – Ну, я читал много книг по психологии прежде, чем решил поступить в университет.
5. Донна, кажется, навещала родителей сегодня утром.

Task 5. Order the words to make sentences:

1. dress/were/you/that/wearing/red.
2. they/building/a/are/playground/new?
3. raining/had/it/still/wet/was/been/and.
4. lately/have/i/losing/been/sleep.
5. why/you/not/are/sleeping?

ПРИЛОЖЕНИЕ 2

Задания итогового среза

Task 1. Put the verbs into the correct form (Present/ Past Continuous, Present/ Past Perfect Continuous):

1. Yesterday Jane fell and hurt herself when she _____ her bicycle. (ride)

2. I _____ for nine months and I have been in England for exactly one year. (study)

3. Sebastian arrived at Susan's house a little before 11 a.m., but she wasn't there. She _____ at the library. (study)

4. How long _____ Christine _____ at the company when it shut down? – She _____ at the company for 15 years. (work)

Task 2. Choose the correct option.

1. He ___ for 10 hours when the alarm clock woke him up.

a) is sleeping b) has been sleeping c) had been sleeping

2. She is tired. She ___ hard all day.

a) worked b) has been working c) had been working

3. Alex ___ for dinner tonight

a) is coming b) has been coming c) had been coming

4. Why ___ you ___ me when I emailed you this afternoon?

a) has been calling b) had been calling c) weren't calling

5. Grandma ___ constantly ___ songs when she made us breakfast.

a) was singing b) is singing c) had been singing

Task 3. Match the tense and the rule:

1. Present Continuous

2. Past Continuous

3. Present Perfect Continuous

4. Past Perfect Continuous

d. actions and states in progress happening around a particular time in the past

e. a single action that began at a point in the past and is still continuing

f. events which started before a time in the past and which finished, but where the results were still important at a point in the past

d. actions or events that are happening or developing now, at the moment of speaking

Task 4. Order the words to make up sentences:

1) exhausted/had/running/marathon/a/I/and/was/afterwards/been.

2) so/have/you/a/reading/been/book/long/a/for?

3) writing/since/2000/she/been/has/autobiography/her/not.

4) just/I/have/cleaning/the/been/car.

5) us/are/they/right/waiting/for/there.

Task 5. Translate into English

1. Я не мог прийти на встречу, потому что путешествовал в Рим на прошлой неделе.

2. Она живет в деревне с 1995 года.

3. Она иногда играла в теннис на протяжении 3 лет.

4. Выключи свет, я засыпаю.

5. Как долго ты меня ждал?

ПРИЛОЖЕНИЕ 3

Задания поститогового теста

Task 1. Put the verbs into the correct form (Present/ Past Continuous, Present/ Past Perfect Continuous).

1. When the alarm went off yesterday, we _____ (run) towards the road.
2. Lately I _____ (lose) dreaming about the things that we could be.
3. John _____ (speak) all morning, so he lost his voice.
4. I saw many puddles. _____ it _____ (rain)?
5. Why _____ you constantly _____ (speak) so loudly?

Task 2. Choose the correct option.

1. Things __ really well lately.
a) have not been gone b) have not been going c) had not been going
2. I __ for you in the rain! Why are you always late?
a) have been waiting b) am waiting c) was waiting
3. Who __ the dictionary now?
a) was using b) had been using c) is using
4. What __ when you broke your leg?
a) were you doing b) have you been doing c) are doing
5. Last night at 6 PM, I __ dinner.
a) were eating b) was eating c) am eating

Task 3. Order the words to make up sentences

- 1) studying/while/was/making/I/dinner/he/was.
- 2) my/playing/son/is/now/football.
- 3) where/Christina/5 years/working/has/for/been?
- 4) was/marathon/tired/running/been/he/all/had/long/he/that.
- 5) not/I/going/tonight/out/busy/now/am.

Task 4. Translate into English

1. Что делал Ник, когда ты позвонила ему?
2. Завтра утром мы едем в Лос-Анджелес за покупками, возьми с собой что-нибудь перекусить.
3. Майкл весь день бежал марафон, сейчас он потный и уставший.
4. Сабина 30 лет работала в банке до того, как вышла на пенсию.
5. Не мешай, видишь, я сплю.

Task 5. Match the tense and the rule

1. Present Continuous
 2. Past Continuous
 3. Present Perfect Continuous
 4. Past Perfect Continuous
- a. actions or events that are happening or developing now, at the moment of speaking
 - b. actions and states in progress happening around a particular time in the past
 - c. a single action that began at a point in the past and is still continuing
 - d. events which started before a time in the past and which finished, but where the results were still important at a point in the past