

**Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение  
«Мелеховская основная общеобразовательная школа №2 имени С.Г.  
Симонова»**

**Ковровского района**

## **Обобщение опыта работы**

учителя английского языка

**Корзиной Натальи Викторовны**

по теме

**«Повышение эффективности формирования  
коммуникативных УУД у младших школьников через  
использование игровых технологий на уроках  
английского языка»**

п. Мелехово, 2023 г.

# Содержание

- Информация об опыте
  - Наименование опыта, сведения об авторе
  - 1.2. Условия возникновения, становления опыта
  - 1.3. Актуальность и перспективность опыта
  - 1.4. Ведущая педагогическая идея опыта
  - 1.5. Новизна опыта
  - 1.6. Длительность работы над опытом
  - 1.7. Диапазон опыта
  - 1.8. Теоретическая база опыта
- 2. Технология опыта
- 3. Результативность опыта
- 4. Адресная направленность
- 5. Заключение
- 6. Библиография
- 7. Приложение

## **1.Информация об опыте.**

- **Наименование опыта, сведения об авторе.**

«Повышение эффективности формирования коммуникативных УУД у младших школьников через использование игровых технологий на уроках английского языка»

### **Сведения об авторе:**

- Корзина Наталья Викторовна.
- Дата рождения: 18.02.1988 год.
- Высшее: «Владимирский государственный гуманитарный университет», 2010 год.
- Место работы: МБОУ «Мелеховская основная общеобразовательная школа №2 имени С.Г. Симонова».
- Должность: учитель английского языка.
- Педагогическая нагрузка: 31 час.
- Стаж педагогической деятельности: 13 лет.
- Стаж в данной должности: 13 лет.

- **Условия возникновения, становления опыта.**

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение «Мелеховская основная общеобразовательная школа №2 имени С.Г. Симонова» - это общеобразовательное учреждение, на базе которого формировался опыт автора. Коллектив педагогов школы всегда стремится поддерживать инновации в сфере образования и активно реализует новые обучающие технологии в своей практической деятельности.

Главной целью школы является создание условий для развития личности ребенка. МБОУ «Мелеховская ООШ №2 имени С.Г. Симонова» соответствует требованиям ФГОС: все кабинеты оснащены компьютерами для учителя, проекторами, информационно-коммуникативными средствами, есть лингафонный кабинет, в кабинетах есть интерактивные доски. Библиотечный фонд полностью укомплектован: учебники,

хрестоматии, словари, учебные пособия.

Педагогический коллектив школы работает над единой методической темой школы «Повышение эффективности образовательного процесса в условиях ФГОС основного общего образования через использование современных информационно-коммуникационных технологий в профессиональной деятельности учителя». Исходя из этого, организация обучения английскому языку проходит на современном уровне, с использованием новых педагогических информационно-коммуникационных технологий.

Игровые технологии способствуют выполнению важных методических задач:

- созданию психологической готовности детей к речевому общению;
- обеспечению естественной необходимости многократного повторения ими языкового материала;
- тренировке учащихся в выборе нужного речевого варианта, что является подготовкой к ситуативной спонтанности речи вообще.

Учебные игры строятся на принципах коллективной работы, практической полезности, соревновательности, максимальной занятости каждого ученика и неограниченной перспективы творческой деятельности.

### **1.3. Актуальность и перспективность опыта.**

Проблемы повышения эффективности формирования коммуникативных УУД школьников на сегодняшний день приобретают всё большую актуальность. Этой теме посвящено множество исследований в педагогике и психологии. Важным моментом для выбора методов является возраст, условия жизни и деятельности ребенка. Ведущий вид деятельности обучающихся начальной школы – игра. Игровые технологии являются одной из уникальных форм обучения, которая позволяет сделать интересными и увлекательными не только работу учащихся на творческо-поисковом уровне, но и будничные шаги по изучению английского языка. Занимательность условного мира игры делает положительно эмоционально окрашенной монотонную деятельность

по запоминанию, повторению, закреплению или усвоению информации, а эмоциональность игрового действия активизирует все психические процессы и функции ребенка. Другой положительной стороной игры является то, что она способствует использованию знаний в новой ситуации, т.о. усваиваемый учащимися материал проходит через своеобразную практику, вносит разнообразие и интерес в учебный процесс.

Актуальность игры в настоящее время повышается и из-за перенасыщенности современного школьника информацией. Во всем мире, и в России в частности, неизмеримо расширяется предметно-информационная среда. Телевидение, видео, радио, компьютерные сети в последнее время обрушивают на учащихся огромный объем информации. Актуальной задачей школы становится развитие самостоятельной оценки и отбора получаемой информации. Одной из форм обучения, развивающей подобные умения, является дидактическая игра, способствующая практическому использованию знаний, полученных на уроке и во внеурочное время. Игра — это естественная для ребенка и гуманная форма обучения. Обучая посредством игры, мы учим детей не так, как нам, взрослым, удобно дать учебный материал, а как детям удобно и естественно его взять.

В современном обществе знание английского языка является неотъемлемым компонентом существования. Школьники осознают эту необходимость, однако сталкиваясь с трудностями изучения иностранного языка, проявляют пассивность и нежелание. Таким образом, перед учителем стоит задача повысить формирование коммуникативных УУД у учеников младшей школы путем выбора наиболее эффективной и комфортной для учеников формы работы.

#### **1.4. Ведущая педагогическая идея.**

Ведущая педагогическая идея опыта заключается в использовании условий игры для организации в процессе обучения активности, целью которой является развитие коммуникативных навыков обучающихся различными, доступными способами. Игра – это особо организованное занятие, требующее напряжения эмоциональных и умственных сил, а также умения принимать

решения (как поступить, что сказать, как выиграть и т.д.). Желание решить поставленные вопросы обостряет мыслительную деятельность обучающихся. Важнейшая функция игры заключается в создании атмосферы иноязычного общения, объединении коллектива учащихся, установлении новых эмоционально-коммуникативных отношений, основанных на взаимодействии на иностранном языке.

