

Оглавление

Введение.....	2
ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ ОСНОВНЫХ ПРОЦЕССОВ ОБУЧЕНИЯ ГРАММАТИКЕ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА В НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЕ С ПРИМЕНЕНИЕМ ИГРОВЫХ УПРАЖНЕНИЙ	4
1.1. Психолого-педагогическая характеристика учащихся начальной школы с точки зрения обучения иностранному языку.....	4
1.2. Методика обучения грамматике английского языка.....	13
1.3. Геймификация процесса обучения иностранным языком.....	26
ГЛАВА 2. КОМПЛЕКС ГРАММАТИЧЕСКИХ ИГР НА АНГЛИЙСКОМ ЯЗЫКЕ ДЛЯ УЧАЩИХСЯ 3 КЛАССА В УСЛОВИЯХ ГЕЙМИФИКАЦИИ	
2.1. Описание комплекса грамматических игр на английском языке для учащихся 3 класса в условиях геймификации	34
2.2. Анализ результатов апробации комплекса.....	47
Заключение.....	52
Библиографический список.....	55
Приложения.....	60

ВВЕДЕНИЕ

Иностранный язык как одно из средств общения и познания окружающего мира занимает особое место в системе современного образования в силу своих социальных, познавательных и развивающих функций. Особое внимание стоит уделить обучению иностранным языком в начальной школе, так как все полученные знания, в виде фундамента, стоит закладывать с раннего возраста.

Ввиду того, что позиции английского языка в мире как лидирующего средства международного общения все более и более усиливаются, и не наблюдается никаких весомых тенденций к остановке или замедлению данного процесса, проблема использования эффективных методов преподавания английского языка представляется крайне важной. Более того, постоянно появляются новые методики и подходы обучения иностранным языком, которые позволяют сделать учебный процесс намного интереснее, а главное познавательнее.

В современном понимании, процесс обучения рассматривается как процесс взаимодействия между учителем и учениками с целью приобщения учащихся к определенным знаниям, навыкам, умениям и ценностям.

Широкое распространение игр (особенно, на начальном этапе обучения), и необходимость создания привлекательных образовательных практик привели к возникновению геймификации как новой формы обучения. Мы увидели потенциал геймификации в дополнении и расширении возможностей традиционного обучения. На её поверхности лежит идея использования игрового подхода для того, чтобы сделать преподавание и обучение более занимательными. Игра — идеальная обучающая среда со встроенным разрешением на ошибку, побуждающая мыслить нестандартно и развивать самоконтроль. Каждый метод обучения органически включает в себя обучающую работу учителя (изложение, объяснение нового материала) и организацию активной учебно-

познавательной деятельности учащихся. То есть, учитель, с одной стороны, сам объясняет материал, а с другой – стремится стимулировать учебно-познавательную деятельность учащихся (побуждает их к размышлению, самостоятельному формулированию выводов и т.д.).

Актуальность исследования обусловлена необходимостью использования наиболее эффективных методов обучения грамматике английского языка в начальной школе, чтобы сделать этот процесс интересным и привлекательным, развивающим мотивацию к предмету.

Проблема исследования заключается в поиске наиболее эффективных методов обучения грамматике английского языка в начальной школе.

Объект исследования: процесс обучения грамматике английского языка в начальной школе.

Предмет исследования: геймификация процесса обучения грамматике английского языка.

Цель исследования: создание условий геймификации в процессе обучения грамматике английского языка в начальной школе.

Задачи исследования:

1. Изучить психолого-педагогические особенности учащихся начальной школы;
2. Описать методику обучения грамматике английского языка в начальной школе;
3. Охарактеризовать понятие геймификация;
4. Разработать комплекс обучающих грамматических игр на английском языке в 3 классе в начальной школе;
5. Апробировать и проанализировать результаты апробации комплекса грамматических игр в 3 классе начальной школы.

Методы исследования: анализ психолого-педагогических и методологических источников по теме исследования; синтез; обобщение; изучение педагогического опыта; моделирование; тестирование; пробное обучение.

ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ ОСНОВНЫХ ПРОЦЕССОВ ОБУЧЕНИЯ ГРАММАТИКИ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА В НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЕ С ПРИМЕНЕНИЕМ ИГРОВЫХ УПРАЖНЕНИЙ

1.1. Психолого-педагогическая характеристика учащихся начальной школы с точки зрения обучения иностранным языком.

Начало школьного обучения – это переход от игровой деятельности к учебной, а так же момент формирования психических процессов. Поэтому, поступление в школу вносит важные изменения в жизнь ребёнка, особенно, в учебный процесс. Основной деятельностью учащегося становится приобретение новых знаний, умений и навыков; накопление сведений об окружающем мире, природе и обществе. Привычки учиться пока еще нет, поэтому и нет правильного отношения к обучению. В учебной деятельности, особенно на начальном этапе, важно сохранять игровой подход в обучении, так как учащиеся только начинают познавать учебную деятельность. Им сложно перестроится с игры на учебу, в следствии развивается стресс, разочарование, апатия и отрицательное отношение к обучению. Особенно важно суметь выстроить учебно-игровой процесс для того, чтобы начало школьной жизни и информация, полученная на данном этапе обучения, были усвоены.

Учебная деятельность в начальных классах стимулирует, прежде всего, познание окружающего мира через ощущения и восприятия. Ученики начальных классов отличаются любознательностью, и с живым любопытством воспринимают окружающую среду, которая раскрывает перед ним новые стороны. В учебных классах начальной школы можно увидеть множество наглядных материалов и игрушек в ярких тонах, необходимые для восприятия материала. Несмотря на все это, успешность в обучении английскому языку в начальной школе зависит от совокупности педагогических, психологических и социальных факторов [Бим 2002:11].

Зачастую, первое время учащиеся начальной школы имеют хорошие успехи в учебе. Это зависит от новизны, настроения, мотивации и других факторов. Иногда ребёнок хорошо учится по мотивам взаимоотношений с коллективом или с преподавателем. Зачастую, преподаватели поощряют учеников за активную учебную деятельность как в классе, так и дома. Вначале у ученика формируется интерес к самому процессу учебной деятельности без осознания её значения. Только после возникновения интереса к результатам своего труда, формируется интерес к учебной деятельности и приобретению новых знаний. У детей вырабатывается мотивация делать больше и лучше, появляется желание и интерес. Большую роль играет и личный мотив: желание получить хорошую оценку, одобрение учителей, как мы упоминали выше, и родителей.

С мотивацией обучения иностранному языку тесно связана познавательная активность [Китайгородская 1986: 137]. В связи с этим особое значение приобретает планирование учебной деятельности, а именно:

- выбор оптимального вида деятельности (с учетом ведущего вида деятельности для данного возраста);
- учет степени сложности деятельности и дидактического материала (необходимо планировать возможность достижения положительного результата деятельности при достаточной для учебного эффекта активности);
- планирование конечного результата (оценка данного результата, значимости его для учащихся, достижимость и некоторая неудовлетворенность, авансирующая дальнейшую положительную мотивацию);
- создание атмосферы азарта, положительной агрессивности (фрустрации);
- ограниченное использование грамматического материала – необходимое условие для достижения положительного результата;
- использование положительного результата деятельности (с необходимым, но усиленным волевым усилием) для создания внутренней

уверенности в собственных силах, повышения самооценки, авансирования дальнейших достижений.

Таким образом, планируя деятельность, мы имеем возможность управлять мотивами в ходе всего процесса обучения.

В.С.Выготский сформулировал основные условия развивающего воздействия на человека. Он заметил, что там, где среда не создает соответствующих задач, не выдвигает новых требований, не побуждает и не стимулирует с помощью новых целей развитие интеллекта, – там мышление не развивает всех действительно заложенных в нем возможностей и не доходит до высших форм или достигает с крайним опозданием [Выготский 1982:15]. Тем самым была установлена зависимость развития мышления обучаемых от психолого-педагогических условий. Это открывало большие возможности для совершенствования преподавания иностранного языка в развивающих целях. К ним были отнесены: постановка соответствующих познавательных задач, постепенное их усложнение и повышение требований к познавательной деятельности.

Наряду с вышеуказанными психолого-педагогическими факторами большое значение для успешного владения иностранным языком имеет характер познавательной деятельности учащихся, определяющийся интеллектуальными, эмоционально-волевыми и личностными особенностями [Китайгородская 1986: 145]. От степени произвольности и опосредованности высших психических функций зависят особенности восприятия и усвоения учебного материала.

Чтобы помочь ребенку побороть его трудности в обучении английского языка, необходимо определить речевые нарушения на грамматическом материале родного языка и изучаемого. После, появится возможность точно оценить речевое развитие ребенка на момент возникновения проблемы в обучении английскому языку. Для решения этих проблем существует набор психологических методик, который основывается на общих принципах психодиагностики, но имеет свою специфику:

Принцип индивидуального подхода. Этот принцип реализуется в том, что при определенной стандартизации методик предусмотрена вариативность речевого и игрового диагностического материала, с учетом возрастных особенностей ребенка.

Принцип единства диагностики и коррекции. Позволяет выявить актуальные проблемы ребенка, а так же сделать прогностические выводы.

Принцип деятельного подхода. Данный принцип заключается в максимально возможной активности ребенка в ходе диагностической беседы.

Для достижения этого в процессе обследования должна быть создана обстановка учебно-игровой деятельности [Деркач 1991:127].

Диагностическое исследование состоит из трех этапов:

Первый этап представляет комплекс мероприятий, направленных на выявление учащихся с речевыми проблемами в обучении английскому языку.

Второй этап – индивидуальное психолого-логопедическое обследование, направленное на выявление речевых проблем в обучении английскому языку.

Третий этап – анализ и констатация проблемы, а также прогноз, позволяющий строить коррекционно-развивающую программу [Селевко 1998:15].

Овладение речевыми средствами иностранного языка может способствовать интеллектуальному развитию обучающихся, если этот процесс неразрывно связан с развитием мыслительных функций.

Для того, чтобы начать обучение иностранному языку, психологи настоятельно рекомендуют провести психологическое обследование. В состав обследования входит пакет методик, направленный на исследование интеллекта эмоциональной и личностной сферы [Пидкасистый 1996:269].

Формирование интереса к содержанию учебной деятельности, приобретению знаний связано с переживанием школьниками чувства удовлетворения от своих достижений. А подкрепляется это чувство одобрением, похвалой учителя, который подчёркивает каждый, даже самый

маленький успех или продвижение вперед. Школьники начальных классов испытывают чувство гордости, подъем сил, желание еще больше угодить и понравиться учителю.

Для любого ученика, учитель является авторитетом, особенно это касается учащихся начальных классов. Авторитет учителя – самая важная предпосылка для обучения и воспитания в начальных классах.

