

МИНОБРНАУКИ РОССИИ
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«САРАТОВСКИЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ
ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ ИМЕНИ Н.Г.ЧЕРНЫШЕВСКОГО»

Кафедра английского языка
и методики его преподавания

**ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ КАК СРЕДСТВО РАЗВИТИЯ
ГРАММАТИЧЕСКИХ НАВЫКОВ НА УРОКАХ АНГЛИЙСКОГО
ЯЗЫКА (В СРЕДНЕЙ ШКОЛЕ)**

АВТОРЕФЕРАТ ВЫПУСКНОЙ КВАЛИФИКАЦИОННОЙ РАБОТЫ
БАКАЛАВРА

Студентов 4 курса 413, 414 группы

направления 44.03.01 Педагогическое образование

профиль – «Иностранный язык»

факультета иностранных языков и лингводидактики

Гурбановой Акнур, Розгелдиевой Махри

Научный руководитель
доцент кафедры английского
языка и методики его
преподавания, к.соц.н.

Н.О. Быкова

подпись, дата

Зав. кафедрой
английского языка и методики
его преподавания, к.пед.н.,
доцент

Г.А. Никитина

подпись, дата

Саратов 2023 год

Введение. Востребованность иноязычного образования обуславливает формирование различных подходов и методов преподавания иностранных языков, техник для развития языковых навыков и компетенций. Современная лингводидактика включает в себя несколько аспектов, одним из важнейших является овладение грамматическими навыками, которые представляют собой определенный базовый каркас для формирования лексики и грамотной речи в целом.

Исторически традиционная форма работы при освоении грамматических структур и конструкций была ограничена сухими таблицами, заучиванием конструкций, однотипными упражнениями, пробуя применить которые на практике, учащиеся не совсем понимали их практическую пользу, что в результате приводило к пассивной работе учащихся на уроке.

Одними из ключевых задач, которые стоят перед преподавателем иностранного языка, стоит выделить формирование инициативности и ответственности у ребенка, подготовку учащегося к качественной коммуникации и взаимодействию с окружающим миром и людьми, развитие умения адаптации к меняющимся условиям, а также формирование способностей к целеполаганию, оценке, рефлексии, к решению которых нужно приступать на начальном этапе иноязычного обучения и развивать на всех последующих.

Нельзя переоценить значимость грамматических знаний при формировании коммуникативных компетенций обучающихся иностранному языку, поскольку грамматика является одной из основных составляющих языка. При этом учитель сталкивается с проблемой поиска эффективной методики обучения и развития грамматических навыков, в том числе у учеников в средней школе. Идеальным, по мнению методистов, называют занятие, не только обеспечивающее активное участие в уроке каждого ученика, но и повышающее авторитет знаний и акцентирующее личную ответственность учащегося за результат обучения. Эффективным

инструментом обучения иностранному языку, позволяющее успешно достигнуть решения поставленных задач, представляются игровые технологии, которые развивают интерес и мотивируют учащихся разных возрастов к образовательной деятельности.

Таким образом, *актуальность исследования* заключается в необходимости усвоения школьниками различных типов универсальных учебных действий. Согласно требованиям Федерального Государственного Образовательного Стандарта в современной школе основное внимание уделяется формированию коммуникативной компетенции, которая включает в себя грамотное общение на всех уровнях, куда входит вербальное (устное и письменное) и невербальное общение. В связи с возрастающей потребностью в обществе в использовании английского языка как средства международного общения, главными задачами при обучении иностранному языку является обучение грамматическим навыкам как фундаментальным основам общения.

Объект исследования – процесс освоения грамматических компетенций в иноязычном обучении.

Предметом исследования является методика формирования грамматических навыков речи на основе применения игровых технологий.

Целью работы является анализ игровой методики обучения грамматическим навыкам с учетом особенностей восприятия информации учащимися и разработка игры для учащихся средней школы для достижения эффективного результата в обучении иноязычной грамматике.

Для достижения цели требуется выполнить следующие *задачи*:

1. Изучить и обобщить имеющиеся в методике обучения иностранному языку исследования по проблеме формирования грамматических навыков
2. Рассмотреть игровую технологию как средство изучения иностранного языка.
3. Рассмотреть методики применения игровых техник при обучении английскому языку.

4. Провести диагностику восприятия учебной информации учащимися традиционным и игровым методом.

5. Проанализировать группы учащихся.

6. Разработать комплекс игровых упражнений на усвоение грамматического материала для учащихся средней школы и описать условия и особенности реализации данного метода.