### **1.5. Научная новизна**

Научная новизна определяется тем, что различные типы игр на уроках английского языка рассматриваются как подготовка ученика к личностно-ориентированному взаимодействию с другими участниками образовательного процесса, обеспечивая личностный рост, поднимая уровень рефлексии, осознания себя субъектом познания и мышления, актуализируя потребность в самореализации и саморазвитии в области изучения иностранного языка. Таким образом, игры являются современным продуктивным средством обучения, помогающим заинтересовать учащихся и способствующим лучшему усвоению материала, способствующим формированию универсальных учебных действий младших школьников на уроках английского языка.

Опыт может быть применен в общеобразовательном учреждении любого типа. Он полностью согласуется с основными требованиями к современному уроку в формате ФГОС.

### **1.6. Длительность работы над опытом.**

Длительность работы над обобщением опыта – 3 года. В процессе работы над опытом в контексте заявленной темы, я пришла к выводу, что ситуация игры является для младших школьников привычным методом обучения. При использовании ситуации игры обучающихся легче включить в иноязычную коммуникацию.

### **1.7. Диапазон опыта.**

Диапазон представленного опыта – единая система, включающая в себя:

- Урок;
- Внеклассную работу;
- Индивидуальные занятия;
- Домашние задания;
- Самостоятельную проектно-исследовательскую работу.

### **1.8. Теоретическая база опыта.**

Об обучающих возможностях использования игрового метода известно давно.

Многие ученые, занимающиеся методикой обучения иностранным языкам, справедливо обращали внимание на эффективность использования игрового метода. Это объясняется тем, что в игре проявляются особенно полно, а порой и неожиданно способности любого человека.

Однако, хочется отметить, что использование игры недостаточно хорошо изучено в преломлении к обучению иностранным языкам. А, ведь именно игра может выполнять исключительную роль усиления познавательного интереса, облегчения сложного процесса учения, создания условий для формирования творческой личности учащихся, а также вывести профессиональное мастерство учителя на уровень современных технологий.

Психологическая теория деятельности в рамках воззрений Л.С. Выготского и А.Н. Леонтьева выделяет три основных вида человеческой деятельности: трудовую, игровую и учебную. Все эти виды тесно взаимосвязаны между собой. Анализ психолого-педагогической литературы по теории возникновения игры в целом позволяет представить спектр её назначения для развития и самореализации учащихся. Немецкий психолог К. Гросс называет игры начальной школой поведения. Для него, какими бы внешними или внутренними факторами не мотивировались игры, смысл их именно в том, чтобы стать для обучающихся школой жизни. Игра – объективно-первичная стихийная школа, кажущийся хаос, предоставляющий ребёнку возможность ознакомления с традициями поведения окружающих его людей.

В общественной практике последних лет в науке понятие игры осмысливается по-новому, как общественная серьёзная категория. Возможно, поэтому игры начинают входить в дидактику более активно.

Следует отметить, что К.Д. Ушинский, К. Бюллер, Дж. Седли рассматривали игру как проявление воображения или фантазии, а А.И. Сикорский и Дж. Дьюи связывали игру с развитием мышления. Суммируя их взгляды, становится ясно, что игра – это сплав определенных способностей, которые можно представить следующим образом: восприятие + память и мышление + воображение.

Обратимся к истории возникновения игровой деятельности. Игровое обучение имеет глубокие исторические корни. Известно, насколько игра многогранна, она обучает, развивает, воспитывает, социализирует, развлекает и даёт отдых. Но исторически, одна из первых её задач – обучение. Не вызывает сомнения, что игра практически с первых моментов своего возникновения выступает как форма обучения, как первичная школа воспроизводства реальных практических ситуаций с целью их освоения. С целью выработки необходимых человеческих черт, качеств, привычек и навыков, развития способностей.

Игра – древнее достижение культуры. Она существует столько, сколько существует общество. И жизнь каждого отдельного человека также сопровождается игрой. В наше время игра стала не только самостоятельным видом деятельности, но и универсальным её инструментом практически во всех сферах общественной жизни: экономике, политике, управлении, науке и, без сомнения, в сфере образования.

Основная функция педагогической деятельности состоит не просто в передаче знаний, а в создании проблемно-познавательных ситуаций и управлении процессом познавательной деятельности учащихся с учётом их индивидуальных особенностей.

Большинству игр присущи четыре главные черты:

- свободная развивающая деятельность, предпринимаемая лишь по желанию ребенка, ради удовольствия от самого процесса деятельности, а не только от его результата (процедурное удовольствие);
- творческий, значительно импровизационный, очень активный характер этой деятельности;
- эмоциональная приподнятость деятельности, соперничество, состязательность, конкуренция, аттракция и т.п.;
- наличие прямых или косвенных правил, отражающих содержание игры, логическую и временную последовательность ее развития.

Игры, непосредственно относящиеся к обучению иностранным языкам, можно разделить на два раздела.

Первый раздел составляют грамматические, лексические, фонетические и орфографические игры, способствующие формированию речевых навыков. Отсюда его название «Подготовительные игры». Раздел открывают грамматические игры, занимающие большую часть, поскольку овладение грамматическим материалом прежде всего создает возможность для перехода к активной речи учащихся. Известно, что тренировка учащихся в употреблении грамматических структур, требующая многократного их повторения, утомляет ребят своим однообразием, а затрачиваемые усилия не приносят быстрого удовлетворения. Игры помогут сделать скучную работу более интересной и увлекательной. За грамматическими следуют лексические



игры, логически продолжающие «строить» фундамент речи. Фонетические игры, предназначаются для корректировки произношения на этапе формирования речевых навыков и умений. И, наконец, формированию и развитию речевых и произносительных навыков в какой-то степени способствуют орфографические игры, основная цель которых – освоение правописания изученной лексики. Большинство игр первого раздела могут быть использованы в качестве тренировочных упражнений на этапе как первичного, так и дальнейшего закрепления.

Второй раздел - «Творческие игры». Цель этих игр – способствовать дальнейшему развитию речевых навыков и умений. Возможность проявить самостоятельность в решении речемыслительных задач, быстрая реакция в общении, максимальная мобилизация речевых навыков – характерные качества речевого умения – могут, как нам представляется, быть проявлены в аудитивных и речевых играх. Игры второго раздела тренируют учащихся в умении творчески использовать речевые навыки.