Современная школа предполагает изучение иностранного языка со второго класса, что доказывает важность и социальную значимость предмета. Непосредственной задачей обучения иностранному языку является формирование коммуникативной компетенции, уважение к культурным традициям и готовностью к межкультурному сотрудничеству. [Бим 2002:12].

Польза раннего обучения иностранному языку уже многократно доказана. Всем известно, что на начальной ступени обучения происходит становление личности школьника, выявление и развитие его способностей, формирование учебных навыков и овладение элементами культуры и поведения. Язык в данном случае рассматривается как средство воспитания и развития личности ученика, приобщения его к европейской и собственной культуре, а так же национальному этикету [Бабинская 2008: 123].

В раннем школьном возрасте у ученика так развивается процесс мышления, что чужой язык еще не кажется ему сложным. Усваивая иностранный язык в период, когда происходит активное усвоение родного, ребенок впитывает чужую речь как нечто естественное, органичное. [Гальскова 2004:165].

Психологические особенности учеников начальных классов так же дают им преимущества при изучении иностранного языка. Дети 8–10 лет впитывают иностранный язык подсознательно. Объем внимания и время сосредоточенности являются небольшими, но с возрастом они все больше увеличиваются. Большим плюсом в обучении иностранному языку у учеников начальных классов является хорошо развитая память. Самым

лучшим стимулом для дальнейшего обучения для учащихся 2–4 классов является чувство успеха. [Гальскова 2004:190].

У детей старше 11 лет, в отличие от детей младшего возраста, возникает ряд трудностей в обучении иностранного языка. В качестве примера может выступать мотив, точнее, его отсутствие, влияние родного языка, боязнь ошибки и т.д. Чтобы побороть эти трудности, нужно заинтересовать ученика, разбудить в нем желание учить язык другого народа, доказать его пользу в современном мире. [Гальскова 2004: 115].

Работая в начальной школе, необходимо учитывать и особенности физического развития детей 7–10 лет. Физическая подготовка влияет на умение ребенка сконцентрироваться. Для достижения тонкой моторной координации, а также координации между визуальным восприятием и механическим движением, части тела учащихся нуждаются в постоянной тренировке. Маленькие дети не могут подолгу сидеть спокойно из-за недостатка контроля над двигательными мышцами. Поэтому желательно во время урока проводить физ.минутки. Физическая активность на уроке помогает сделать процесс более увлекательным и разнообразным, снять напряжение, дать возможность подвигаться, что так необходимо маленьким ученикам [Гамезо 2003:512].

Очень важно помнить, что урок иностранного языка в начальной школе должен быть объединен общей темой, а вот деятельность детей на уроке должна быть разнообразной. Необходимо каждый раз менять виды работ, сопровождая динамическими паузами, играми, с элементами движения.

Успех учащихся в изучении иностранного языка и их отношение к предмету зависят от того, насколько интересно проводятся уроки. Чем более уместно учитель использует различные методические приемы, тем интереснее проходят уроки, а поэтому прочнее усваивается материал.

Вначале обучения мы не только слушаем тексты и песни. Учителя иностранного языка предлагают ученикам различные виды деятельности, но ориентируются, в первую очередь, на пассивную обработку полученной

информации, дают возможность мозгу и речевому аппарату настроиться на совершенно иную лингвистическую систему, нежели ту, к которой они уже начинают привыкать. Нет ничего удивительного в том, что ученик на уроке молчит, а учителю приходится говорить за него. В этот момент мозг ребенка интенсивно работает, он начинает прорабатывать информацию в своей голове, а потом методом повторения запоминает и доводит до автоматизма. [Бим 2002:14].

После завершения адаптационного периода наступает отдача. Ученик должен уметь воспроизводить иностранные слова и фразы, он становится увереннее и постепенно набирает темп речи. Раннее обучение иностранному языку важно еще и потому, что в этот период у детей ярко выражается способность к имитации [Асмолова 2010: 86].

Для учащихся начальных классов наиболее интересными, доступными и стимулирующими их учебную деятельность будут стихи, пословицы, поговорки. Знакомство с поэзией, с иноязычным фольклором, с музыкальным наследием помогают обогащать методы преподавания иностранных языков в начальной школе, тем самым стимулируя интерес школьников к предмету, и поддерживать его во все годы обучения. Поэзия и музыка играют большую роль как средство развития детской речи и таких ее компонентов, как дыхание, дикции, слух, темп, умение регулировать силу голоса. Работа с таким материалом должна давать ощущение радости и удовлетворения, соответствовать их эстетическим вкусам, эмоциональным потребностям, а так же выработать симпатию к изучаемому языку. [Китайгородская 1986:71]. Стихотворения и рифмовки также способствуют улучшению памяти. Некоторые стихи и рифмовки воспитывают у ребят нравственные качества, культуру поведения, уважительные отношения друг к другу, к окружающим их людям, настойчивость в преодолении трудностей [Гальскова 2004: 73].

Очень важно, чтобы уроки иностранного языка не были скучными, поэтому нужно использовать разнообразную наглядность и много игр. Это

сделает урок более интересным для детей. Игра — это всегда эмоции, а там где эмоции, там внимание и воображение, там работает мышление. Ведь игра посильна всем, даже слабым учащимся, более того слабо подготовленный ребенок может проявить сообразительность и находчивость, а это не менее важно, чем языковые навыки. Игры помогут сделать скучную работу более интересной и увлекательной. За грамматическими следуют лексические игры, логически продолжающие «строить» фундамент речи. Игры можно использовать на всех этапах обучения. Индивидуальные и тихие игры можно выполнять на любом этапе урока [Гамезо 2003:534].

Урок иностранного языка — это не только игра. Доверительность и непринужденность общения учителя с учениками, возникшие благодаря общей игровой атмосфере и собственно играм, должны давать свободу для самовыражения. Главное в отношениях ученика и учителя — вера в силы детей. Ребенок развивается только в деятельности, поэтому в классе мы сравниваем, доказываем, спорим, анализируем. Процесс обучения — двусторонний процесс. И результат этого процесса во многом зависит от позиции самого ребенка, его активности. А объединение в этом процессе активности педагога и ребенка является наиболее целесообразным, ведущим к повышению уровня познавательной активности. Это очень сложная работа, и здесь акцент должен делаться на индивидуальный подход к каждому ребенку, тем более что у определенной части детей наблюдается в этом возрасте неадекватное восприятие иностранного языка. Приступая к изучению иностранного языка, дети очень много ждут от нового учебного предмета, поэтому начинают изучать его с удовольствием. Но объем изучаемого материала постепенно возрастает, запоминать его становится сложнее. Интерес к предмету и познавательная активность начинают снижаться. Чтобы такая ситуация не возникла, учитель должен стараться создавать на уроке атмосферу комфорта, радости и успешности [Гальскова 2004:215].

Изучение иностранного языка не всем детям дается легко. Есть ученики, которые с трудом осваивают произношение, интонацию предложений, не запоминают структуру речевых образцов. Это может вызвать неудовлетворенность, неуверенность в себе и своих силах, ослабление интереса к изучению иностранного языка. Интерес, как известно, является движущей силой, обеспечивающей высокое качество, и прочность освоения необходимых умений и навыков. Поэтому задача учителя состоит и в поиске пути повышения интереса учащихся к своему предмету.

На формирование мотивации влияет ряд условий. Первым является уровень новизны. Учащиеся с достаточным уровнем языковой и речевой компетенции теряют интерес к повторяющимся заданиям. Что же касается учащихся со слабой подготовкой, они предпочитают выполнять уже знакомые задания, так как их выполнение позволяет повторно пережить положительные эмоции, что благотворно влияет на поднятии уровня мотивации. Следующее условие — это степень сложности задания, которая оценивается учащимся на основании соответствия этого задания, имеющимся у него способностям, средствам и времени на его выполнение. Большое значение в этой связи имеет самооценка учащегося. Помощь учителя позволяет трудное задание перевести в разряд более легких и тем самым поднять мотивацию к выполнению данного упражнения. Таким образом, важно, чтобы учитель не переставал вселять уверенность в своих учащихся, обеспечивая им поддержку. Еще одним условием для развития мотивации является наличие возможности для проявления школьниками самостоятельности. Самостоятельная работа эмоционально окрашивает деятельность учащихся, тем самым способствуя развитию у них мотивации [Командин 2011:18]. Большое значение имеет также время, данное на подготовку задания. При сжатых сроках учащиеся попадают в ситуацию стресса и практически перестают работать. И, наконец, еще одно условие — это влияние на формирование мотивации личного примера и ролевого поведения учителя [Бим 2002:15].

В ходе нашей работы мы выяснили, что начальное образование не такое уж простое, как кажется на первый взгляд. Существует масса факторов, которые влияют на психолого-педагогическую составляющую учебного процесса. С точки зрения психолого-педагогической характеристики учащихся начальной школы, следует создать комфортные условия для усвоения новых знаний. Это может выражаться стабильной ситуацией в коллективе, обеспечением педагогом спокойной и гармоничной работой на уроке, высокая мотивация учащихся, высокая заинтересованность учащихся к предмету. Так же не стоит забывать о помощи ребенку в борьбе с трудностями: потеря мотивации, нездоровые отношения в коллективе, индивидуальные особенности (болезнь, патология).

Обучение английского языка, с помощью специальных психолого-педагогических методик, которые описаны в нашей работе, позволит выстроить учебный процесс таким образом, чтобы на начальном этапе учащиеся получили знания в максимальном размере, какой требует от них программа.

Таким образом, начальный школьный возраст является наиболее ответственным этапом школьного детства и во многом определяющим для последующих лет обучения. Поэтому, к концу начальной школы, ребенок должен хотеть учиться, уметь учиться и верить в свои силы.

1.2. Методика обучения грамматике английского языка

Грамматика является одним из важных аспектов английского языка. Благодаря ей мы строим правильно предложения, пишем и переводим тексты, общаемся между собой. Поэтому, важно уже с самого начала изучения английского языка уделить грамматике особое внимание.

«Грамматика — формальный строй языка (словообразование, морфология и синтаксис), образующий вместе с фонетикой и лексикой его целостную систему» [Ожегов 1999:140].

Понятие «грамматика», в переводе с греческого - «буква, написание». Согласно сложившейся лингвистической традиции, этот термин использовался для обозначения:

- грамматического строя языка;
- отрасли языкознания, изучающей этот строй;
- учебника, содержащего сведения об этом строе [Казанцева 2005:10].

Основной целью обучения грамматике является развитие навыков и умений грамматически правильной речи: в обучении грамматике главная трудность – усвоение своеобразных навыков, то есть овладение способами изменять формы слов и сочетать слова в предложении [Колесникова 2001:94]. По определению доктора филологических наук, профессора В.Г. Гака, грамматика является разделом языкознания, в котором изучаются закономерности изменения и сочетания слов, образующих осмысленные предложения или высказывания [Кулешова 2003].