В работе использовались такие *методы исследования*, как сравнительный метод, анализ, синтез, обобщение, эксперимент, классификация.

Методологической и теоретической базой исследования послужили труды таких специалистов, как Штелинг Д.А., Эльконин Д.Б., Ушинский К.Д., Соловова Е.Н., Пассов Е.И., Коменский Я.А., Бим И.Л.

Научная новизна данного исследования заключается в выявлении эффективных методов введения игровой технологии с учетом метапредметности иноязычного обучения в процесс обучения современных школьников.

Теоретическая значимость данной работы заключается в том, что предлагаемые методики применения игровых техник при обучении английскому языку дают возможность широко использовать их в практике как средство формирования грамматических навыков у учащихся средней школы.

Практическая значимость работы заключается в том, что результаты данного исследования могут быть использованы и адаптированы к различным тематическим блокам в работе с современными школьниками, повышении их мотивации и усвоению универсальных учебных действий.

Структура работы определена задачами исследования, логикой раскрытия темы. Работа состоит из введения, двух глав, заключения, списка литературы и приложений.

Основное содержание. В первой главе было проанализировано применение игропрактики и педагогических игр на примере уроков по изучению грамматики английского языка.

Основной целью обучения грамматике в школе является формирование у учащихся грамматических навыков как одного из важнейших компонентов речевых умений говорения, аудирования, чтения и письма. Усвоение грамматики невозможно без изучения грамматической структуры и формирования грамматического навыка.

Существует несколько подходов к определению грамматического навыка. Мы понимаем его как синтезированное действие, совершаемое в навыковых параметрах и обеспечивающее адекватное морфологосинтаксическое оформление речевой единицы любого уровня в речи. Ключевыми характеристиками грамматического навыка говорения являются автоматизированность и целостность в выполнении грамматических операций, единство формы и значений, ситуативная и коммуникативная обусловленность его функционирования.

Учащиеся должны взаимодействовать в различных коммуникативных и условно-коммуникативных ситуациях для закрепления грамматических навыков, что позволяет им ознакомиться с грамматическим материалом, провести тренировку и выход в речь этого материала. Современный стандарт образования смещает акцент академических знаний в сторону всесторонне развитой личности ребенка. ФГОС называет познавательные, регулятивные, личностные и коммуникативные учебные действия как универсальные, которыми должен овладеть ребенок. Универсальные учебные действия понимаются как навыки и умения, которые эффективно получить через регулярную, постоянную практику, при этом успешно навыки отрабатываются в игре.

Коммуникативные навыки отрабатываются в игре через постоянное взаимодействие участников, объединенных общей целью, в отличие от традиционной формы урока. Игра способствует формированию и совершенствованию регулятивных универсальных учебных действий,

которые включают способности ставить себе цели, достигать их, подстраивать свои действия для достижения цели при меняющихся условиях, что безусловно важно при изучении грамматики иностранного языка.

Игра - вид активной деятельности, целью которой является удовлетворение неких психических и эмпатических явлений в условиях какой-либо ситуации. В рамках лингводидактики обучающая игра понимается как вид игровой деятельности, которая помогает учителю решить определенные методические задачи, при этом стоит отметить, что единого определения данного понятия не существует. Термин «игровые педагогические технологии» включает в себя значительную группу методов и приемов организации обучающего процесса в форме различных педагогических игр. Любая педагогическая игра характеризуется учебно-познавательной направленностью и ставит перед собой четкую цель обучения, определяя конкретный желаемый педагогический результат.

Учёными-методистами разработано большое количество игровых технологий, направленных на усовершенствование процесса обучения иностранным языкам с учётом психовозрастных особенностей обучающихся того или иного звена общеобразовательной школы. Наиболее высокий интерес вызывают учебноразвивающие игры, отличающиеся тем, что их используют в учебном процессе в качестве задания, содержащего учебную задачу (проблему, проблемную ситуацию), решение которой обеспечит достижение определенной учебной цели.

Актуальность использования игровых технологий обусловлены интенсификацией учебного процесса, что ставит задачу поиска средств поддержания интереса учащихся к изучаемому материалу и активизации их деятельности на протяжении всего урока. Обучающие игры являются эффективным средством решения этой проблемы.