Многие исследователи пишут, что закономерности формирования умственных действий на материале школьного обучения обнаруживаются в игровой деятельности детей. В ней своеобразными путями осуществляется формирование психических процессов: сенсорных процессов, абстракции и обобщения произвольного запоминания и т.д. Игровое обучение не может быть единственным в образовательной работе с детьми. Оно не формирует способности учиться, но, безусловно, развивает познавательную и коммуникативную активность школьников.

## **2.Технология опыта.**

В последнее время велика потребность общества в иностранных языках. Этому способствует множество факторов: открытость общества, развитие туризма, обмен технологиями и многое другое. Школа отражает положение дел в обществе. Интерес школьников к изучению иностранного языка растет. Однако мы, учителя иностранного языка, тоже сталкиваемся с рядом проблем, одной из которых является повышение эффективности формирования

коммуникативных УУД учащихся.

Цель опыта: обеспечение формирования коммуникативной компетенции, под которой подразумевают освоение диалектики общения и усвоение единых для всех людей социокультурных ценностей в рамках программы начальной школы посредством игровых технологий.

Достижение поставленной цели подразумевает решение следующих задач:

- Создание психологической готовности детей к речевому общению;
- Обеспечение естественной необходимости многократного повторения ими языкового материала;
- Тренировка обучающихся в выборе нужного речевого варианта, что является подготовкой к ситуативной спонтанности речи вообще.

Место игры на уроке и отводимое игре время зависит от ряда факторов: подготовки учащихся, изучаемого материала, конкретных целей и условий урока и т.д. Например, если игра используется в качестве тренировочного упражнения при первичном закреплении материала, то ей можно отвести 10-15 минут урока. В дальнейшем та же игра может проводиться в течение 3-5 минут и служить своеобразным повторением уже пройденного материала, а также разрядкой на уроке.

При использовании игрового метода обучения моя задача состоит в том, чтобы организовать познавательную деятельность учащихся, в процессе которой развивались бы их способности, особенно творческие.

Игры могут быть: грамматические, лексические, фонетические, орфографические. Все они способствуют формированию речевых навыков.

Одна и та же игра может быть использована на различных этапах урока. Здесь следует отметить, что при всей привлекательности и эффективности игрового метода необходимо соблюдать чувство меры, иначе игры утомят учащихся и потеряют свежесть эмоционального воздействия.

По моему глубокому убеждению, успех использования игр зависит от атмосферы необходимого речевого общения, которую учитель создает в

классе. Важно, чтобы учащиеся привыкли к такому общению, увлеклись и стали вместе с учителем участниками этого процесса. Доверительность и непринужденность общения учителя с учащимися, возникающие благодаря общей игровой атмосфере, располагает школьников к серьёзным разговорам, обсуждению любых реальных ситуаций, так как урок иностранного языка – это не только игра. Опыт убеждает, что использование игрового метода обучения способствует развитию познавательной активности учащихся в изучении языка. Игра несёт в себе немалое нравственное начало, ибо делает овладение иностранным языком радостным, творческим и коллективным. Ведь цель игрового метода обучения – способствовать развитию речевых навыков и умений. Возможность проявлять самостоятельность в решении речемыслительных задач, быстрая реакция в общении, максимальная мобилизация речевых навыков – характерные качества речевого умения – могут быть проявлены во время проведения игр.

Из понимания значения игр вытекают следующие требования к ним:

- Каждая игра должна давать упражнения, полезные для умственного развития детей и их воспитания;
- В игре обязательно наличие увлекательной задачи, решение которой требует умственного усилия, преодоления некоторых трудностей;
- Игра должна включать в себя занимательность, юмор. Увлечение игрой мобилизует умственную деятельность, облегчает выполнение задачи.

Следует учитывать также и то, что любая игра в учебном процессе – методический приём, относящийся к группе активных способов обучения практическому владению иностранным языком. Внедрение этого приёма в учебный процесс способствует достижению целей обучения диалогической речи и расширенному монологическому высказыванию, активизации речемыслительной деятельности школьников, формированию у них навыков и умений самостоятельного выражения мысли, образованию и воспитанию учащихся средствами иностранного языка.

Она непременно проводится в доброжелательной, творческой

атмосфере.

Игра вызывает у школьников чувство удовлетворения, радости. Чем свободнее чувствует себя ученик в игре, тем инициативнее он будет в общении. Со временем у него появится чувство уверенности в своих силах.

Игра организуется таким образом, чтобы учащиеся могли в активном речевом общении с максимальной эффективностью использовать обрабатываемый языковой материал.

Я считаю, что учитель непременно сам должен верить в игру, в её эффективность. Только при этом условии он сможет добиться хороших результатов.

Применение игры для развития навыков устной иноязычной речи – ещё недостаточно изученная область педагогики. На мой взгляд, не всякая игра подходит для этой цели. Поэтому выбор нужной игры – одна из первостепенных моих задач, как учителя иностранного языка. Этот выбор должен проводиться с учётом целенаправленности игры, возможности постепенного её усложнения и лексического наполнения. Отобранные для занятия игры отличаются от обычных детских игр тем, что фактор воображения, фантазия ребёнка, вымышленные ситуации отходят как бы на задний план, а доминантой становятся наблюдение и внимание. За время работы с учащимися младших классов мною собрана картотека игр.

Игры можно разделить на две категории.

Первая - грамматические, лексические, фонетические и орфографические игры, способствующие формированию речевых навыков. Отсюда её название – подготовительные игры.

Я уверена, что овладение грамматическим материалом прежде всего создаёт возможность для перехода к активной речи обучающихся. Известно, что тренировка учащихся в употреблении грамматических структур, требующая многократного их повторения, утомляет ребят своим однообразием, а затрачиваемые усилия не приносят быстрого удовлетворения. Игры помогают мне сделать скучную работу более интересной и увлекательной.

Грамматические игры я применяю с целью: научить учащихся употреблению речевых образцов, содержащих определенные грамматические трудности; создать естественную ситуацию для употребления данного речевого образца; развить речевую творческую активность учащихся (Приложение 1).