По мнению Е.Н.Солововой, знать грамматику означает знать: форму, значение, употребление, речевую функцию того или иного грамматического явления.

В содержание обучения грамматическому материалу входит следующее:

- усвоение грамматических форм, частей речи, их семантики и функций;
- значение правил употребления этих форм в зависимости от ситуации общения и контекста;
- развитие умений и навыков в употреблении грамматического материала в устных и письменных высказываниях.

Так же, в обучении грамматике традиционно определились два *подхода* – *имплицитный* и *эксплицитный* [Соловова 2005:98]. Наиболее распространенным в настоящее время в практике школьного обучения грамматике является *дифференцированный подход*. Он построен на основе выборочного использования положений двух традиционно сложившихся

подходов, отмеченных выше. В нашей работе мы делаем акцент на имплицитном подходе, – обучение грамматике без объяснения правил. Имплицитный подход может широко использоваться на начальном этапе обучения детей. В современных УМК для начальной школы удачно сочетаются оба метода: структурный и коммуникативный, с учетом реального контекста деятельности детей.

Имплицитный подход разработан Е.Н.Солововой и состоит из двух методов: структурного и коммуникативного.

Структурный метод ассоциируется с именем Х.Пальмера, автора первых подстановочных таблиц. В его основу положены упражнения на отработку структурных моделей. Плюсами данного метода является то, что грамматическая структура становится объектом длительной и специальной отработки. Учащиеся формируют динамический стереотип, готовность и способность автоматизировано употреблять готовую грамматическую структуру в речи, поскольку частота повторения однотипных действий с ней фиксирует ее в памяти как неделимое целое. Так же, в данном методе наравне с плюсами присутствуют и минусы: упражнения носят механический, монотонный характер; учащиеся скучают; устают; упражнения исключают речевой характер отработки; содержательная и речевая ценность предложений, как правило, невысока, поскольку все внимание направлено только на отработку формы.

Что касается коммуникативного метода, то для него присуще:

- предваряющее слушание подлежащего к усвоению материала в конкретной речевой ситуации;
- имитация в речи при наличии речевой задачи, что исключает чисто механическое, бездумное повторение;
- группировка схожих по смыслу/форме фраз, одновременная отработка однотипных фраз, создание структурного образа речевой ситуации;
- разнообразие обстоятельств автоматизации;
- действия по аналогии в схожих ситуациях общения.

Плюсами данного метода являются: высокая степень мотивации учащихся, речевая направленность отработки, разнообразие речевых контекстов использования, а минусами: недооценка принципа сознательности, большая подготовка со стороны учителя, специальный набор речевых этюдов, что далеко не всегда есть в арсенале каждого учителя; продолжительность во времени.

Уже на начальном этапе обучения иностранному языку начинается формирование грамматических навыков. В начальной школе ребята знакомятся с элементарными правилами грамматики, начинают изучение грамматических времён. Сначала учащиеся узнают новые слова, а потом учатся их использовать в предложении: утвердительной, отрицательной и вопросительной форме.

Грамматическим навыком является способность автоматизировано вызывать из долговременной памяти грамматические средства, необходимые для речевого общения [Кулешова 2003]. Е.И. Пассов называет грамматический навык как «способность говорящего выбрать модель, адекватную речевой задаче, и оформить ее соответственно нормам данного языка; причем, все это — мгновенно» [Пассов 1993:59].

Существуют речевой и языковой грамматический навык. Речевой – это автоматизированное употребление грамматических явлений на основе грамматического чувства. Языковой грамматический навык – это операционные навыки, образование отдельных грамматических форм и структур, причем по правилам и вне условий речевой коммуникации. [Столяренко 2017:318].

Методисты, в свою очередь, выделяют два вида грамматических навыков: рецептивные и продуктивные, исходя из видов речевой деятельности. Продуктивный грамматический навык – это способность говорящего выбрать модель адекватную речевой задаче, и оформить ее соответственно нормам языка. Рецептивный грамматический навык – это

способность читающего или слушающего узнавать грамматические формы и соотносить их с определенным значением [Кулешова 2003].

В своем формировании и развитии, грамматический навык проходит ряд стадий:

- восприятие модели, её имитация (действие по аналогии);
- подстановка (воспроизведение на основе аналогии);
- трансформация;
- репродукция (изолированное и самостоятельное употребление усвоенной модели);
- комбинирование (перенос с модели на модель) [Там же].

Этапами формирования грамматического навыка являются:

1. Введение и презентация нового грамматического явления, первичное выполнение грамматического действия (повторение речевых образцов хором за учителем, составление предложений). На этом этапе выполняются языковые, грамматические, неситуативные и аналитические упражнения; при введении используются демонстрация в контексте, таблицы, схемы. Объяснить грамматическое явление – значит раскрыть формальные признаки; объяснить семантику; функцию в контексте; провести первичное закрепление [Там же];

2. Формирование грамматических навыков в тренировочных, грамматических, предречевых, условно-речевых упражнениях. Развитие основных грамматических навыков: автоматизм, стабильное, ситуативное, коммуникативно-мотивированное употребление грамматического знака в речи в заданных границах [Там же].

Условно-речевые упражнения могут выполняться:

-на основе наглядно-представленных ситуаций (на серии картин), например: Учитель: What do the children do every weekends? What did they do last year? — Учащиеся: используют, отвечая на эти вопросы тренируемые грамматические формы глаголов;

-на основе речевого контекста следующего типа: *Mary gives some sweets to her brother before eating. What can their mum say to her* [Быкова 2013:29]?

-на основе темы: Учитель: *Tell me what were you doing in yesterday evening?* Ученик: *I was going for a walk* [Там же].

-на основе вопросов по теме: “*My Family*”: *Where was your family last weekend? How long were you there? Etc* [Там же].

3. Закрепление (использование грамматических явлений в различных формах и видах речи). Суммируются все полученные знания по лексике и грамматике и используются в различных видах речевой деятельности [Столяренко 2017:46].

Разные методисты выделяют различные типы упражнений по формированию грамматического навыка, которые могут быть использованы на разных этапах обучения. Например, Шатилов выделяет три этапа: предречевые, условно-коммуникативные и условно-речевые упражнения.

Рогова, в свою очередь, выделяет упражнения в имитативном воспроизведении грамматических явлений, в видоизменении грамматического явления, а так же в комбинировании грамматических явлений для выражения мыслей. Упражнения в имитативном воспроизведении грамматических явлений: имитация осуществляется на основе образца в громкой речи учащихся [Казанцева 2015:83].

Существует ряд трудностей при обучении английского языка в начальной школе. У школьников 7–10 лет одним из ведущих видов деятельности является игровая. Именно на это следует опираться педагогу. Важно заинтересовать детей, вовлечь их в процесс обучения, используя игровой метод. Причиной межъязыковой интерференции могут стать расхождения грамматики изучаемого языка и родного, под которой следует понимать замену системы грамматических признаков изучаемого языка другой, построенной под влиянием системы грамматических признаков родного языка. Интерференция – это отрицательное влияние родного языка

на процесс изучения иностранного языка [Селевко 2005:246]. Ее показателем служат типичные ошибки учащихся (артикли, интонация). Учитывая явление интерференции, методика должна основывать построение учебного процесса на учете особенностей изучаемого иностранного языка по сравнению с родным [Там же]. Внутриязыковая интерференция может также послужить причиной ошибок учащихся, если они сталкиваются с синонимичными грамматическими формами. Следовательно, она может быть определена как замена системы грамматических признаков изучаемого языка другой системой, построенной под воздействием дифференцированных признаков. Учителю следует помнить о зонах интерференции при подготовке к уроку: подбирать или составлять дополнительные к учебнику упражнения, руководствуясь наиболее типичными ошибками. Учитывать не только специфику грамматических явлений, но и объективные трудности их усвоения [Поташник 2008].

Соловова Е.Н. классифицирует возможные трудности при обучении грамматике, с позиции возникновения межъязыковой и внутриязыковой интерференции. Это происходит, когда правила из одного языка механически переносятся на другой, что и приводит к появлению ошибок. Внутриязыковая интерференция определяется тем, что в изучаемом языке существует достаточно большое количество грамматических явлений, которые учащиеся могут перепутать, особенно если при этом данные явления полностью или частично отсутствуют в родном языке. Например, при изучении английского языка трудно различаются учащимися временные формы глаголов, особенно формы перфекта и продолженных времен, которых нет в русском языке. Для русскоязычных учащихся обилие временных форм, а также связанное с ним явление согласования времен не может не представлять трудностей и не способствовать появлению ошибок [Соловова 2005:123].

Часто возникает вопрос, сколько времени требуется уделять в процессе обучения отработке тех или иных грамматических конструкций. По мнению

Ж. Л. Витлина, неоднозначно, так как количество времени, уделяемого на грамматику, зависит от сложности и важности изучаемого грамматического материала, и с этим нельзя не согласиться.

Деятельность учащегося заключается в активном овладении грамматическими конструкциями и умением их преобразовывать, потому что цель освоения грамматики английского языка не просто овладеть набором грамматических конструкций, а выработать умение передавать при помощи средств изучаемого языка необходимое содержание [Казанцева 2015:88].

Начальный этап обучения является самым важным, потому что именно в начальном школьном возрасте могут быть сформированы потребность в учении и умение учиться.

Этапы работы с грамматическим материалом:

- 1-ый этап – введение нового материала;
- 2-ой этап – тренировка и автоматизация нового материала;
- 3-ий этап – использование этого материала в различных видах речевой деятельности [Израевич 2003:38].

Важно правильно организовать учебный процесс школьников, учитывая структуру деятельности. Существует три стороны деятельности:

1. мотивационная;
2. целевая;
3. исполнительная.

При обучении школьников иностранному языку нужно ставить цели. Ученик должен представлять и понимать, чего именно он должен достигнуть. Следует отметить, что в предметной ситуации также должна быть объективная цель. В учебной деятельности перед школьниками ставятся конкретные учебные задачи. Важно, чтобы обучающиеся занимались самостоятельным поиском, чтобы решить те или иные учебные задачи. Конечно, какая-то часть знаний поступает в готовом виде, но нужно научить детей самостоятельно приобретать знания. Именно знания, добытые

в результате самостоятельной поисковой деятельности, являются наиболее прочными [Китайгородская 1986:108].

Исполнительная сторона деятельности есть нечто иное, как процесс выполнения учащимися определённых действий. Действие — это образец, которым в процессе обучения должны овладеть ученики.

1. Сначала ребёнок будет проговаривать грамматическую структуру с опорой на готовую модель.

2. Далее речевая деятельность будет выполнена без опоры на модель.

3. В конечном счете, ученик сможет употребить грамматическую структуру в ситуации [Израевич 2003:47].

