

МИНОБРНАУКИ РОССИИ

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования

**«САРАТОВСКИЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ
ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
ИМЕНИ Н.Г.ЧЕРНЫШЕВСКОГО»**

БАЛАШОВСКИЙ ИНСТИТУТ (ФИЛИАЛ)

Кафедра филологических дисциплин

**ОБУЧАЮЩИЕ ИГРЫ НА УРОКАХ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА
(8 КЛАСС)**

АВТОРЕФЕРАТ БАКАЛАВРСКОЙ РАБОТЫ

студентки 5 курса 253 группы
филологического факультета,
направления подготовки 44.03.05 «Педагогическое образование
(с двумя профилями подготовки)»,
профили «Иностранный язык (английский) и
Иностранный язык (немецкий)»,
Жарковой Анастасии Михайловны

Научный руководитель

доцент кафедры филологических дисциплин,
кандидат филологических наук,

доцент _____ Ю. С. Камардина
(подпись, дата)

Зав. кафедрой филологических дисциплин,
доктор филологических наук,

доцент _____ М. Р. Шумарина
(подпись, дата)

Балашов 2026

ВВЕДЕНИЕ

Тема данной бакалаврской работы – «Обучающие игры на уроках английского языка (8 класс)».

Актуальность выбранной темы обусловлена необходимостью внедрения в учебный процесс игровой деятельности для ускорения формирования грамматического навыка и эффективного обучения школьников английскому языку.

Объектом работы является процесс обучения английскому языку в школе на уровне основного общего образования.

Предметом работы является формирование у школьников грамматических навыков посредством использования игровых технологий.

Цель данной работы – разработка комплекса обучающих игр, направленных на формирование грамматического навыка у учащихся 8 класса.

Для достижения этой цели были поставлены следующие **задачи**:

- 1) определить роль игровой деятельности в обучении английскому языку в школе;
- 2) изучить классификацию обучающих игр;
- 3) охарактеризовать основные особенности развития грамматического навыка школьников;
- 4) разработать комплекс грамматических игр для 8 класса;
- 5) апробировать грамматические игровые задания в МАОУ «Гимназия имени Героя Советского Союза Ю.А. Гарнаева г. Балашова Саратовской области» в 8 классе.

Теоретической базой работы послужили фундаментальные труды, посвященные изучению проблемы использования игр в учебных целях.

Практическая значимость заключается в том, что данные бакалаврской работы могут использоваться в процессе обучения английскому языку в школе.

Структура работы. Работа состоит из введения, двух глав, заключения и списка использованных источников. Во введении обосновывается актуальность темы, определяются предмет и цель исследования, для достижения которой ставятся определенные задачи, описывается практическая значимость. В главе 1 рассматривается вопрос использования игр на уроках английского языка. Во 2 главе описывается методика формирования грамматического навыка школьников с использованием обучающих игр. В заключении подводятся итоги исследования. В список использованных источников включен перечень статей, журналов, книг, которые содержат информацию по указанной теме.

ОСНОВНОЕ СОДЕРЖАНИЕ РАБОТЫ

ГЛАВА 1. ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГР НА УРОКАХ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА: ТЕОРЕТИЧЕСКИЙ АСПЕКТ. 1.1. Роль игровой деятельности в обучении английскому языку в школе. Сегодня внимание методистов обращено к использованию игр в образовательном процессе в качестве педагогической технологии, которая способствует созданию ситуаций реальной коммуникации при формировании у школьников грамматических навыков. Отработка данного навыка требует многократного повторения и значительного времени. Игровые технологии могут облегчить монотонную работу и повысить мотивацию школьников к изучению английской грамматики.

Функции игровой деятельности в процессе обучения:

1. Образовательная функция – развитие внимания и памяти, учебных умений и навыков владения английским языком. Игра представляет собой особое занятие, требующее активного умственного и эмоционального вовлечения, а также способности принимать решения.

2. Воспитательная функция – воспитание гуманного внимательного отношения к партнеру по игре, вежливое речевое общение на иностранном языке.

3. Развлекательная функция – превращение урока в увлекательное событие, создание позитивной атмосферы.