Вместе с грамматическими я использую лексические игры, помогающие «строить» фундамент речи. Применяя лексические игры, я тренирую учащихся в употреблении лексики в ситуациях, приближенных к естественной обстановке; стремлюсь активизировать речемыслительную деятельность учащихся, развивать речевую реакцию учащихся; знакоблю учащихся с сочетаемостью слов.

Фонетические игры используются мной для корректировки произношения на этапе формирования речевых навыков и умений. И, наконец, для формирования и развития речевых и произносительных навыков, на мой взгляд, в большой степени способствуют орфографические игры, которые я использую для освоения правописания изученной лексики.

Работа по формированию лексических навыков включает в себя несколько этапов. Остановимся на некоторых из них: - для запоминания английских слов на начальном этапе обучения предлагаю рифмовки, в которых пересекаются русские и английские слова. В моей практике имеется набор подобных заданий (Приложение 2). «Цифры», «запретное числительное», «пять слов», «цвета», «снежный ком» - вот некоторые лексические игры, которые я использую на уроке; - кроме работы над каждым отдельным словом, работа с лексикой должна содержать упражнения по включению этих слов во фразовые и сверхфразовые единства. Очень хорошо «прижилось» на моих уроках такое задание: составь загадку или задание для кроссворда, причём загадки могут быть самыми простыми, в зависимости от возрастной группы учащихся. Например, на начальном этапе обучения: «Слон – это большое животное, он живёт в Африке и т.д.». Стоит только объяснить детям принцип такой работы, и они с удовольствием будут составлять кроссворды друг для друга; - на уровне формирования сверхфразового единства я также стараюсь

использовать песни для того, чтобы учащиеся запоминали слова в простейших предложениях. Такие незатейливые песенки могут стать частью работы по автоматизации лексических единиц. Иногда вместо песенок используются тематические рифмовки, которые также были созданы на основе лексического минимума по той или иной теме.

Для учащихся начальных классов все грамматические формы, по сути своей, абстрактные понятия. Поэтому, на начальном этапе обучения важны игровые формы и приёмы, но обязательно связанные с развитием речемоторной деятельности; - первые шаги в грамматике – это освоение английских глаголов to be, to have, do, does. Вводя глагол be мы с детьми используем невербальность: is – поднимаю один палец, is – худышка, age – поднимаю два пальца, age - толстячок. В дальнейшем эти жесты используются как сигнальная опора в говорении (например, при исправлении ошибок в говорении).

Очень хорошо на этой ступени обучения зарекомендовала себя грамматическая сказка(Приложение 3), которую вместе с ребятами можно составить в процессе изучения данных глаголов, а можно использовать уже готовые сказочные истории. Главное, что запоминается ребятам, это сами сказочные символы, которые в последующем также становятся сигнальными опорами для забывчивых учащихся.

От тренировочных упражнений и упражнений по развитию логического мышления, мы с учениками переходим к творческим заданиям, которые позволяют учащимся использовать полученные знания в ситуативном общении, большое значение уделяем проектам (т.е. переход непосредственно на коммуникативный уровень).

Вторая категория игр называется «Творческие игры». Цель этих игр – способствовать дальнейшему развитию речевых навыков и умений. Возможность проявить самостоятельность в решении речемыслительных задач, быстрая реакция в общении, максимальная мобилизация речевых навыков – характерные качества речевого умения – могут, как нам представляется, быть проявлены в аудитивных и речевых играх. Игры второй

категории тренируют учащихся в умении творчески использовать речевые навыки. Творческие игры используются мной на этапе совершенствования и развития языковых навыков. Особое внимание привлекают к себе в младших классах игры – драматизации, основой которых является короткая сказка. Они полезны, прежде всего, тем, что развивают образную выразительную речь ребёнка. Участвуя в игре – драматизации, ребенок становится одновременно объектом, на который направлена воля преподавателя и субъектом, познающим мир.

Игра-драматизация на занятиях по иностранному языку даёт возможность детям усвоить необходимые слова и выражения. Порой на первый план выступают элементы «чистого» обучения, иногда же в центре внимания находится игра.

Целесообразность использования ролевых игр в 1-4 классах обусловлена тем, что дети отдадут предпочтение групповой форме учебной работы. Для них совместная деятельность и общение приобретают личностную значимость, они стремятся к освоению новых форм и способов общения, познанию других людей в общении. Организации взаимоотношений со сверстниками и взрослыми.

При всём разнообразии сюжетов в играх скрывается принципиально одно и то же содержание – деятельность человека в отношении людей в обществе.

В сюжетно-ролевых играх с предметом я часто использую фотоальбомы, книги и журналы, иллюстрации, предметы бытового назначения, кукла с набором одежды, игрушки. Темы речевого общения включают разговор о членах семьи, о профессиях, о явлениях и объектах окружающего мира, об одежде, о режиме дня и т.д.

Основные, на мой взгляд, самые главные требования к ролевым играм:

- Игра должна стимулировать мотивацию учения, вызывать у школьников интерес и желание хорошо выполнить задание, её следует проводить на основе ситуации, адекватной реальной ситуации общения.
- Ролевою игру нужно хорошо подготовить с точки зрения как

содержания, так и формы, четко организовать. Важно, чтобы учащиеся были убеждены в необходимости хорошо исполнить ту или иную роль. Только при этом условии их речь будет естественной и убедительной.

- Роевая игра должна быть принята всей группой.
- Она непременно проводится в доброжелательной, творческой обстановке, вызывает у школьников чувство удовлетворения, радости. Чем свободнее чувствуют себя ученики в ролевой игре, тем инициативнее он будет в общении. Со временем у него появится чувство уверенности в своих силах, в том, что он может исполнять разные роли.
- Игра организуется таким образом, чтобы учащиеся могли в активном речевом общении с максимальной эффективностью использовать отработываемый языковой материал.
- Учитель непременно сам верит в ролевую игру, в её эффективность. Только при этом условии он сможет добиться хороших результатов.
- Большую значимость приобретает умение учителя установить контакт с детьми. Создание благоприятной, доброжелательной атмосферы на занятии – очень важный фактор, значение которого трудно переоценить. Наблюдения показывают, что ученики начальной школы ещё сохранили некоторые особенности предшествующего возрастного периода, когда ведущей деятельностью была детская ролевая игра. Способность играть выражается в том, что ученики младших классов охотно принимают воображаемую игровую ситуацию, нереальный, сказочный и фантастический сюжет. Это позволяет применять на уроках сюжетные ролевые игры сказочного содержания. В своей работе я использую коммуникативные игры, как аудитивные, так и диалогические, и монологические.