Работа с учениками начальных классов должна строиться таким образом, чтобы было предусмотрено чередование различных видов деятельности. Внимание учеников такого возраста не может долго концентрироваться на одном виде деятельности. Целесообразно включать различные физкультурные минутки, о которых мы говорили ранее, чтобы дети имели возможность отдохнуть. Делать упражнения с детьми можно с использованием несложных рифмовок на английском языке, в которых присутствуют грамматические структуры.

Как уже упоминалось в нашей работе, если преподаватель создал все условия для учебы, ученики начальных классов с удовольствием выполняют упражнения, повторяют слова, обучение происходит в дружелюбной и благоприятной атмосфере сотрудничества. При этом задействованы различные виды памяти ребенка: зрительная, слуховая, двигательная и эмоциональная. Как упоминали ранее, когда происходит взаимодействие нескольких видов памяти, учебный материал переходит в долговременную память.

На каждой ступени обучения иностранного языка, существуют свои требования программы. Предлагается рассмотреть требования для 3 класса, УМК «Spotlight 3 (Английский в фокусе)», автором которого является Н.И.Быкова. Учебник является центральным элементом учебно-

методического комплекта серии «Английский в фокусе» для 3 класса общеобразовательных учреждений. Отличительной особенностью УМК является модульное построение учебника, наличие аутентичного материала о России, заданий, соответствующих требованиям международных экзаменах, готовящим постепенно к итоговой аттестации учащихся за курс начальной школы. Учебник получил положительные заключения РАО и РАН на соответствие Федеральному государственному стандарту начального общего образования.

Программа УМК «Spotlight 3 (Английский в фокусе)», автором которого является Н.И.Быкова, состоит из четырех частей:

- learn, read and talk about...;
- learn how to...;
- practice;
- write.

Указанные выше части программы состоят в каждом модуле, который имеет свою тему. Так как содержание нашей работы направлено на разработку игровых грамматических упражнений, то обращаем внимание на раздел «Practice», где представлены все грамматические темы, которые учащиеся 3 класса должны пройти за весь учебный год.

Программа полностью отражает базовый уровень подготовки школьников. Она конкретизирует содержание всех тем образовательного стандарта и дает примерное распределение учебных часов по разделам курса.

Рабочая программа включает:

- пояснительную записку;
- тематическое планирование учебного материала;
- поурочное планирование с указанием темы, а также основных видов учебной деятельности и планируемых результатов;
- описание учебно-методического и материально-технического обеспечения.

УМК «Английский в фокусе 3» предназначен для учащихся 3 классов общеобразовательных учреждений и рассчитан на два часа в неделю. Комплект создан с учётом требований Федерального государственного общеобразовательного стандарта начального общего образования.

К предметным результатам ФГОС относит освоенный учащимися в ходе изучения учебного предмета опыт специфической для данной предметной области деятельности по получению нового знания, его преобразованию и применению. Предметными результатами в начальной школе являются:

- овладение начальными представлениями о нормах иностранного языка (фонетических, грамматических, лексических);

- умение (в объеме содержания курса) находить и сравнивать такие языковые единицы, как звук, буква, слово.

Предметные результаты могут быть достигнуты при наличии следующих содержательных линий:

- коммуникативных умений в основных видах речевой деятельности – аудировании, говорении, чтении и письме;

- языковых средств и навыков оперирования ими;

- социокультурной осведомлённости.

Все указанные содержательные линии находятся в тесной взаимосвязи, и отсутствие одной из них нарушает единство учебного предмета «английский язык».

Система упражнений по иностранному языку всегда должна иметь своей целью практическое овладение иностранным языком. [Ракова 2009:89]. Языковые упражнения направлены на выработку у учащегося первичных умений и навыков пользования и целью является подготовка ученика к дальнейшей речевой деятельности.

Известно, что навык, выработанный на сознательной основе, отличается особой прочностью и гибкостью. Поэтому, следует всячески способствовать тому, чтобы учащийся хорошо усвоил особенности

прорабатываемого языкового материала. В связи с этим характерной чертой языковых упражнений должно быть многократное предъявление речевого образца и разнообразие типов и видов этих упражнений [Ракова 2009:91].

Чтобы сделать грамматические операции наглядными, можно работать с кубиками, карточками, лото, или картинками. С помощью наглядного материала довольно легко отрабатываются все грамматические операции: словообразование, словоизменение, построение предложения, грамматические конструкции и т.п. [Бабинская 2008:403].

В педагогике выделяют методы обучения, которые изучаются дидактикой, и методы воспитания, составляющие предмет рассмотрения в теории воспитания.

В методике обучения иностранному языку слово «метод» используется в следующих значениях:

- принципиального направления, характеризующегося определенными целями, содержанием и принципами обучения (грамматико-переводной метод);

- метод обучения внутри какого-либо направления, отражающая концепцию автора, предложившего его;

- метод как способ упорядоченной взаимосвязанной деятельности учителя и учащихся. В этом значении метод реализуется через приемы, выбор которых определяется принципами, лежащими в основе системы обучения [Гальскова 2004:86].

Подойдем к обучению как к системе, в которой действуют два компонента: учитель и ученик и рассмотрим их взаимодействие. Учитель должен стимулировать обучение ученика, направлять его и управлять им. Педагог выполняет организующую, обучающую, контролирующую функцию. В функции учащегося входят тренировка, ознакомление, применение. Раскроем каждую из указанных функций учителя. Так, в организующую функцию входит организация учения каждого учащегося и класса в целом. При этом учитель организует учение учащегося по

иностранному языку не только на уроке, но и во внеурочное время. Организующая функция учителя на начальном этапе приобретает особую роль в связи с тем, что, с одной стороны, иностранный язык для учащихся новый предмет, а с другой стороны, он является вторым языком по отношению к первому – родному языку. На начальном этапе следует отводить больше времени хоровой форме работы, парной, групповой, играм, соревнованиям. Необходимо с первых шагов показать детям схожесть в умениях, составляющих суть учения, приобретаемых ими и по другим предметам, в частности, по родному языку. В организующую функцию учителя входит привитие школьникам навыков и умений самостоятельной работы по английскому языку и осуществление контроля за ее выполнением [Подласый 2000:201].

В практике обучения тренировке, к сожалению, уделяется недостаточно внимания. Учитель слишком поспешно переводит учащихся от ознакомления к применению, тем самым, ученик не обеспечен реализацией полученных знаний. Например, недостаточно того, что учащийся знает, как (с помощью какой структуры и слов) выразить свое отношение к предмету на английском языке: I like it (the pen, the room, milk) или I don't like it [Николенко 2013:149]. Нужно, чтобы он мог быстро употребить его или мгновенно понять при чтении. Такого владения можно добиться только тренировкой. Наблюдения показывают, что нередко учитель сокращает тренировку из-за боязни скуки на уроке, и, особенно в тех случаях, когда ученики класса имеют разные уровни знаний [Иванова 1981:163].

Обучающая функция учителя состоит в том, что он объясняет, разъясняет, сообщает, комментирует, корректирует и тем самым обогащает знания учащегося по изучаемому языку. Методы, используемые учителем, должны отражать его организующую, обучающую и контролирующую функции и обеспечивать учащемуся возможность ознакомления, тренировки и применения учебного материала и, таким образом, достижения стоящих перед ним целей в изучении иностранного языка [Китайгородская 1986:93].

Итак, в данном параграфе мы рассмотрели понятие грамматика и грамматический навык, виды и этапы формирования грамматических навыков, трудности в обучении грамматике английского языка и способы их преодоления. Также были рассмотрены методы обучения грамматике, с точки зрения методики и педагогики; функции учителя и обучающего, а также этапы и способы введения грамматического материала. Каждый из рассмотренных этапов (ознакомление, тренировка, применение) реализуется в системе приемов, используемых учителем в организации учения учащегося, осуществляемого последним через решения множества конкретных задач, связанных с мыслительными операциями и восприятиями органов чувств. Приемы – это конкретное содержание действий с учебным материалом, которые сильно различаются в зависимости от направления и системы обучения этому предмету в школе. Конкретное содержание приемов непосредственно определяется методическими принципами, лежащими в основе обучения иностранным языкам в рамках системы, по которой идет обучение. Таким образом, чтобы сделать процесс изучения грамматики английского языка на начальном этапе наиболее эффективным, необходимо учитывать психолого-возрастные особенности младших школьников, использовать игровые методы обучения, моделировать воображаемые ситуации, обратиться к приёму проблемной истории и обязательно учитывать индивидуальные особенности ребёнка.

1.3. Геймификация процесса обучения иностранным языком

Термин «геймификация» (gamification) впервые был использован американским программистом Ником Пеллингом, а позже получил широкую популярность во многих областях человеческой деятельности [Орлова 2015:60]. В России это понятие относительно недавно. Изначально, геймификацией являлось применением подходов, характерных для компьютерных игр, для неигровых процессов с целью привлечения пользователей [Дымова 2013:59]. Но позже, Павел Храбкин выявил определение, что геймификация — это использование игровых элементов в

неигровом контексте, то есть процесс, когда элементы игры используют для достижения реальных целей.

С помощью геймификации, учащиеся начинают получать удовольствие от обучения. Происходит эмоциональное включение, азарт, концентрация на учебной задаче; производится профилактика против страха ошибки; появляется возможность сплотить команду, научиться общаться во время учебы [Дымова 2013:72]. В момент геймификации дети забывают, что находятся на уроке, они полностью погружены в сюжет, где проходят, допустим, грамматические испытания, получая за каждый пройденный этап поощрение в виде балла или награды. В то же время, существует ряд рисков. Например, учителю придется выйти из зоны комфорта: игра на уроках не для всех привычна. Или же, есть опасность переборщить с поощрениями: постоянное ожидание вознаграждения может, напротив, навредить учебной мотивации, поэтому, к этому вопросу нужно подходить с осторожностью. И если, все-таки, построить игру на конкуренции, то это может испортить отношения между одноклассниками. Однако, если вести игру умело, все эти риски можно избежать [Там же].

Широкое распространение игр и необходимость создания образовательных практик привели к возникновению геймификации как новой формы обучения. На поверхности геймификации лежит идея использования игрового подхода для того, чтобы сделать преподавание и обучение более занимательными. Многие преподаватели увидели потенциал геймификации в дополнении и расширении возможностей традиционного обучения. Но если разбираться с этим явлением серьезно, то можно обнаружить такие уникальные для обучения возможности как, вовлеченность в учебный процесс, высокую мотивацию, автономию и смысловое содержание [Кельберер 2014:144].

Обосновывается эффективность геймификации как нового способа организации обучения, имеющего огромный педагогический потенциал. Во-первых, усиливает мотивацию субъекта уделять более сильное и более

качественное внимание образовательной деятельности, во-вторых, продлевает приверженность задаче и, наконец, повышает вероятность достижения поставленной цели [Орлова 2015:60]. Полагаем, что феномен человеческой активности, называемый геймификацией, способен сделать более управляемой и планируемой образовательную деятельность, а значит, способствовать достижению более продуктивного образовательного результата [Орлова 2015:60].