Дидактические игры, используемые на уроках иностранного языка, делят на две большие группы:

1) «игры с языковым материалом», которые соответствуют занятиям, направленным на систематизацию языкового материала. Игры с языковым материалом полностью контролируются, не носят игрового характера, а только из-за наличия соревновательного элемента трансформируются в игры. Подобные игры будут эффективными для работы с грамматическим материалом и формирования и совершенствования грамматических навыков при изучении иностранного языка, для автоматизации определенных речевых навыков. Цель игры и ее ход могут быть легко спланированы заранее и четко объяснены. Они подходят для учебных целей в традиционных классах. Игры такого рода способствуют систематизации иноязычного материала по простой игровой схеме: бинго-лото, игры в парах, настольные игры, кроссворды и т.д. Чаще всего эти игры вводятся для тренировки правописания или систематизации словарного запаса.

2) «игры в языке» используются в первую очередь для укрепления навыков аудирования, чтения, говорения и письма. Дидактические коммуникативные игры предполагают такую организацию совместной коммуникативной деятельности учителя и учащихся, в ходе которой одновременно проявляются особенности речевого поведения школьников и формируются навыки иноязычного общения. Игра в обучении расширяет кругозор и познавательную активность, формирует определенные навыки, развивает общеучебные умения, воспитывает самостоятельность и волю, приобщает к нормам и ценностям общества, адаптирует к условиям среды и, помимо всего прочего, учит общению.

Традиционно учителя используют в качестве отработки грамматического материала его многократное повторение методом простого заучивания. Однако такой механический подход имеет ряд недостатков. Как правило, какая-то парадигма (например, спряжение глагола) заучивается изолированно от контекста или речевой ситуации. Такой подход лишает ребенка навыка самостоятельно, верно точки зрения грамматики строить предложения. Механическое заучивание утомляет детей, такой прием

чрезвычайно однообразен, неинтересен и скучен. Тем не менее, обойтись без изучения грамматического материала нельзя, именно грамматические навыки являются фундаментом, на котором строится вся коммуникативность. Грамматические игры, используемые на уроках английского языка, помогут сделать скучную работу более увлекательной и интересной. Использование грамматических игр, несмотря на их надежность в формировании грамматических навыков, должно быть разумным в качественном и количественном отношении. Используя на уроках английского языка грамматические игры, учитель стремится научить школьников употреблению речевых образцов, которые содержат определенные грамматические трудности; пытается создать естественную ситуацию для употребления этих образцов; развивает речевое творчество учащихся.

Традиционно эффективность использования игровых технологий оценивается в отношении учащихся младших классов или дошкольников, начавших изучать иностранный язык. Успешность применения игры в педагогическом процессе объясняется их психофизиологическим развитием и особенностями мышления. Вместе с тем, в современных условиях игровые педагогические технологии используются и с высокой степенью популярности среди учащихся средней и старшей школы, а также в работе со взрослыми. На протяжении всей игры характер и структура игры гарантируют, что каждый игрок развивает определенные таланты, сильные стороны, способности и атрибуты. Преподаватель должен быть в состоянии точно сформулировать свои педагогические роли в сценарии, включив игровые устройства в учебный процесс. Неоспоримым преимуществом игры выступает возможность использования учащимися недавно приобретённых навыков, что, в свою очередь повышает их интерес к освоению иностранного языка. С методической точки зрения для использования игры нет особых ограничений, игру можно использовать в начале урока для активизации познавательной деятельности, а также в конце урока для закрепления нового материала, после контрольной работы для снятия стрессового напряжения, а

также для изменения деятельности урока. Игры способствуют решению различных задач: созданию психологической готовности детей к общению на английском языке; закреплению, повторению языкового материала; отработке выбора правильного варианта речи. Однако важно отметить, что игра не должна становиться самоцелью. Игры не могут использоваться только как средство развлечения, расслабления, в таком случае их полезность минимальна. У игры есть эти функции, но они не являются ведущими. Игра представляет собой только оболочку, форму, ее содержанием и целью должно быть обучение грамматическим навыкам английского языка.

Во второй главе «Использование игровых технологий в процессе развития грамматических навыков в средней школе» дан анализ роли игровых технологий и предложен игровой комплекс для отработки грамматических навыков при формировании прошедшего времени.

В школах игровые методики используются в основном на начальном этапе развития, который совпадает с младшим школьным возрастом. Методика преподавания иностранного языка сформировала несколько подходов к классификации игр, традиционно выделяют 4 вида игр: языковые, коммуникативные, ролевые и деловые.