4. Коммуникативная функция – создание атмосферы иноязычного общения.

5. Релаксационная функция – снижение эмоционального напряжения во время интенсивного изучения иностранного языка.

6. Психологическая функция – адаптация психики для усвоения большого количества иноязычного материала, подготовка физиологического состояния для активной работы.

7. Развивающая функция – развитие личностных качеств для активизации резервных возможностей.

Все семь функции развивают личностные качества учащихся и помогают в освоении иностранного языка.

1.2. Классификация обучающих игр. Методисты неоднократно пытались классифицировать учебные игры, которые отличаются по уровню самостоятельности, содержанию, форме организации, игровым материалам.

Единой четкой классификации учебных игр нет.

Разговор о разных типах игр является довольно проблематичным: каждый методист, преподаватель подходит к этому вопросу исходя из личного опыта.

Согласно цели учебные игры классифицируются на:

– дидактические, предназначенные для активизации познавательной и практической деятельности, расширения кругозора, активного обучения. Дидактическая игра является ключевым элементом всей образовательной системы.

– воспитывающие, направленные на формирование нравственной и мировоззренческой позиции, на развитие коммуникативности, воли, коллективизма, самостоятельности.

– развивающие, способствующие повышению мотивации, развитию творческих способностей, памяти, мышления, внимания, воображения.

– социализирующие, помогают адаптироваться к определенной среде, усвоить ценности общества, обучают иноязычному общению.

ГЛАВА 2. ФОРМИРОВАНИЕ ГРАММАТИЧЕСКОГО НАВЫКА С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ОБУЧАЮЩИХ ИГР НА УРОКАХ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА. 2.1. Особенности развития грамматического

навыка школьников. Грамматический навык представляет собой автоматизированное использование грамматических средств в зависимости от ситуации во всех видах речевой деятельности. Он может проявляться в репродуктивной (устное и письменное выражения мысли) и рецептивной формах (восприятие речи при аудировании и чтении).

Существует три стадии формирования грамматического навыка:

- 1) ознакомление и первичное закрепление;
- 2) тренировка;
- 3) применение.

Развитие грамматического навыка у школьников с помощью обучающих игр имеет ряд особенностей, которые делают этот подход особенно эффективным в современной методике обучения иностранному языку. Рассмотрим их более подробно.

Мотивация и интерес. Игровые методы поддерживают высокий уровень мотивации. В процессе игры школьники легче и с большим интересом усваивают даже сложные конструкции, поскольку учебная задача маскируется, а внимание удерживается за счет вовлеченности и сюжета.

Наглядность и образность. Грамматические игры часто используют персонификацию (например, «грамматические сказки»), что позволяет сделать абстрактные правила понятными и запоминающимися.

Снижение психологического барьера. Игровая атмосфера способствует преодолению страха ошибки.

Многократное повторение и закрепление. В процессе игры один и тот же грамматический образец многократно повторяется в разных ситуациях, что способствует прочному усвоению материала.

Развитие коммуникативных навыков. Грамматически игры моделируют реальные ситуации общения, что помогает школьникам не только усваивать правила, но и учиться применять их на практике, развивая речевую активность и самостоятельность.

Гибкость и вариативность. Игры могут быть индивидуальными, парными, групповыми, что позволяет учитывать индивидуальные особенности учеников.

Таким образом, грамматические игры – это не только способ сделать урок интереснее, но и эффективный инструмент для формирования прочных грамматических навыков, развития мышления, воображения и коммуникативных умений школьников.

2.2. Разработка игровых заданий для 8 класса. Учебные игры можно использовать на уроке английского языка для закрепления и отработки грамматических навыков, которые очень часто вызывают трудности.

Игра 1. «Правда или ложь» (Truth or Lie). Игра предназначена для любого количества школьников, дополнительное оборудование не требуется, только ручки, листы бумаги и фантазия учеников. Каждый игрок отображает три действия на бумаге, которые он якобы совершил, одно – правильное, а два – выдумка. Учитель дает грамматическую структуру («going to»), которую необходимо правильно расставить по тексту. Затем выбирается листок одного из участников и содержание зачитывается вслух. Остальные игроки с помощью уточняющих вопросов, стараются выяснить, какое утверждение правдиво.