Основными принципами геймификации являются: добровольный характер игры, выбор, алгоритм и обратная связь [Дымова 2013:60]. Игры бывают разные и иногда трудно найти что-то общее, поэтому добровольность – важный игровой принцип. Немало важный принцип – выбор. Он дает ощущение контроля, свободы, и заставляет включаться в игру в полную силу. Когда мы предоставляем выбор участникам, стоит понимать, какими путями они будут достигать цели. Эти пути стоит просчитать и оценить их удельный вес (в зависимости от поставленных целей). Никакая игра не возможна без обратной связи. Участник делает свой выбор — и получает ответ [Там же].

Важно, что геймификация – это не создание полноценной игры, а только использование определенных элементов. За счет этого создается больше соответствие желаемым целям [Дымова 2013:61]. Другими словами, за счет игры скучные задания становятся интересными, избегаемое — желанным, а сложное — простым [Там же].

Как и в любых других образовательных процессах, в геймификации есть свои достоинства и недостатки. К достоинствам можно отнести: удовольствие, эмоциональное включение, исчезновение страха ошибки, помощь в раскрытии (творческих) способностей у учащихся (учителей), работа в группе. К недостаткам геймификации можно отнести ухудшение атмосферы в классе из-за постоянной конкурентной борьбы, ожидание поощрения в виде хорошей оценки или балла за любую выполненную работу, а так же смещение мотивации [Дымова 2013:89].

Игра — идеальная обучающая среда со встроенным разрешением на ошибку, побуждающая мыслить нестандартно и развивать самоконтроль. Когда мы вносим элемент игры в серьезное или обыденное дело, мы заинтересованы не в том, чтобы заменить данное дело игрой, а в том, чтобы дать участнику больше заинтересоваться нашей целью, легче включиться в заданный процесс [Евплова 2013].

Геймификация — это способ воздействия на обучающихся. Настоящая ценность геймификации состоит в том, чтобы игровой принцип способствовал созданию осмысленного учебного опыта [Миронова 2017:55]. В отечественной педагогике признанные классики (Л. С. Выготский, Г. П. Щедровицкий, Д. Б. Эльконин и др.) исследовали специфику и особенности игры и игровой деятельности в процессе образования и воспитания. «Игровую технологию, применяемую в образовательном процессе, всецело признают крайне эффективной, универсальной, легко воспроизводимой, подходящей для любой учебной дисциплины и решения практически всех воспитательно-развивающих задач» [Игна 2011:186]. Ключевой считается такая особенность игры, как способность увлечь, захватить все внимание и не отпускать от себя долгое время, когда геймер теряет счет времени, забывает даже о физических потребностях в еде или сне, и в этом ее сила. Если бы с той же силой вовлеченности люди могли учиться, работать, создавать, показатели деятельности росли в геометрической прогрессии. Именно эти качества игры привлекают «геймификаторов» реальности и выступают единым психологическим основанием как традиционных педагогических игр, так и геймификации.

Игровое мышление, пожалуй, самый важный элемент геймификации, так как именно оно придает особый смысл простым действиям, добавляя им такие элементы как, конкуренция, сотрудничество, исследование и т.д. Цель любой игры — создать систему, в которой игроки имеют какую-то абстрактную задачу, подразумевающую испытания и трудности в ходе ее выполнения. Ключевым моментом геймификации является вовлеченность

участников, то есть привлечение их внимания в процесс образовательной игры, а игровые технологии в педагогической практике – это создание определенных условий для достижения задач, моделирование специальной игровой реальности со своими внутренними законами. Игра имеет определенные правила, обладает высокой интерактивностью и вызывает положительную эмоциональную реакцию. Механика игры заключается в зарабатывании баллов, бонусов, продвижении на следующий уровень и является важным фундаментом всего процесса геймификации. Здесь учащийся на время становится «не собой», принимает роль, действует, исходя из выбранной или данной ему роли, а не из собственных побуждений. Энциклопедия образовательных технологий определяет игру как «вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением» [Селевко 2005:129]. Значимость использования игровых технологий в образовании исключительно велика, поскольку «образовательная деятельность является сложным и рутинным действием, требует усилий со стороны обучающихся, часто вызывает у них усталость и скуку», а «включение игровых механик может значительно влиять на поведение учащихся и на эффективность результатов обучения, запуская субъектную активность обучаемых» [Селевко 2005:127]. Значимо, что методисты причисляют игро-практики к инструментарию имитационной образовательной технологии [Игна 2011:187].

Образование уже отчасти геймифицировано. В школе ученик правильно выполнил упражнение на уроке – получил хорошую оценку. Допустил ряд ошибок — заработал плохую. В конце каждого учебного года — итоговые контрольные работы и переход в следующий класс. Напоминает некий алгоритм. Но обыденность часто наскучит. Чтобы подпитывать интерес учащихся, нужен новый алгоритм или сюжет, где ученики – главные герои.

Чтобы внедрить в урок геймификацию, в первую очередь нужна увлекательная история. Для этого нам необходимо определить цель, распределить роли между учениками, а так же придумать испытания и правила игрового мира.

Для достижения оптимального результата, следует постепенно наращивать сложность испытаний в исследуемом процессе, создавать меньше конкуренции, а больше командной работы. Использовать следующие игровые элементы: задания, шанс, соревнование, сотрудничество, обратная связь, накопление ресурсов, вознаграждения, сделки, ходы, состояния победы [Дымова 2013:74].

Возникает такая тенденция: мир школы и современный мир – это два разных полюса. Школьный мир включает: традиционную классно-урочную систему, домашние задания, «стандартные, обычные уроки», применение учебника, презентация к уроку, применение на уроках неэффективных форм, методов обучения. Не стоит забывать, что современный мир – это постиндустриальное общество, век информатизации, компьютеризации, глобализация, инновации, модернизация, практикоориентированное обучение и многое другое. В результате, возникает противопоставление двух разных миров. Школа это отдельный мир, оторванный от современного мира.

В связи с этим возникает проблема. Отставание образовательного пространства школы от реального детского мира. Разрыв между реальностью и обучением. Школа создает искусственную среду, противоречащую детским интересам и ограничивающую их восприятие и освоение окружающего мира. Фактически учитель и ученик говорят на разных языках. Поэтому не применение современных образовательных технологий усложняет и лишает интереса учащихся к образовательному процессу.

Таким образом, мы можем говорить о геймификации как о новом способе организации обучения, имеющем огромный педагогический потенциал. Опираясь на ряд литературных источников и научных статей, мы выявили, что *геймификация* в образовательном процессе – это специально

созданные условия, с помощью игровых элементов, которые погружают учащихся в нереальный игровой мир, но при этом все созданные условия направлены на достижение реальных целей и задач. Свойственные геймификации механики позволяют запустить тот самый высший уровень активности, который «является первопричиной, источником деятельности ребенка, имеющей творческий, преобразующий характер» [Добычина 2013:155]. Причем стимулировать субъектную активность, не уводя обучающегося из реальности.

В первой главе мы рассмотрели понятия «грамматика», «грамматический навык». Интерес был проявлен к видам грамматических навыков: продуктивный и рецептивный. Так же в своей работе мы раскрыли этапы формирования грамматических навыков и рассмотрели три подхода: имплицитный, эксплицитный и дифференцированный. В нашей работе мы выделили имплицитный подход, так как в данном подходе акцент делается на обучение грамматике без объяснения правил. Несмотря на то, что разные методисты предлагают различные виды упражнений по работе над грамматикой, нами были рассмотрены мнения С.Ф.Шатилова и Г.В.Роговой.

По итогу написания первой главы мы выявили, что важна психолого-педагогическая характеристика учащихся начальной школы. Важно знать все психологические составляющие учащихся, их понимание, восприятие, мотивы. На что следует обратить внимание, при обучении детей, с какими трудностями могут столкнуться учащиеся и даже педагог.

Чем больше на уроке использовать наглядных пособий, различных ассоциативных предметов и мультимедиа средств, тем быстрее и эффективнее школьники начальных классов смогут запомнить и понять новый материал. Процесс изучения пойдет быстрее, а также будет присутствовать разнообразие в ходе урока.

Педагог должен осуществлять контроль и давать оценку деятельности учащихся после каждого урока. Какая цель была поставлена, какие задачи получилось осуществить, а какие нет и почему.

Так же мы прописали этапы обучения грамматике иностранного языка, разобрали методику обучения грамматике английского языка, раскрыли понятия «грамматика», «грамматический навык», упомянули виды, принципы и этапы грамматических навыков. Составили требования программы, опираясь на содержания УМК «Spotlight 3». И, наконец, выявили определение «геймификации», подробно разобрали что это такое и в чем ее отличие от игры, и насколько эффективен и эффективен ли вообще данный метод в обучении грамматике на начальном этапе обучения английского языка.

ГЛАВА 2. КОМПЛЕКС ГРАММАТИЧЕСКИХ ИГР НА АНГЛИЙСКОМ ЯЗЫКЕ ДЛЯ УЧАЩИХСЯ 3 КЛАССА В УСЛОВИЯХ ГЕЙМИФИКАЦИИ

2.1. Комплекс грамматических игр на английском языке для учащихся 3 класса в условиях геймификации.

В основу нашего комплекса входит разработка комплекса грамматических игр на английском языке, которые помогут при обучении учащихся 3 класса начальной школы. Мы разработали ряд грамматических упражнений в условиях геймификации, что поможет учащимся не только понять и довести свои грамматические навыки до автоматизма, но и позволит сделать урок более увлекательным и познавательным.

Цель комплекса: формирование грамматических навыков в условиях геймификации, направленное на отработку изучаемого материала, привлечение внимания обучаемых, а так же повышение их заинтересованности и вовлеченности в решении учебных грамматических задач и дальнейшем применении полученных знаний.

Задачи комплекса:

- провести анализ грамматических умений учащихся;
- разработать комплекс игровых грамматических упражнений в условиях геймификации и применить их в этапе исследования;
- сравнить результаты обучения и достижения учащихся.

Основной принцип: постоянная обратная связь с обучающимися для корректировки процесса обучения через игру с поэтапным погружением в тему без потери внимания.

Основные приемы: награды, очки, баллы, рейтинги мастерства, достижения, рейтинговые таблицы, соревнования между участниками, чат.

База исследования: МАОУ СОШ №85, г. Екатеринбург. УМК «Английский в фокусе» Н.И.Быковой, Дж.Дули, М.Д.Поспеловой и В.Эванс.

Гипотеза: если целенаправленно создать условия геймификации обучения грамматике английского языка в начальной школе, то повысится не только интерес к учебному процессу, но и успеваемость.