Проведенный экспертный опрос школьных учителей иностранного языка показал, что до сих пор большая часть учителей редко или совсем не использует игровые технологии на уроках. Та часть преподавателей, которая играет на уроках английского языка, используют игры-бродилки и игры с использованием карточек. Опрос учащихся 7 класса большинство детей показал, что большинство опрошенных (83%, заинтересованы в игровом взаимодействии на уроках английского языка. В ходе подготовки эксперимента нами были отобраны по 3 рабочих листа с упражнениями, которые направлены на отработку грамматического навыка формирования прошедшего простого и прошедшего длительного времен путем образования указанных грамматических конструкций и подстановку в предложенные предложения.

Результаты анализа активности учащихся показывают, что в обеих группах девочки проявляют большую активность и успешность в выполнении заданий, чем мальчики. С точки зрения дефектологии и возрастной психологии это объясняется более ранним развитием мозга у девочек, что провоцирует интенсивное физиологическое и психологическое взросление.

Для оценки мотивации учеников нами также был использован метод анкетирования. Опрос показал, что 80% девочек проявляют себя наиболее активно на уроке, следовательно у этих ребят высокая успеваемость, а 20% менее активны на уроке, у этой группы присутствует стеснительность, а также встречаются проблемы с пониманием темы урока. Неактивных девочек на уроке не оказалось. Наблюдение показало, что уровень активности у девочек при выполнении задания в традиционном формате выше, чем у мальчиков.

С экспериментальной группой было проведено по 2 игры на отработку каждой из изучаемых грамматических конструкций: *Gonein 30 seconds* - настольная игра-бродилка для групповой работы, *Restart* – это карточная игра, предназначенная для групповой работы, фокусирующаяся на образовании утвердительных предложений в прошедшем простом времени с использованием глаголов *play, go, do, have, get, read, take*, которые в ряде случаев используются в устойчивых выражениях. Для отработки навыка образования грамматической конструкции *PastContinuous* были выбраны следующие игры: *Whatwaseverybodydoing*- карточная игра, где задача игроков описать, что делали люди, используя прошедшее длительное время; *Convince*– карточная игра, формирующая навык образования вопросительных и утвердительных предложений. Данные игры были выбраны в качестве основного материала для проведения эксперимента, поскольку их групповой характер позволяет задействовать в образовательном игровом процессе всех учащихся группы, данные игры не имеют возрастного ограничения или ограничения по уровню владения иностранным языком,

стимулировать активное речевое поведение, данный игровой формат позволяет как увеличить, так и уменьшить время игрового процесса в связи с непредвиденными обстоятельствами. Каждая из игр направлена на взаимодействие участников процесса, что немаловажно при построении позитивного и дружного школьного коллектива.

Игровой этап позволил оценить уровень активности учащихся и уровень мотивации в процессе игры. Для оценки использования игрового метода были сформулированы следующие критерии:

- 1) Критерии оценки перед началом игровой деятельности на уроке (оценка индивидуальной работы и работы в группах)
- 2) Критерии оценки игровой деятельности на уроке английского.
- 3) Критерии оценки деятельности на уроке по завершению игры.

Экспериментально доказали, что игровая деятельность на уроках иностранного языка является эффективным и актуальным для современных детей инструментом формирования коммуникативных, речевых навыков и их аспектов, позволяет в высокой степени привлечь и замотивировать учащихся разных возрастов к учебной деятельности и отработке навыков, которые в традиционном формате не вызывают энтузиазма и заинтересованности. Успешным применением игровых методик может считаться и в свете гендерного анализа, поскольку мальчики, обучающиеся в средней и старшей школе в силу своего психофизического развития в меньшей степени мотивированы и ориентированы на учебную деятельность, чем девочки.

Безусловно, игровая деятельность не должна становиться единственным инструментом или методом в процессе иноязычного обучения, однако может стать корректирующим.

Основываясь на полученных данных, можно сказать, что игровой метод позволил учащимся улучшить речевые, в том числе и грамматические навыки, помогает справиться со стеснительностью. Также отмечается, что усилилась сплоченность класса. Безусловно, появилась замотивированность в продолжении игрового взаимодействия при обучении говорению на уроках

английского языка. Актуальность проведенного исследования заключается в обосновании эффективности игрового метода для учащихся разного возраста, в частности на учениках средней школы в возрасте 13-15 лет. Используемые на уроке английского языка игры положительно повлияли на учащихся, помогли сформировать необходимый грамматический навык для дальнейшего совершенствования уровня владения иностранным языком и способный стать базой для формирования диалогической, монологической речи, и внимательному слушанию сверстников, создали благоприятную атмосферу на уроке, которая располагает к последующему взаимодействию между ними при построении.