Учитель зачитывает фразу, написанную на листе: «*I'm going to have a dinner after classes*».

Ученики уточняют: «*Are you going to eat something in 2 hours?*».

Во время диалога учитель следит правильностью построения вопросов и ответов.

Игра 2. «Опиши картинку» (Describe a Picture). Учитель каждой картинке присваивает номер, развешивает их на доске так, чтобы ученики

видели только номер. Далее ученик выходит к доске, а остальные игроки называют номер картинки для угадывания по ее описанию. Ученик максимально подробно описывает картинку, не показывая ее никому. Задача игроков – угадать, что на ней изображено. После завершения описания картинки, школьники задают уточняющие вопросы, демонстрируя уровень грамматических знаний. Затем ученик, правильно назвавший картинку, идет к доске, чтобы начать описывать следующее изображение.

Игра 3. «Расскажи историю» (Tell a Story). Учитель в начале игры каждому ученику раздает индивидуальную карточку с предложением для составления одного рассказа. Школьники несколько минут осмыслиют свои предложения. Затем начинается игра. Учитель озвучивает первое предложение. Учитель: *What is your story?* У кого по смыслу на карточке записано следующее предложение, тот его озвучивает. В итоге формируется рассказ.

Игра 4. «Magic box». Один обучающийся достает из коробки карточку с написанной на ней лексической единицей, например, «*clean*», произносит вслух. Остальные пишут короткий рассказ с использованием данного глагола в различных формах.

Игра 5. «Порядок слов» (Word Order). Игровая деятельность предусматривает участие сразу несколько учеников. Учитель раздает всем игрокам по одной карточке, которая содержит одну лексическую единицу. Эти лексические единицы не случайны: они представляют собой составляющие исходного предложения, которое необходимо собрать. Ученики должны встать в нужном порядке, чтобы получить грамматически корректное предложение.

2.3. Апробация игровых заданий в 8 классе в МАОУ «Гимназия имени Героя Советского Союза Ю.А. Гарнаева г. Балашова Саратовской области». Во время прохождения педагогической практики на базе МАОУ «Гимназия имени Ю.А. Гарнаева г. Балашова Саратовской области» был

проведен урок английского языка в 8 классе на тему «*Passive Voice*» с использованием грамматической игры.

Тип урока: урок систематизации и закрепления знаний.

Цель урока: закрепить употребление пассивного залога в различных временах.

Задачи урока:

- обучающая: автоматизировать навык трансформации предложений из активного залога в пассивный;
- развивающая: развивать навыки командной работы;
- воспитательная: формировать интерес к изучению английского языка.

Планируемые результаты:

- предметные: умение распознавать пассивные конструкции и использовать их в речи;
- метапредметные: навыки целеполагания, планирования, самооценки;
- личностные: мотивация к изучению языка.

Оборудование: карточки с предложениями для трансформации (разные цвета для разных времен), грамматический круг (схема времен пассивного залога), игровые кубики, презентация, смайлики для рефлексии.

Грамматическая игра «*Circle Game*» («Сектор»). Цель: тренировка трансформации предложений из активного залога в пассивный и наоборот. Класс делится на 2 команды. На столе размещается «грамматический круг» – сектор, разделенный по цветам (каждый цвет – определенное время: *Present Simple* – зеленый, *Past Simple* – красный, *Future Simple* – желтый, *Passive Voice* всех времен – белый). Набор карточек с предложениями лежат стопками по цветам. Бросается кубик, определяется сектор цвета, команда берет карточку соответствующего цвета и выполняет задание (трансформация предложения). Команды по очереди выполняют задания. За

правильный ответ – карточка в «копилку» команды. За ошибку – дополнительная карточка с вопросом о языке/истории английского. Побеждает команда, собравшая больше карточек.

Педагогическая ценность игры: игра обеспечивает многократное повторение грамматических структур, развивает быстроту реакции, внимание и умение работать в команде.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

При выполнении бакалаврской работы на тему «Обучающие игры на уроках английского языка (8 класс)» была проделана следующая работа.