Особое место на моих уроках занимают аудитивные игры. Применяя их, я стремлюсь научить учащихся понимать смысл однократного высказывания; выделять главное в потоке информации, а также развивать слуховую память учащихся.



Я уверена, что можно проводить игры на аудирование текста, не имея ни картинок, ни рисунков, ни заранее подготовленных вопросов, ни пунктов текста и т.д., это игры на развитие аудитивной памяти. Я читаю текст в нормальном темпе, играющие слушают. После прослушивания текста предлагаю записать слова, которые каждый участник игры запомнил. Затем я читаю текст ещё раз и даю задание – выписать группы слов и запомнившиеся фразы. После этого участник игры восстанавливает текст по памяти, пользуясь своими записями. Побеждает тот, кто наиболее точно передаст содержание текста.

Большой эффект в обучении аудированию имеют командные игры, в которых после прослушивания текста члены команды составляют и затем задают вопросы соперникам по содержанию текста. Побеждает та команда, которая более точно ответит на поставленные вопросы.

Особый интерес вызывают игры, в которых после прослушивания текста (желательно с большим количеством персонажей), необходимо разыграть сценку по содержанию текста. В этих играх дети демонстрируют не только свои способности к аудированию, но и свои артистические способности.

### **3. Результативность опыта.**

Для подтверждения результативности опыта сравним результаты на начальном этапе опыта и после применения игровых приемов и методов с целью определения уровня коммуникативных УУД у учащихся на уроках английского языка. Для определения уровня коммуникативных УУД учащимся было предложено пройти самодиагностики (Приложение 4).

Необходимо отметить, что коммуникативные учебные действия обеспечивают социальную компетентность и сознательную ориентацию учащихся на позиции других людей (прежде всего, партнера по общению или деятельности), умение слушать и вступать в диалог, участвовать в коллективном обсуждении проблем, интегрироваться в группу сверстников и строить продуктивное взаимодействие и сотрудничество со сверстниками и

взрослыми.

Для развития коммуникативных учебных действий посредством работы с текстом Е.В. Руденко были разработаны упражнения индивидуальные, парные и групповые.

*Индивидуальные:*

### **Упражнение 1. «Интеллектуальный штурм»**

Упражнение применяется после прочтения текста. Учитель просит назвать ключевое слово темы текста. Учащиеся бегло называют по одному слову по теме текста. Например, тема «Colours».

Учитель: Назовите основные цвета...

Дети: green, red, purple...

Эффект от выполнения упражнения:

- 1) концентрация внимания;
- 2) закрепление знаний;
- 3) формирование умения слушать и слышать;
- 4) установление причинно-следственных знаний;
- 5) развитие речи.

### **Упражнение 2.**

Упражнение дается в качестве домашнего задания или проводится на уроке после прочтения текста. Учащие в устной или письменной форме должны составить связный рассказ на заданную тему.

Например: текст «My family». Задание: Напиши письмо в газету о членах твоей семьи и ваших семейных традициях.

Эффект от выполнения упражнения:

1. Перевод устной речи в письменную.
2. Развитие речи
3. Закрепление знаний по теме

### **Упражнение 3.**

Упражнение проводится в устной форме после прочтения текста. Перескажи рассказ от лица какого-либо героя.

Например, текст «Food shop».

Задание: перескажи текст от лица англичан или перескажи текст от лица посетителя кафе.

1. Перевод письменной речи в устную.
2. Развитие речи
3. Закрепление знаний по теме

*Парные:*

### **Упражнение 1. «Составь задание партнеру»**

Упражнение можно проводить как перед прочтением текста, так после при работе в парах.

Например, «What will be this text about?» «What is the main idea of the text?»

Эффект от выполнения упражнения:

- 1) закрепление знаний;
- 2) формирование умения слушать;
- 3) развитие речи;
- 4) формирование умения вести диалог.

### **Упражнение 2. «Отзыв на ответ товарища».**

Упражнение можно проводить после обсуждения какой-либо проблемы, поднятой в тексте, как в устной, так и письменной форме. Предварительно оговариваются критерии письменной работы, по которым ее можно проверить.

Например:

- оцените, насколько полным был ответ на вопрос?
- какую оценку поставите за ответ и почему?

Эффект от проведения упражнения:

1. Построение речевого высказывания в устной или письменной форме;
2. Умение слушать и слышать
3. Отслеживание и анализ знаний по теме, рефлексия

### **Упражнение 3. «Диалог»**

Проверка понимания текста в парах. На вопрос учителя сначала отвечает один ученик, затем сосед по парте. Работа длится 4-5 минут. Дети оценивают ответы друг друга. Учитель выборочно вновь задает те же вопросы и если оценка совпадает, то ставится обоим учащимся.

Эффективность от проведения упражнения:

1. Умение слушать и слышать.
2. Отслеживание и анализ знаний по теме, рефлексия.
3. Развитие речи, взаимопроверка.

*Групповые:*

### **Упражнение 1.**

Упражнение проводится при делении класса на малые группы 3-4 человека. Например, тема «Different jobs»

Работают четыре группы.

Задание: текст учебника, выполните задание:

- 1 группа: Учитель
- 2 группа: Продавец
- 3 группа: Водитель
- 4 группа: Фермер

Объясните, чем занимается тот или иной человек.