Игры на уроках иностранного языка интересны всем вне зависимости от возраста; большинство детей открыты и замотивированы для игровых методов; большая часть детей предпочитает индивидуальным командные или групповые игры; для удержания внимания у учащихся младшего возраста не стоит выбирать долгие игры; мотивация участия в игре часто зависит от взаимоотношений между учащимися и учителем, что, безусловно, является одним из ключевых аспектов формирования учебной стратегии на уроках; основная часть детей стремится побеждать, что является стимулом к обучению и развитию в процессе игровой деятельности; эффективность применения игры обусловлена четко заданными ориентирами, правилами, призами для победителей.

На наш взгляд, каждый изучаемый раздел в любом УМК может быть дополнен игровыми технологиями, что только усилит мотивацию, заинтересованность учащихся и эффективность от предлагаемого учебного материала. В ходе работы над исследованием и экспериментом нами проведена разработка и адаптация игры «GuessWho» к урокам английского языка для учащихся 7 классов. В рамках учебной программы УМК Rainbow 7 класса внимание уделяется историческим аспектам развития и становления англоязычных стран и самого английского языка. Нам видится важным и интересным изучить российскими учащимися некоторые вопросы истории

собственной страны, научиться описывать исторический контекст, что позволяет реализовать принцип метапредметности изучения иностранного языка, а также способствует воспитанию и развитию патриотизма и чувства привязанности и любви к родному краю. Стоит отметить, что данная игровая технология может быть применима в любой стране с теми же самыми методическими и воспитательными целями, в том числе в Туркменистане, при изучении туркменских исторических личностей, их влияния на историю, культуру и общество в целом на английском языке в целях формирования и развития грамматических навыков в живой речи.

Перед проведением игры рекомендуется изучить биографии выбранных исторических личностей, подготовив проекты в любой удобной для учащихся форме – сообщения, репортажи, инфографики, презентации. Особое внимание стоит обратить на образование форм глаголов в прошедшем времени – Past Simple, Past Continuous, Past Perfect. Используя указанные грамматические структуры, можно вспомнить и актуализировать изученную ранее лексику для описания внешности исторических персоналий, элементов одежды, род деятельности и профессий, хобби и увлечения. Используемая лексика должна быть знакома и изучена. Необходимо ввести необходимые для описания персоналий глаголы, описывающие действия. После этого можно проводить игру. Здесь возможны два варианта игры «Guess Who» и «Who am I».

«Guess Who». Оборудование: набор карточек с изображением русских исторических личностей: Ю.А. Гагарин, Екатерина II, Петр I, А.С. Пушкин, Княгиня Ольга, Д.И. Менделеев, П.И. Чайковский, С.В. Ковалевская. Мы предлагаем собственный набор изображений, их выбор зависит от таких факторов, как тема урока, интересы детей, предпочтения учителя. При проведении «Guess Who» группа учащихся делится на две команды и каждой команде выдается набор карточек. Игроки должны выбрать одну, изображенного человека на которой должны угадать противники, задавая вопросы на английском языке о внешности, роде деятельности и так далее,

основываясь на представленной ранее информации. Победителем считается та команда, которая не только угадала большее количество исторических персоналий, но и задала больше как верно построенных вопросов, так и ответов.

«Who am I». Оборудование: набор карточек с изображением русских исторических личностей: Ю.А. Гагарин, Екатерина II, Петр I, А.С. Пушкин, Княгиня Ольга, Д.И. Менделеев, П.И. Чайковский, С.В. Ковалевская. Ход игры: В ходе игры «WhoamI» карточка с исторической личностью крепится к голове игроков с условием, что сам игрок не видит изображение на карточке. Учащиеся могут выбрать как индивидуальный формат игры, когда каждый играет за самого себя, так и групповой, когда каждая команда должна угадать как можно больше персоналий внутри своей команды.

Неоспоримым преимуществом данных игр является их вариативность, поскольку при использовании таких форматов можно отрабатывать различные грамматические структуры в совокупности с лексикой в условиях изучения различных тем учебного плана. Сложность игры может быть повышена или снижена в зависимости от уровня владения языком и освоения языковыми навыками учащимися. Так при работе в начальной школе дети могут осваивать грамматические структуры даже на самом начальном уровне, применяя спряжение глагола to be и have got при описании себя, друзей, известных героев или людей, а также животных. В качестве изображений могут быть выбраны не только исторические персоналии или конкретные предметы и объекты, но и абстрактные понятия, например, при изучении темы Ecology учащимися могут быть освоены типы загрязнений с использованием разных типов грамматической структуры Conditionals.