В исследовании приняли учащиеся 3 класса начальной школы в возрасте 9-10 лет в количестве 12 человек. Исследование проводилось на всем классе. Физически, все дети здоровы, так же ни у кого не обнаружилось умственных отклонений. Способности у учащихся класса средние, есть несколько сильных учеников. В целом, дети подвижны, энергичны, эмоциональны, присутствует любознательность и желание учиться.

Данный этап также включает разработку грамматических игр, которые могут быть использованы в работе и соответствуют возрастным особенностям учащихся.

В ходе нашего исследования принимать участие в качестве испытуемых будут учащиеся 3 «Г» класса. Вначале исследования учащимся будет предоставлен тест. Решив тест, определятся знания изученного ранее материала на базе традиционного обучения. Результаты теста (Таблица 2).

Далее, в ходе урока будут внедрены ряд грамматических упражнений с присутствием игровых элементов, а дети, в свою очередь, будут погружены в геймификационный мир, и начнут совершенствовать свои грамматические навыки. Наша задача на данном этапе исследования состоит в том, чтобы понять, что эффективнее: традиционный или игровой метод в объяснении материала.

Как и в любой игре, на уроке тоже есть свои правила. Например, во время урока учитель объясняет какую-нибудь тему, но, остановившись, произносит для учащихся «волшебное слово»: *“Funny District”*, – это будет означать, что учащиеся попадают в игровой мир, где их будут ждать испытания, награды, очки, поощрение и т.д. В этом и заключается смысл перехода от традиционной системы обучения к геймификационной.

Ход урока будет выстроен таким образом, что на уроке дети будут чувствовать себя как в компьютерной игре или на квесте. Они будут

проходить испытания, выполнять грамматические упражнения, и наградой не всегда будет являться оценка. Все будет зависеть от сюжета. Это может быть пиратская вечеринка, где главным призом будет являться ключ от сокровищ, или конкурс юных академиков, где в конце состязаний каждый получает грамоту. В любом случае, каждый урок будет выстроен по-своему, в зависимости от сюжета. Мы составили несколько грамматических игр, которые могут способствовать соревновательному процессу и помочь игрокам заработать баллы, очки, ключи, или выход на новый, более продвинутый уровень. Осталось проверить, как это работает на практике.

Тема 1: «Школьные дни»

Описание работы:

- введение базовой лексики;
- глагол “to be” и особенности его употребления;
- вопрос “What is it?” и ответ на него;
- numbers;

Цель: развитие грамматических навыков говорения в Present Simple.

Задачи:

- активизировать употребление глаголов в речи (Present Simple);
- развивать навыки говорения, чтения, письма и аудирования;
- формировать умения работать в группе, развивать логическое мышление, память, внимание, языковую догадку;
- воспитывать чувство коллективизма.

Оборудование: раздаточный материал, карточки, жетоны.

Ход урока

1.Организационная часть.

2.Основная часть.

Учитель произносит фразу “*Funny District*”, - это значит, что класс самостоятельно делится на команды и приготовились к испытаниям.

Учитель рассказывает сказку (Приложение 1), погружая участников в геймификационный мир.

По итогу первого уровня подсчитываются жетоны. Кто набрал большее количество – проходят на следующий уровень.

Сюжет, карточки с глаголами и местоимениями можно посмотреть в Приложении 1.

Далее, предлагается ряд грамматических испытаний, в которые играют не только учащиеся, прошедшие на следующий уровень, но и выбывшие участники. По окончании испытания это даст им возможность заработать новые очки и шанс пройти на следующий уровень.

Игра 1. Don't miss me!

К доске выходят несколько учеников-ведущих с учебными карточками “I”, “DO”, “DON'T”. Ученики, которые остались на своих местах готовят свои карточки с глаголами. Итак, поочередно к доске выходят все учащиеся с учебными карточками. Задача учащихся, у которых есть карточки с глаголами, не пропустить свой выход и встать только со своим местоимением.

Карточки с глаголами и местоимениями можно посмотреть в Приложении 1.

Игра 2. Make me up!

Учитель пишет на доске простое предложение, например: «She dances». К доске выходят двое учащихся от каждой команды. Им нужно построить данное предложение в отрицательную и вопросительную форму. Кто справится быстрее, заработает очко для своей команды.

Игра 3. That's right!

Учитель пишет на доске предложения с пропусками. Например:

Shesing.

Wedo the homework.

..... she skip?

..... they run?

What he like?

Учащиеся выполняют задание письменно. Их задача состоит, в том, чтобы заполнить пропуски. Чья команда быстрее справится, та и победит, заработав балл.

Игра 4. Choose the verb!

Учитель пишет на доске слово по теме “School days”. Например, слово «ruler». Игроки каждой команды должны по очереди подобрать к этому слову глагол, например: *give me the ruler, pass me the ruler*. Какая из групп назовет большее количество глаголов к каждому слову в течении 30 секунд, та и заработает большее количество очков.

Игра 5. Funny artists!

Игрок, закрыв глаза, рисует животное. Учитель называет основные части тела:

Draw a head, please.

Draw a body, please.

Draw a tail, please.

Если рисунок получился, команда получает баллы.

Тема 2: «Моя семья»

Описание работы:

-введение базовой лексики

-притяжательные местоимения.

-особенности образования множественного числа имён

существительных.

Цель: развитие грамматических навыков говорения и образования множественного числа имен существительных, употребление притяжательных местоимений.

Задачи:

- научить учащихся употреблению речевых образцов, содержащих определенные грамматические трудности;
- создать естественную ситуацию для употребления данного речевого образца.

Оборудование: раздаточный материал, карточки, жетоны.

Ход урока:

1. Организационная часть.

2. Основная часть.

Во время урока учитель произносит всем известное «волшебное слово», это значит пора зарабатывать баллы и очки.

После фразы “Funny District”, ученики самостоятельно делятся на команды и готовы к испытаниям.

Игра 1. Кто кого?

Каждой команде выдаются карточки с именем существительным и окончаниями множественного числа. Задача игроков как можно быстрее соединить карточки между собой, а после составить четверостишие, используя не только полученные слова во множественном числе, но и лексику по теме урока. Самый креативный получает звание «Юный поэт», грамоту и овалы.

Карточки с окончаниями существительных множественного числа можно найти в Приложении 1.

Игра 2. Чья это вещь?

Данная игра может проходить как в командах, так и индивидуально.

В ходе игры каждый из учеников достает какую-нибудь личную вещь и складывает ее в мешок учителя. Далее, один из игроков подходит к мешку, достает оттуда вещь и задает вопрос:

-Is it Mary's pen? Is it hers?

-Yes, it is my pen. / No, it is his pen.

Очки игрок или команда получает только в том случае, если предложение было выстроено грамматически правильно.

Тема 3. «Все, что я люблю».

Описание:

-введение лексики

-настоящее простое время

-модальный глагол “can”.

Цель: развитие грамматических навыков в употреблении модального глагола, а так же довести построение вопроса общего типа и краткого ответа на него в настоящем простом времени до автоматизма.

Задачи:

- научить учащихся употреблению речевых образцов, содержащих грамматические трудности в построении предложений с модальным глаголом;
- создать естественную ситуацию для употребления предложений в настоящем простом времени.

Оборудование: раздаточный материал, карточки, жетоны.

Ход урока:

1. Организационная часть.

2. Основная часть.

После фразы “Funny District” начинается игровой процесс.

Игра 1. Комментатор:

Команды по очереди выполняют действия и комментируют их, например: We can dance. I can swim. I can read books. We can sit. We can't fly. We can't drive a car. We can't sing.

Учитель ставит балл за каждое правильно названное действие. Победителем становится та команда, которая набрала большее количество баллов.

Игра 2. Геймер:

Учитель дает по планшету каждой команде, они заходят на сайт study-languages-online.com. Там их ждет онлайн-игра, правила которой заключаются в том, чтобы соотнести правильно вопрос-ответ, составить общий вопрос и самим написать к нему ответ. В ходе игры участники помогают главному герою Незнайке в поиске правильного ответа. В конце любой игры Незнайка по-разному благодарит участника. Какой будет награда за помощь игроки узнают только после выполнения всех заданий.

Тема 4. «Давай поиграем».

Описание работы:

-введение лексики

-притяжательный падеж имени

-указательные местоимения в единственном и множественном числе.

Цель: развитие грамматических навыков в употреблении неопределенного артикля, а так же создание естественной ситуации для употребления данного речевого образца.

Задачи:

- научить учащихся употреблению речевых образцов, содержащих грамматические трудности в построении предложений с неопределенным артиклем;
- создать естественную ситуацию для употребления указательных местоимений в предложении.

Оборудование: раздаточный материал, карточки, жетоны.

Ход урока:

1.Организационная часть.

2.Оснвная часть.

Учитель произносит фразу “Funny District” и начинается внедрение геймификации в процесс обучения.

Игра 1. Фанты:

Данная игра может проходить как в командах, так и индивидуально.

В ходе игры каждый из учеников пишет на бумажке какое-нибудь слово, связанное с темой «игрушки», сворачивает и складывает в мешок учителя. Далее, один из игроков подходит к мешку, достает оттуда вещь и задает вопрос, используя притяжательный падеж имени существительного. Очки игрок или команда получает только в том случае, если предложение было выстроено грамматически правильно.

Игра 2. Код да-Винчи:

Правила игры заключаются в том, что проходя на высший уровень игры, когда уже до финала осталось совсем чуть-чуть, команды находят где-нибудь в классе сундучок, в котором спрятан код, который участники должны разгадать. Каждая цифра кода равняется букве английского алфавита. Например: 20 8 1 20 7 9 18 12 7 19 22 5 18 25 16 18 5 20 20 25=That girl is very pretty.

Тема 5. «Животные».

Описание:

-введение лексики

-глагол “have”

Цель: развитие грамматических навыков говорения в употреблении глагола «иметь».

Задачи:

- научить учащихся употреблению речевых образцов, содержащих грамматические трудности в построении предложений с глаголом «иметь»;
- создать естественную ситуацию для употребления числительных.

Оборудование: раздаточный материал, карточки, жетоны.

Ход урока:

1.Организационная часть.

2.Оснвная часть.

Учитель произносит «волшебную» фразу “Funny District” и начинается игровой процесс.

Игра 1. Числительные:

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.

Игра 2. Запретное числительное:

Преподаватель называет *запретное* числительное. Обучаемые хором считают (сначала называются количественные, затем порядковые числительные). *Запретное* числительное называть нельзя. Тот, кто ошибается и произносит его, приносит своей команде штрафное очко. Выигрывает команда, получившая меньшее количество штрафных очков.