Эффект от выполнения упражнения:

1. Развитие навыков коммуникации при работе в группе
2. Развитие умения работать с различными источниками знаний
3. Обмен результатами мыследеятельности

### **Упражнение 3. «Интервью»**

Упражнение проводится на этапе проверки понимания текста. Учащиеся разбиваются мини-группы и располагаются рядом друг с другом. Далее педагог предлагает одному ученику задавать вопросы для интервью: 2-3 вопроса по тексту (не более 2-3 минут). Один человек в группе выступает экспертом

Например: тема «What are you going to be?»

- Кем ты собираешься стать?
- Какие функции выполняет человек этой профессии?
- Какими качествами должен обладать человек этой профессии?

Далее педагог поочередно предлагает оценить полученную информацию. Фиксация ответов в рабочей тетради. Рефлексия состоявшегося взаимодействия.

Эффект от выполнения упражнения:

1. Обмен информацией между собеседниками.
2. Проявление умения слушать и слышать.
3. Закрепление знаний по теме.

#### **Упражнение 4. «Круглый стол»**

Упражнение проводится либо в форме беседы, либо дискуссии после прочтения текста.

Например, тема: «Почему ученики любят ходить в школу?»

Учитель как ведущий объявляет тему и цель круглого стола, представляет законы «Круглого стола», далее поочередно вопросы для обсуждения:

- По каким причинам ученикам нравится ходить в школу?
- По каким причинам ученикам не нравится ходить в школу?
- Как выглядит современная школа? Приведите примеры.

Ведущий (учитель) фиксирует ответы выступающих на листе результатов и делает обобщение.

Эффект от проведения упражнения:

1. Развитие умений коллективной беседы, дискуссии.
2. Развитие речи.
3. Развитие навыков общения через организацию полилога, мыследеятельности.

Данные упражнения помогают формировать и развивать коммуникативные универсальные действия у обучающихся на уроках английского языка в младшей школе.

Мониторинг уровня формирования коммуникативных УУД на уроках английского языка умений осуществляется на основе диагностики с целью:

- определения уровня коммуникативных умений и навыков;
- определения динамики развития в течение определенного периода времени;
- определения изменений в уровне развития коммуникативных УУД, которые произошли под влиянием применения предложенных упражнений.

Для диагностики коммуникативных УУД используются рекомендации заведующего лабораторией экспертизы качества образовательного процесса Московского центра качества образования, кандидата психологических наук Д.А. Иванова. Таким образом можно выделить три уровня овладения коммуникативными универсальными учебными действиями.

Обучающийся умеет:

#### **На низком уровне**

- слушать и воспринимать речь
- отвечать на вопросы
- не проявляет инициативу в коммуникации

#### **На среднем уровне**

- формулировать собственное мнение и позицию без аргументации
- анализировать источники знаний
- владеть диалогической формой речи
- договариваться и приходить к общему решению в совместной деятельности, в том числе в ситуации столкновения интересов
- задавать вопросы, необходимые для организации собственной деятельности и сотрудничества с партнёром;
- с учётом целей коммуникации достаточно точно, последовательно и полно передавать партнёру необходимую информацию как ориентир для построения действия

#### **На высоком уровне**

- допускать возможность существования у людей различных точек

зрения, в том числе не совпадающих с его собственной, и ориентироваться на позицию партнёра в общении и взаимодействии;

- строить понятные для партнёра высказывания, учитывающие, что партнёр знает и видит, а что нет;

- использовать речь для регуляции своего действия;

- учитывать разные мнения и интересы и обосновывать собственную позицию;

- адекватно использовать речевые средства для эффективного решения разнообразных коммуникативных задач

- осуществлять взаимный контроль и оказывать в сотрудничестве необходимую взаимопомощь;

- руководить, например, распределять обязанности между членами группы;

- занимать управляющую позицию, проявляя самостоятельность и ответственность;

- подводить итог

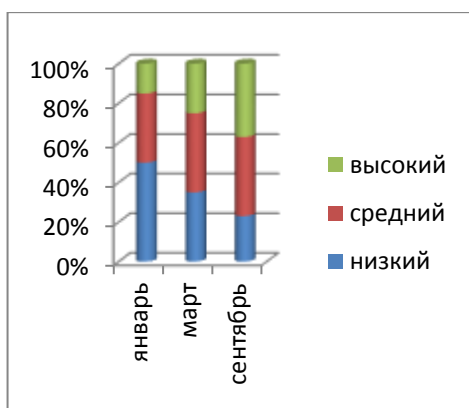
- определять проблемы, искать пути их решения и аргументировано представлять результаты работы;

Используя данную шкалу, я фиксирую уровни формирования коммуникативных умений каждого учащегося три раза в год: в январе, марте и в сентябре. Фиксируется не только уровень, но и индивидуальные особенности ученика, например: степень владения монологической речью, умение работать в группе, роль обучающегося при групповых заданиях.

**Мониторинг формирования коммуникативных универсальных учебных действий на уроках английского языка в младшей школе (%).**

	<b>Январь 2023</b>	<b>Март 2023</b>	<b>Сентябрь 2023</b>
<b>монологическая речь</b>	<b>34</b>	<b>62</b>	<b>78</b>
<b>диалогическая речь</b>	<b>23</b>	<b>44</b>	<b>66</b>
<b>аргументированная речь</b>	<b>21</b>	<b>33</b>	<b>49</b>

## Мониторинг формирования коммуникативных универсальных учебных действий на уроках английского языка в младшей школе (%)



### Мониторинг качества знаний

Класс	Учебный год	Качество знаний, %	Успеваемость, %
2а	2021-2022	86	100
3а	2022-2023	88	100
4а	2023-2024(1 четверть)	92	100

В зависимости от результатов организую индивидуальную или групповую работу с учащимися. Для объективности результатов можно предложить обучающимся самим оценить себя по карте «Какой я в общении» Е. Ефановой (Приложение 4), таким образом, учитель может получить дополнительную информацию об обучающемся и его самооценке.

Практическая значимость данной работы заключается в возможности применения методических рекомендаций по развитию коммуникативных УУД при обучении английскому языку.

#### 4. Адресная направленность.

Данный опыт предлагается учителям английского языка, работающим в начальной школе во 2-х – 4-х классах.