Анализ работы учителя иностранного языка и исследование игровых уроков позволили разработать рекомендации, способные оптимизировать эффективность использования игр в процессе обучения.

Проведение игр не должен быть единичным процессом. Игра может разнообразить урок и дать хороший результат в освоении и отработке темы,

но для того, чтобы сам процесс игры не воспринимался лишь как развлекательный элемент, необходима регулярность проведения игры и строгое отслеживание соответствия результатов целям игры, соблюдение грамматической грамотности.

Перед введением игровой технологии в учебный процесс необходимо определить цели и задачи игры в рамках изучаемой темы в контексте учебной программы. Нужно четко ставить перед собой дидактическую цель, однако учащимся сообщать ее не надо. Игра имеет свою, чисто игровую цель, которую необходимо обозначить перед учащимися. Выбор игры в целом должен быть подчинен интересам и способностям учеников, она должна соответствовать их уровню владения иностранным языком. Учитель, выбирая игровую технологию для внедрения в образовательный процесс, должен убедиться в эффективности и привлекательности ее, поиграв с коллегами или апробировав с хорошо играющими детьми или имеющими развитые языковые навыки.

При разработке урока с внедрением игровых технологий необходимо подготовить методический раздаточный материал в достаточном количестве. Учителю необходимо заранее продумать, как объяснить игру, предусмотреть свою помощь.

При подборе игровых методов учитель должен определить свою роль в образовательном игровом процессе согласно виду, форме и целям игры: наблюдателя, помощника, участника. По окончании игры необходимо организовать обратную связь

Игра должна реализовывать свою учебно-познавательную функцию до своего логического завершения.

Если учитель ставит перед собой задачу сплотить класс и научить ребят работать совместно, то командная игра является лучшим для этого вариантом. Она побуждает интерес учащихся посредством конкуренции, учит детей действовать координационно и сплоченно. Однако при всех достоинствах соревновательности в ходе проведения игры существует риск

перерастания в нездоровое соперничество, что влечет вероятность возникновения испорченных отношений между детьми вне условий игры.

По окончании игры для учеников важно получить полагающуюся им награду или приз.

Заключение. Проведенное исследование позволяет сделать следующие выводы.

Игру можно использовать на любом этапе обучения при условии ее адаптации для каждого определенного возраста. Игра показывает высокий уровень эффективности ее применения в процессе организации учебной деятельности. При использовании игр в процессе обучения иностранному языку учителя не только способны с ее помощью разнообразить учебный процесс, заинтересовать школьников. Сегодня игровые методики определяются как инновационные, соответственно, они отвечают современным процессам информатизации общества.

Апробация игровой методики на уроках с учащимися средней школы показало, что она позволяет повысить мотивированность учеников, что является одним из факторов успешного обучения. Семиклассники положительно оценили игровой опыт на уроках английского языка. Кроме того, подтверждается заключение методистов, что при освоении грамматических структур игра является одним из наиболее эффективных форм их освоения, позволяя не только отработать грамматические правила формирования и использования структур, но и применить в речи, как устной, так и письменной, достигая автоматизма применения.

Игровые технологии можно адаптировать к возрасту, к любому УМК, тематическому плану урока, грамматическим темам и структурам, изучаемым на уроках. Игра позволяет снизить напряженность на уроке, вносит элементы развлечения и расслабленности, способствуют повышению эмоционального уровня, мотивации речевых действий, творческого развития.

Значимость и эффективность игровой технологии до сих пор недооценена. Однако при систематическом применении игровых технологий

возможно более эффективное освоение английского языка в целом, и отдельными его аспектами, в том числе грамматикой, в частности. Игровые технологии позволяют поддерживать метапредметный принцип иноязычного обучения. Сами ученики положительно оценивают опыт участия в игровой деятельности на уроках английского языка.

В ходе работы над исследованием мы проанализировали игровые методики обучения грамматическим навыкам с учетом особенностей восприятия информации учащимися и разработка игры для учащихся средней школы для достижения эффективного результата в обучении иноязычной грамматике. При достижении поставленной цели мы изучили имеющиеся в методике обучения иностранному языку исследования по проблеме формирования грамматических навыков и рассмотрели игровую технологию как средство изучения иностранного языка, проанализировали методики применения игровых техник при обучении английскому языку и провели педагогический эксперимент, в результате которого разработали комплекс игровых упражнений на усвоение грамматического материала для учащихся средней школы и описать условия и особенности реализации данного метода.