Игра 3. Угадай-ка:

На столе учителя разложены игрушки в виде животных и кукол. Ученикам предлагается посмотреть на них и запомнить все названия по-английски. Затем ученики отворачиваются, а учитель берёт со стола какую-либо куклу и прячет её за спиной. Остальные куклы закрываются. Ученики задают вопросы ведущему: Have it got a tail? Have it got arms? и т. д. и так до тех пор, пока кто-либо из учеников не отгадает спрятанную игрушку.

Тема урока 6. «Моя комната».

Описание:

-введение лексики

-употребление предлогов места

-структура «находится, есть» с глаголом в единственном и множественном числе.

Цель: развитие грамматических навыков говорения в употреблении предлогов места.

Задачи:

- научить учащихся употреблению речевых образцов, содержащих грамматические трудности в построении предложений с предлогами места;

- создать естественную ситуацию для употребления структуры «находится, есть».

Оборудование: раздаточный материал, карточки, жетоны.

Ход урока:

1. Организационная часть.

2. Основная часть.

Учитель произносит «волшебную» фразу “Funny District” и начинается игровой процесс.

Игра 1. Ассоциации:

Класс делится на две команды. Каждая из них, за исключением одного человека, выходит к доске и разыгрывает ситуацию. Первый игрок из команды держит карточку *There is/There are*. Следующие два игрока показывают предмет (стол, книги, человека), и два игрока, оставшиеся из группы, показывают где этот предмет находится. Игрок из их команды должен назвать целиком предложение.

Карточки с оборотом *There is/There are* можно найти в Приложении 1.

Тема 7. «Мой день».

Описание:

-введение базовой лексики

-настоящее продолженное время (утверждение, отрицание, общий и специальный вопрос).

Цель: развитие грамматических навыков говорения в употреблении настоящего продолженного времени.

Задачи:

- научить учащихся употреблению речевых образцов, содержащих грамматические трудности в построении предложений в настоящем продолженном времени;
- создать естественную ситуацию для употребления Present Continuous.

Оборудование: раздаточный материал, карточки, жетоны.

Ход урока:

1. Организационная часть.

2. Основная часть.

Игра 1. Кошка:

Учитель вводит новый материал с помощью домашнего животного кошки. Преподаватель объясняет, что кошка – это Present Continuous: голова у нее – глагол «to be», туловище – глагол-сказуемое, а хвост – герундий (V-ing). Когда дети составляют предложения, рассказывая о себе, они смотрят на кошку и боятся пропустить хоть какой-нибудь важный элемент конструкции, иначе кошка может остаться без какой-либо части тела.

Далее, детям будет предложено составить несколько предложений, глядя на кошку:

1. *playing / is / Boris / now / piano / the.*
2. *the / match / are / football / We / watching.*
3. *Is / reading / He / now.*

Можно быть уверенным, что этот способ является действенным, так как на следующий урок детям был предоставлен не материал, а сама игра.

Раздаточный материал в Приложении 1.

Игра 2: Игра с картинкой:

Для лучшего усвоения учащимися структур в Present Continuous можно использовать игру с картинкой. Школьникам предлагается угадать, что делает тот или иной персонаж, изображенный на картинке, которую они пока не видели. Ребята задают вопросы, например: A: Is the girl sitting at the table?

B: No, she is not.

A: Is the girl standing?

Побеждает ученик, который угадал действие, изображенное на картинке. Он зарабатывает очки для своей команды.

Тема 8. «Мой досуг».

Описание:

-введение базовой лексики

-предлоги времени

-употребление настоящего простого и продолженного времени

(утверждение, отрицание, общий и специальный вопрос).

Цель: развитие грамматических навыков говорения в употреблении настоящего простого времени.

Задачи:

- научить учащихся употреблению речевых образцов, содержащих грамматические трудности в построении предложений в настоящем простом времени;

- создать естественную ситуацию для употребления Present Simple.

Оборудование: раздаточный материал, карточки, жетоны.

Ход урока:

1.Организационная часть.

2.Оснвная часть

Игра 1. Найди правильно картинку и глагол

Команды получают дополнительные баллы за составление предложений с глаголами в Present Simple.

Group 1: John listens to music every day.

Group 2: Sam likes to ride a bike in the park.

Раздаточные материалы в Приложении 1.

Игра 2. Разгадай кроссворд и составь диалоги с разгаданными глаголам:

Команды получают дополнительные баллы за составление диалогов.

Group 1:

- Have you got a bike?

- Yes, I have.

- Where do you usually ride a bike?

- I like to ride a bike in the park.

- Let's meet in the park at 6 o'clock today.

- Okay. We can ride a bike together.

Раздаточные материалы в Приложении 2.

Игра 3. Грамматическая станция:

Команды читают, переводят стихотворения. Они должны найти все глаголы, правильно написать глагол в Present Simple вместо пропуска.

Group 1: It has got four legs. It likes bones and meat.

Group 2: It is a cat. It lives in the flat. It is a mouse. It lives in the house.

Раздаточные материалы в Приложении 2.

Игра 4. Вопросы и ответы.

Команды должны найти глаголы в стихотворениях, составить предложения с ними в вопросительной форме друг другу. Они составляют вопросы и отвечают на них.

Group 1:

- Do you like to play with a ball?
- Yes, I do.
- Can you draw?
- Yes, I can.
- What do you like to draw?
- I like to draw animals.
- How do you spend your free time on Sunday?
- I like to play, ride a bike and read a book on Sunday.

2.2. Анализ результатов апробации комплекса

Для выяснения актуальности нашего подхода мы провели ряд уроков по английскому языку у учащихся 3 классов в МАОУ СОШ №85. Нами был разработан процесс геймификации с элементами игровых грамматических упражнений, способствующий правильному усвоению детьми грамматического материала на данном этапе обучения.

Вначале исследования нами была выдвинута гипотеза: если целенаправленно создать условия геймификации обучения грамматике английского языка в начальной школе, то повысится не только интерес к учебному процессу, но и успеваемость.

Нами были поставлены следующие задачи:

- Подобрать игры для проведения апробации.
- Провести апробацию, показав влияние геймификации на объяснении нового грамматического материала в естественных условиях.
- Обобщить результаты апробации и сделать вывод о целесообразности использования обучающих игр на практике.

Вначале исследования мы провели тестирование учащихся 3 класса. Целью тестирования являлось практическое владение грамматикой, правильное употребление конструкций. С результатами тестирования вы можете ознакомиться в Таблице 2.

Таблица 2.

Данная таблица заполнена количеством отметок, которые получили учащиеся 3 «Г» класса после тестирования.

	Оценка			
	«2»	«3»	«4»	«5»
Verb “to be”	3	4	3	2
Present Simple	2	6	4	0
Imperative	1	4	5	2

Апробация проходила в МБОУ СОШ №85, Свердловской области, Ленинского района, г. Екатеринбург.

Направление исследования:

В основе нашей работы лежит подбор комплекса обучающих игр и выявление их эффективности в повышении грамматических навыков учащихся к изучению иностранного языка.

Нами был апробирован комплекс обучающих игр, направленный на повышение уровня грамматики учащихся в процессе обучения.

Было проведено 8 уроков, и каждый урок включал несколько игр по теме Present Continuous, Present Simple, структуре «to be», «have got», «can», «there is/are».

Наша цель состояла в том, чтобы погрузить учащихся в игровой процесс, чтобы они отошли от традиционной системы обучения, и погрузились в естественную среду приключений, конкуренции.

Цель учащихся состояла не в том, чтобы правильно выполнить задания и получить хорошую оценку, они копили баллы, очки, находили ключи, зарабатывали грамоты за свою хорошую успеваемость, чтобы потом обменять их на реальный приз.

Анализ игр:

Приёмы, использованные учителем и побуждающие к началу геймификации:

- создание благоприятных условий;
- предоставление материала для игровой деятельности;
- объяснение правил игры;
- предложение темпа игры.

Было произведено:

- соблюдение игрового режима;
- подбор материала в соответствии с тематикой игры;
- Оказание помощи учителем детям в осуществлении игровых замыслов;
- создание положительных эмоций;
- присутствие информации, которая связана с содержанием отображаемой жизненной ситуации;
- каждый ученик задействован в игре.

В заключении нашего исследования мы провели тестирования по изученным темам. Оценки класса: «4», «5». Следовательно, мы можем сделать вывод, что геймификация, как новый метод обучения иностранному языку имеет место быть.

В данной главе мы рассматривали геймификацию как новый способ объяснения материала, с элементами игры. Мы решили немного отойти от традиционной системы обучения английского языка и сделать процесс

обучения грамматике английского языка наиболее интересным и познавательным для учащихся 3 класса начальной школы.

Вначале своего исследования мы вывели гипотезу: если целенаправленно создать условия геймификации обучения грамматике английского языка в начальной школе, то повысится не только интерес к учебному процессу, но и успеваемость. Далее, мы провели тестирование на знание уже изученного ранее материала учениками 3 класса начальной школы. Результатами теста мы не были удовлетворены. Ученики допустили элементарные ошибки в грамматических конструкциях, не дописывали или писали слова с ошибками, забывали ставить окончания.

Чтобы достигнуть цель нашего комплекса, а также осуществить все поставленные задачи, мы ввели новый геймификационный метод объяснения грамматических конструкций, добавив в него элементы грамматических игр. Суть данного метода заключается в полном погружении участников в сюжет какой-либо игры или вымышленного мира. Благодаря сюжету, участникам становится интереснее выполнять задания, так как каждый раз при их исполнении они либо помогают кому-то, либо зарабатывают очки, либо выходят на новый, высший уровень игры. Попробовав использовать данный метод на практике, мы убедились, что наше предположение может оказаться очень полезным в ходе обучения грамматике английского языка в начальной школе.

До и после внедрения геймификационного метода нами проводилось тестирование учащихся, которое показало их владение грамматическим материалом. Результаты «до» и «после» существенно отличались. Результаты тестирования до внедрения геймификационного метода отражены в Таблице 2. По окончании нашего исследования, мы провели повторное тестирование. Результаты нас удовлетворили.

В практической главе мы указали цель и задачи комплекса, выявили гипотезу, прописали основные принципы и приемы, а так же базу исследования МАОУ СОШ №85. В своей работе мы описали необходимость

внедрения геймификации в учебный процесс, а так же разработали ряд своих грамматических игр, которые являются ключевым звеном в нашем исследовании.

Заключение

При написании работы была изучена психолого-педагогическая литература, рассмотрен игровой метод как средство формирования грамматических навыков у учащихся начальных классов при обучении английскому языку. Раскрыв понятия «геймификация», «грамматика», «грамматический навык» мы выявили значимость формирования грамматических навыков у учащихся начальных классов. И сумели раскрыть понятие геймификация.

Изучив психолого-педагогическую характеристику учащихся начальных классов, можем сделать вывод, что эффективное обучение невозможно без должной мотивации, формирования интересов у учащихся, создания благоприятных условий для обучения, а так же соблюдения внимания на индивидуальные и возрастные особенности каждого ученика.