#### 5. Заключение.

Таким образом, наблюдение за процессом обучения иностранному языку с использованием игровых технологий преподавания английского языка



показывает, что применение их даёт возможность привить учащимся интерес к изучаемому языку; создаёт положительное отношение к его изучению, стимулирует самостоятельную речемыслительную деятельность учеников; даёт возможность более целенаправленно осуществить индивидуальный подход в обучении; повышает положительную мотивацию учения иностранного языка у учащихся, поддерживает внутреннюю мотивацию учения. Интерактивные аспекты преподавания стимулируют интеллектуальную активность учащихся при обучении иностранному языку. И на вопрос «стоит ли прибегать к игровым формам обучения на уроке иностранного языка?» можно смело и утвердительно ответить, что «стоит», так как изучение иностранного языка должно привести обучаемого к овладению речевыми умениями (понимании речи на слух, разговору, чтению и письму), реализующими коммуникативную сущность языка. А всему этому интерактивные игровые формы обучения только благоприятно способствуют.

Игры помогают нам сделать каждый урок интересным и увлекательным. Урок развивает познавательный интерес, творческую, мыслительную активность учащихся. Игры приближают речевую деятельность к естественным нормам, развивают навык общения, способствуют эффективной отработке языкового программного материала, обеспечивают практическую направленность обучения. Игра снимает напряжение, непроизвольно побуждает учащихся к активному участию в учебном процессе, стимулирует и интенсифицирует его, а также вызывает интерес к изучению иностранного языка.

Детально продуманная и методически грамотно организованная ролевая игра является средством обучения, позволяющим решать задачи как практического, так и воспитательного, развивающего и образовательного характера комплексно. Ролевая игра призвана развить потребность в познании и создать условия для её удовлетворения. В игре ученик может занять активную личностную позицию и в наиболее полной мере раскрыться как субъект учебной деятельности.

Уроки творчества развивают воображение, фантазию, абстрактно-логическое мышление, мечту. Создание ситуаций «свободного выбора» помогает выявить социальную направленность личности, ценностные ориентации учащихся. Выбор, который подросток делает в симитированной среде, социально-приемлемым решениям в будущем, несомненно, оказывает положительное влияние на выбор в реальных жизненных условиях.

Таким образом, анализируя применение игровых форм урока, мы пришли к выводу, что система их проведения обогащает не только ученика, но и учителя, расширяет его методический инструментарий, стимулирует поиск, инициативу, делает учителя как личность интереснее, артистичнее. Учащиеся, в свою очередь, на таких уроках испытывают радость познания, их кругозор становится шире, самостоятельность в суждениях глубже, а личность ученика ярче.

Апеллируя к высказыванию Конфуция «Скажи мне – и я забуду; покажи мне – может быть, я запомню; вовлеки меня – и я пойму», можно утверждать, что урок с применением игровых технологий – это оптимальный опыт активного сотрудничества учителя и ученика.

#### • **Библиография**

- Беспалько В.П. Слагаемые педагогической технологии. - М.,1989. – 192 с.
- Возрастная и педагогическая психология // Под ред. Гамезо М.В. - М., 1984. – 256 с.
- Гальскова Н.Д., Гез Н.И. Теория обучения иностранным языкам. Лингводидактика и методика. – М., 2005. – 336 с.
- Давыдов В.В. Проблемы развивающегося обучения. - М, 1986. – 240 с.
- Коптелова И.Е. Игры со словами // журнал «Иностранные языки в школе», №1. - М., 2003. – 112 с.
- Корчак Я. Как любить ребенка. – М., 1990. – 493 с.
- Краковский А. П. О подростках. – М., 1970. – 198 с.

- Леонтьев А.Н. Избранные психологические произведения: В 2 т. - М., 1983. – 433 с.
- Леонтьев А.Н. Проблемы развития психики. - М.,1972. – 575.
- Макарова А.К. Психология обучения подростков. – М., 1975. – 119 с.
- Пассов Е.И. Урок иностранного языка в средней школе. – М., 1988. – 223 с.
- Петричук И.И. Еще раз об игре// журнал «Иностранные языки в школе», №2. – М., 2008. – 112 с.
- Пидкасистый П.И. Технология игры в обучении. - М., 1992. – 164 с.
- Психологический словарь. // Под ред. А.В. Петровского. - М., 1990. – 496 с.
- Рахимова Т. Игры на уроке английского языка// <http://collegy.ucoz.ru/publ/32-1-0-111>
- Рогова Г.В., Рабинович Ф.М., Сахарова Т.Е. Методика обучения иностранным языкам в средней школе. – М., 1991. – 287 с.
- Соловова Е.Н. Методика обучения иностранным языкам. Базовый курс лекций. –М., 2003. – 239 с.
- Спиридонова Т.И. Игровые приемы для повторения пяти времен английского глагола// журнал «Иностранные языки в школе», №3. – М., 2004. - 112 с.
- Стронин М.Ф. Обучающие игры на уроке английского языка. М., Просвещение, 1984. – 112с.
- Шмалов С.А. Игры учащихся – феномен культуры. - М., 1994. – 204 с.
- Щукина Г.И. Активизация познавательной деятельности учащихся в учебном процессе. - М., 1979. – 160 с.
- Эльконин Д.Б. Психология игры// [http://bookz.ru/authors/el\\_konin-db/elkonindb01.html](http://bookz.ru/authors/el_konin-db/elkonindb01.html)

- **Приложения**

### **Приложение 1**

- **Изображение действия.** Цель: автоматизация употребления глаголов в устной речи.  
Ход игры: играющие образуют пары. Один играющий изображает действие, другой должен прокомментировать его, употребляя изученные глаголы.
- **Игра в мяч.** Цель: автоматизация употребления форм глагола в устной речи. Ход игры: образуются две команды. Представитель одной команды придумывает предложение с изученными глаголами. Он бросает мяч партнеру из второй команды и называет предложение, пропуская глагол. Поймавший мяч повторяет предложение, вставляя правильную форму глагола, бросает мяч партнеру из первой команды и называет своё предложение, опуская глагол, и т.д. За каждую ошибку начисляется штрафное очко. Побеждает команда, набравшая наименьшее количество штрафных очков.
- **Кубики.** Цель: автоматизация употребления конструкции в речи. Ход игры: для игры изготавливаются кубики, на гранях которых наклеены картинки с изображением предметов или животных. Обучаемые делятся на две команды. Участники по очереди выходят к столу, подбрасывают кубик и называют предложение с отрабатываемой конструкцией, соответствующее сюжету картинки на одной из граней кубика. За каждое правильно придуманное предложение команда получает очко. Выигрывает команда, набравшая наибольшее количество очков.
- **Подарки.** Цель: закрепление лексики по теме, автоматизация употребления изученных глаголов в будущем времени в устной речи.  
Ход игры: образуются две команды. На доске записываются два ряда слов: 1) наименование подарка, 2) список глаголов. Играющие должны сказать, используя при этом глаголы из списка, что они будут делать с подарками, полученными в день рождения. Каждый участник игры