Определена актуальность темы, которая состояла в необходимости внедрения в учебный процесс игровой деятельности для ускорения формирования грамматического навыка и эффективного обучения школьников английскому языку.

Была сформулирована цель работы – разработать комплекс обучающих игр, направленных на формирование грамматического навыка у учащихся 8 класса.

На I этапе работы был рассмотрен вопрос использования игр на уроках английского языка.

Грамматика является ключевым элементом любого языка, поскольку без ее понимания полноценная коммуникация становится невозможной. Словарный запас не входит в язык, но является строительным материалом. Словарный запас становится эффективным инструментом лишь в сочетании с грамматикой. По этой причине формирование грамматического навыка должно начинаться с первых шагов иноязычного обучения.

Перегружать школьников тренировочными упражнениями, схемами, правилами не стоит, так как потеряется интерес к грамматике и языку в целом. Важно выбрать увлекательные, активные методы обучения грамматике, именно таким считается игровой метод.

Многие методисты подчеркивают эффективность игровой технологии в процессе обучения грамматике английского языка, так как игра помогает в полной мере раскрыть потенциал и способности ученика. Учебные игры развивают начальные навыки языка, создавая непринужденную учебную атмосферу.

Учебные игры:

- повышают грамотность школьников, в результате чего формируются навыки правильного построения английского предложения, использования правильных видовременных форм;

- углубление лексики, благодаря которой учащиеся расширяют свой словарный запас;

- совершенствование фонетики, что позволяет школьникам правильно произносить изученные лексические единицы, делая английскую речь более выразительной.

Существуют настольные, подвижные, ролевые игры, которые отличаются широкой направленностью. Они применяются на уроке для развития определенных грамматических навыков, для тренировки всех видов речевой деятельности английского языка.

Отдельно следует рассмотреть интерактивные игры, вызывающие у школьников особый интерес. При использовании компьютеризированных обучающих игр в урочной деятельности по английскому языку достигаются высокие результаты усвоения иноязычного материала.

Игровые учебные элементы на уроках английского языка способствуют формированию ряда компетенций таких, как коммуникативная, обучающая, развивающая, воспитательная, психологическая, релаксационная.

На II этапе был разработан комплекс обучающих игр по грамматике английского языка для 8 класса («Правда или ложь», «Опиши картинку», «Расскажи историю», «*Magic box*», «Футболка», «Лотто», «Порядок слов», «Трансформация»). Данные игры предназначены для использования на уроках английского языка на уровне основного общего образования для

развития грамматического навыка.

Был проведен урок на тему «*Passive Voice*» с использованием грамматической игры в 8 классе на базе МАОУ «Гимназия имени Ю. А. Гарнаева г. Балашова Саратовской области».

Грамматическая игра дала возможность для закрепления трудного иноязычного грамматического материала, содействовала продуктивному запоминанию и более эффективному усвоению.

Основные выводы, которые сделаны по итогам работы:

1. Грамматические игры на уроках английского языка являются важным инструментом, который способствует формированию мотивации у учеников к изучению иностранного языка, что является ключевым аспектом в достижении результата.

2. Процесс изучение английского языка сложный, требующий способностей, мотивации и времени для его полного и качественного усвоения. Учебная игра становится мощным инструментом взаимодействия учителя и учеников, уникальным средством иноязычного общения, методом погружения в новый мир, средством проявления личностных качеств и образовательных навыков.

3. Изучение английского языка через игру является эффективным подходом, в процессе которого учащиеся развивают ключевые навыки, формируют психологическую готовность к иноязычной коммуникации и создают необходимую мотивацию для многократного повторения учебного материала.

Личный вклад автора заключался в следующем: была изучена классификация обучающих игр; были охарактеризованы основные особенности развития грамматического навыка школьников; был разработан комплекс грамматических игр для 8 класса; во время прохождения педагогической практики в МАОУ «Гимназия имени Ю. А. Гарнаева г. Балашова Саратовской области» был проведен урок с грамматическими игровыми заданиями в 8 классе.

Таким образом, задачи бакалаврской работы были выполнены, цель достигнута.