Рассмотрев особенности формирования грамматических навыков при обучении иностранному языку учащихся начальных классов, следует заметить, что это очень сложный процесс, который происходит в несколько этапов:

- 1) ознакомление и осознание значения, формы и употребления;
- 2) тренировка в практическом использовании по опорам в микроконтексте;
- 3) применение на репродуктивном и продуктивном уровнях.

Каждый из этих этапов имеет свое значение и определенные трудности, особенно для детей, которые только начинают погружаться в учебный процесс. Помимо всего прочего, существует ряд преград при обучении грамматике английского языка у детей начальной школы. Это немало важный пункт, при обучении детей начального уровня, на который должно обращать внимание. В чем выражается сложность и как с ней бороться – описано в нашей работе. Кроме подробного описания что такое грамматика, грамматический навык, а так же вся информация о методике обучения иностранного языка, в нашей работе описано требование программы.

Рассмотрев и изучив все детали, мы дали определение слову «геймификация». Основной ее принцип — обеспечение получения постоянной обратной связи (feedback) от учащихся.

Условиями геймификации являются:

- Динамика;
- Механика;
- Социальное взаимодействие.

Процесс формирования грамматических навыков требует больших усилий. В результате этого возникает ряд проблем при обучении грамматике, которые обусловлены различными факторами. Поэтому необходимо использовать игровые приемы при работе над грамматическим материалом, позволяющие избежать однообразия механической тренировки.

Использование игровых приемов на изучаемом языке особенно актуально на начальном этапе обучения иностранным языком. Игровые приемы создают благоприятный психологический климат при обучении грамматической стороны речи. Благодаря игре снимается психологическая нагрузка учащихся, активизируется их речевая деятельность, повышается эмоциональный тонус, поддерживается интерес к изучению иностранного языка, тем самым она способствует более интенсивному и легкому запоминанию сложного грамматического материала.

Для эффективного формирования грамматических навыков у учащихся 3 классов нами был разработан геймификационный процесс освоения и закрепления грамматики английского языка по темам, которые отражены в требовании программы, а так же проведены игры, разработаны ситуационные упражнения, которые эффективно помогли учащимся понять и отработать изученный материал.

Таким образом, изучив все материалы о геймификации, мы выявили свое определение данному слову. *Геймификация* в образовательном процессе – это специально созданные условия, с помощью игровых элементов,

которые погружают учащихся в нереальный игровой мир, но при этом все созданные условия направлены на достижение реальных целей и задач.

Поставленные нами задачи в выпускной квалификационной работе были реализованы, цель достигнута.

Библиографический список

1. Асмолова А.Г. Как проектировать универсальные учебные действия в начальной школе / А.Г. Асмолова. – М.: Просвещение, 2010. – 151с.
2. Бабинская Т.К., Маслыко Е.А. Настольная книга учителя иностранного языка/Т.К.Бабинская – М.: Высшая школа, 2008. – 522с.
3. Бим И.Л. Личностно ориентированный подход — основная стратегия обновления школы // ИЯШ. — 2002. — № 2. — С. 11–15.
4. Быкова Н.И., Дули Дж., Поспелова М.Д., Эванс В.(Spotlight 3 / Английский в фокусе 3): Учебник для 3кл–М: Просвещение, 2013- 177стр.
5. Выготский В.С. Мышление и речь // Выготский В.С. Собр. соч.: в 6 т. – М.: Педагогика, 1982. – Т. 2. – 312 с
6. Гальскова Н.Д. Современные методики обучения иностранным языкам /Н.Д.Гальскова – М.: Аркти-Глосса, 2004.
7. Гамезо М.В., Петрова Е.А., Орлова Л.М. Возрастная и педагогическая психология. — М.: Педагогическое общество России, 2003.
8. Деркач А.А. Педагогическая эвристика. Искусство овладения иностранными языками. – М., 1991.
9. Дымова Т. Геймификация в образовании // Ключевые тренды педагогики. – 2013. №11 С. 58-93.
10. Евплова Е. В. Геймификация как средство повышения мотивации к обучению [Электронный ресурс] // Одинцовские чтения : науч. метод. статьи. М., 2013. – URL: <http://evplova.ru/nauchnye-i-metodicheskie-stati/53-gejmifi-katsiya-kak-sredstvo-povysheniya-motivatsii-k-obucheniya>
11. Игна О. Н. Имитационная (моделирующая) технология в профессиональной методической подготовке учителя иностранного языка // Вестн. Томского гос. пед. ун-та (TSPU Bulletin). 2011. Вып. 9 (111). С. 186–190.
12. Израилевич Е.Е., Качалова К.Н. Практическая грамматика английского языка/ Е.Е.Израилевич. – М.: Юнвес, 2003. – 718 с.

13. Казанцева Я. Н., Немчинова Н.В., Семенова Е.В. Теоретическая грамматика английского языка: учеб. пособие / Я. Н. Казанцева, Н. В. Немчинова, Е. В. Семенова. – Красноярск: Сибирский федеральный ун-т, 2015. – 135 с.
14. Кельберер Г. Р. Перспективы применения принципов игрофикации в подготовке педагогических кадров // Педагогическое образование и наука. 2014. № 4. С. 144–147.
15. Китайгородская Г.А. Методика интенсивного обучения иностранным языкам / Г.А. Китайгородская. – М.: Высшая школа, 1986. – 302с.
16. Колесникова И.Л., Долгина О.А. Англо-русский терминологический справочник по методике преподавания иностранных языков/ И.Л.Колесникова – СПб: Изд-во «Русско-Балтийский информационный центр «БЛИЦ»», «Cambridge University Press», 2001. – 224с.
17. Колкер Я.М., Устинова Е.С. Практическая методика обучения иностранному языку/Я.М. Колкер.— М.: Академия, 2000. — 264 с.
18. Командин Н.Е. (педагог-психолог) // Научная статья «Мотивации учащихся к обучению на уроках английского языка», 2011. – С.18
19. Конанчук Д., Волков А. Эпоха «гринфилда» в образовании [Электронный ресурс]. М.: электрон. журн. – Сколково., 2013. URL: http://www.skolkovo.ru/public/media/documents/research/education_10_10_13.pdf
20. Кондаков А.М. Примерные программы по учебным предметам / А.М.Кондаков. – М.: Просвещение, 2010. – 230с.
21. Краснова Т.И. Геймификация обучения иностранному языку // Молодой ученый, 2015. N11. С. 373–375.
22. Кулешова Н.А. Формирование грамматического навыка на начальном этапе в основной школе [Электронный ресурс] // Краснодар, 2003 URL: <http://works.tarefer.ru/64/100272/index.html>

23. Логинова Л.И. Как помочь ребенку заговорить по-английски/Л.И. Логинова. – М.: ВЛАДОС, 2004. – 210с.
24. Невоструев П. Ю. Применение концепции игрофикации в рамках разработки контент-стратегии // Евразийское научное объединение. — 2015. Т.1. № 3(3). с. 73–74.
25. Николенко Т.Г., Английский для детей: сб. упражнений / Т.Г. Николенко, И.И. Кошманова. – М. : Айрис-пресс, 2013. – 288 с. : ил.
26. Ожегов С. И., Шведова Н. Ю. Толковый словарь русского языка: 80 000 слов и фразеологических выражений / Российская академия наук. Институт русского языка им. В. В. Виноградова. — 4-е изд., дополненное. — М.: Азбуковник, 1999. —140с.
27. Орлова О.В., Титова В.Н. Геймификация как способ организации обучения // Вестник Томского государственного педагогического университета. – 2015. - №9 – С. 60-64. [Электронный ресурс]. URL.: <https://cyberleninka.ru/article/n/geymifikatsiya-kak-sposob-organizatsii-obucheniya>
28. Пассов Е.И. Цели обучения иностранному языку: учебное пособие.// – Воронеж: НОУ «Интерлингва», 2002. – №6.
29. Пидкасистый П.И., Хайдаров Ж.С. Технология игры в обучении и раз- витии: Уч. пособие. – М.: РПА, 1996. – 269с.
30. Подласый И.П. Педагогика начальной школы/ И.П.Подласый – М.: Гуманит. изд. центр «ВЛАДОС», 2000. – 399с.
31. Рогова Г.В., Верещагина И.Н. Методика обучения английскому языку на начальном этапе в общеобразовательных учреждениях: Пособие для учителей и студентов пед. Вузов, 3-е изд./ Г.В.Рогова – М.: Просвещение, 2000. – 232с.
32. Савионов Е.С. Примерная основная образовательная программа образовательного учреждения/ Е.С.Савионов. – М.: Просвещение, 2010. – 191с.

33. Селевко Г.К. Современные образовательные технологии: Учебное пособие. – М., 1998.
34. Смирнов С.А. Педагогика: педагогические теории, системы, технологии / С.А. Смирнов. – М.: Академия, 2000. – 510с.
35. Соловова Е.Н. Методика обучения иностранным языкам : базовый курс лекций : пособие для студентов пед. вузов и учителей / Е.Н. Соловова. – 3-е изд. – М. : Просвещение, 2005. – 239с.
36. Столяренко, Л. Д. Психология и педагогика : учебник для академического бакалавриата / Л. Д. Столяренко, В. Е. Столяренко. — 4-е изд., перераб. и доп. — М. : Издательство Юрайт, 2017. — 509 с.
37. Хуснулина Р.Р. Методические рекомендации по модификации учебного процесса на I–II курсах на факультетах с углубленным изучением английского языка. – Казань: Изд-во ИУЭП, 2008. – 20 с.
38. Шадриков В.Д. Психологическая деятельность и способности человека/ В.Д.Шадриков. - М.: Издательская корпорация «Логос», 2006. – 320с.
39. Werbach K. Gamification (Геймификация) // Coursera. University of Pennsylvania, Philadelphia. – Kevin Werbach, Associate Professor, 2011. URL: <https://class.coursera.org/gamification-002/lecture>
40. Herger M. Enterprise Gamification (Геймификация) // Coursera. University of Pennsylvania, Philadelphia, 2012. URL: <http://enterprise-gamification.com/index.php/de/blog/4-blog/79-the-gamification-tipping-point>
41. Kapp K. M. The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education. — John Wiley & Sons, 2012.
42. Kim A. J. Community building on the web: Secret strategies for successful online communities. — Addison-Wesley Longman Publishing Co., Inc., 2000.
43. Van Staalduinen J. P., de Freitas S. A Game-Based Learning Framework: Linking Game Design and Learning // Learning to play: exploring the future of education with video games. — 2011. — Т. 53. — С. 29.

44. Zichermann G., Lindner J. Game-based marketing: inspire customer loyalty through rewards, challenges, and contests (Маркетинг, основанный на игре: стимулировать лояльность клиентов посредством вознаграждений, вызовов и конкурсов). — John Wiley & Sons, 2010.