придумывает по одному предложению. Выигрывает команда, которая быстрее справится с заданием и составит предложения без ошибок.

## **Приложение 2.**

Рифмовки, в которых пересекаются русские и английские слова.

В стране неправильных глаголов.

Пол метлой я

Sweep-swept-swept,

Дом в порядке

Keep-kept-kept,

Потому что

Know-knew-known

Что когда я

Grow-grew-grown

То смогу я

Dream -dreamt-dreamt

Выйти замуж без проблем.

## **Приложение 3.**

Лексические игры.

- Цифры. Цель: повторение количественных числительных.  
Ход игры: образуются две команды. Справа и слева на доске записывается вразброску одинаковое количество цифр. Преподаватель называет цифры одну за другой. Представители команд должны быстро найти и вычеркнуть названную цифру на своей половине доски. Выигрывает команда, быстрее справившаяся с заданием.
- Числительные. Цель: закрепление количественных и порядковых числительных.  
Ход игры: образуются две команды. Преподаватель называет порядковое или количественное числительное. Первая команда должна назвать предыдущее число, вторая – последующее

(соответственно порядковое или количественное числительное). За каждую ошибку команда получает штрафное очко. Выигрывает команда, получившая меньшее количество штрафных очков.

- Запретное числительное. Цель: закрепление количественных и порядковых числительных.

Ход игры: преподаватель называет «запретное» числительное. Обучающиеся хором считают (называют сначала количественные, затем порядковые числительные). «Запретное» числительное называть нельзя. Тот, кто ошибется и произнесет его, приносит своей команде штрафное очко. Выигрывает команда, получившая наименьшее количество штрафных очков.

- Пять слов. Цель: закрепление лексики по теме или по одному из пройденных уроков.

Ход игры: пока обучающийся из одной команды считает до пяти, представитель второй команды должен назвать пять слов по данной теме. Участник, не справившийся с заданием, выбывает из игры.

- Цвета. Цель: закрепление лексики по пройденным темам.

Ход игры: ставится задача назвать предметы одного цвета. Выигрывает команда, которая сумеет назвать больше предметов, животных и т.д. одного цвета.

- Больше слов. Цель: активизация лексики по изученным темам.

Ход игры: образуются две команды. Каждая команда должна назвать больше слов на заданную ей букву. Выигрывает команда, назвавшая большее количество слов. Игру можно проводить в письменной форме. Представители команд записывают слова на доске. В этом случае при подведении итогов учитывается не только количество слов, но и правильность их написания.

Грамматические сказки.

Грамматическая сказка «Как появился комарик [s] – [z]»

Грамматическая сказка про глагол Can.

## Приложение 4

### Мониторинг формирования коммуникативных универсальных учебных действий на уроках английского языка в средней школе.

ФИО \_\_\_\_\_

Класс \_\_\_\_\_

Обучающийся	Отметка о проявлении критерия	Сентябрь	Январь	Май
<b>На низком уровне</b>				
воспринимает монологическую речь				
не умеет последовательно излагать свои мысли				
больше слушает и отвечает, чем проявляет инициативу;				
<b>На среднем уровне</b>				
умеет собирать материал по проблеме, извлекает нужную информацию из текста, таблиц, презентаций, картинок				
высказывает свое мнение в ходе дискуссии, беседы (без аргументации);				
участвует в общении чаще по инициативе других				
умеет выходить из конфликта;				
участвует в принятии групповых решений;				
<b>На высоком уровне</b>				
ясно и последовательно выражает свои мысли				
анализирует источники знаний, уточняет детали				
обобщает и делает выводы				
имеет свою точку зрения и обосновывает ее, выбрав для этого нужные аргументы из приведенной совокупности фактов;				
ведет диалог по своей инициативе				
умеет руководить, например, распределять обязанности между членами группы;				
умеет различать мнения и факты в высказывании человека;				
Индивидуальные особенности:				

**Карта оценивания для обучающегося «Какой я в общении?»  
(Е. Ефановой)**

Высказывание	Твое отношение		
	Не согласен	Согласен	Затрудняюсь ответить
Я стесняюсь отвечать перед классом.			
Я люблю выступать перед аудиторией.			
Я умею отстаивать свою точку зрения без крика и оскорблений.			
Мне нравится работать в группе, выполняя задание учителя.			
Во время беседы я предпочитаю слушать других, а не высказывать свое мнение.			
Мне нравятся уроки, на которых я могу высказать свое мнение к изучаемым событиям.			
Я знаю и соблюдаю правила ведения обсуждения			
Я умею собирать нужную информацию по теме и готовить сообщение.			
На любую проблему у меня есть свой взгляд.			
Я люблю решать учебные проблемы, используя различные источники информации: учебники, сайты сети Интернет, энциклопедии и др.			
Я умею отстаивать свое мнение			
Разговаривая и споря, я умею контролировать громкость голоса и жестикуляцию.			
Я легко формулирую и задаю вопрос, если мне что-то непонятно в объяснении учителя или высказывании одноклассника.			
Я анализирую ответы одноклассников и исправляю их ошибки.			
Исправляя ошибки одноклассников, я стараюсь делать это тактично, чтобы никого не обидеть.			
Я спокойно отношусь к критике в свой адрес.			
Мне интересно мнение других людей о качестве выполнения мною заданий, моих выступлений и др.			