

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ  
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ  
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего образования  
«Тольяттинский государственный университет»

Гуманитарно-педагогический институт

(наименование института полностью)

Кафедра «Теория и методика преподавания иностранных языков и культур»

(наименование)

45.03.02 Лингвистика

(код и наименование направления подготовки, специальности)

Теория и методика преподавания иностранных языков и культур

(направленность (профиль)/специализация)

**ВЫПУСКНАЯ КВАЛИФИКАЦИОННАЯ РАБОТА  
(БАКАЛАВРСКАЯ РАБОТА)**

на тему «Обучающие игры для формирования лексико-грамматических навыков на занятиях по английскому языку в среднем профессиональном образовании»

Студент

С.А.Чебоксарова

(И.О. Фамилия)

(личная подпись)

Руководитель

К.п.н., доцент С.Н. Татарницева

(ученая степень, звание, И.О. Фамилия)

Тольятти 2021

## Аннотация

Уверенное владение английским языком является важной составляющей системы навыков не только современных специалистов из разных областей, но и любого человека. Изучение иностранных языков приобрело форму одного из обязательных предметов, преподаваемых в колледже, поэтому нужно использовать грамотный подход к его преподаванию. В настоящее время существует множество пособий и методик, предлагающих с помощью игр освоить обучающимся большинство навыков иностранного языка. К сожалению, не все преподаватели используют этот метод на своих занятиях. Таким образом, **актуальность** данной работы подтверждается наличием проблемы недостаточного использования различных игр при изучении грамматики и лексики на уроках иностранного языка в колледже. **Объект исследования:** методы и средства формирования лексико-грамматических навыков в процессе обучения иностранному языку в среднем профессиональном образовании, **предмет исследования:** обучающие игры, применяемые для формирования лексико-грамматических навыков на занятиях по английскому языку на 1-м курсе колледжа. **Целью исследования** является повышение эффективности формирования лексико-грамматических навыков на занятиях по английскому языку в среднем профессиональном образовании при помощи применения игр. Цель определила следующие **задачи:** 1)изучить особенности обучения иностранным языкам в среднем профессиональном образовании; 2)актуализировать процесс формирования лексических и грамматических навыков в профессиональной сфере; 3) подобрать игровые задания, которые будут способствовать более эффективному развитию лексико-грамматических навыков по английскому языку у студентов среднего профессионального учреждения и повышению интереса учащихся к изучению иностранного языка.**Практическая значимость** этой работы заключается в том, что она может быть использована преподавателями для проведения занимательных уроков и повышения интереса у студентов.

Данная работа состоит из введения, двух глав, заключения, списка используемой литературы и приложений.

В первой главе мы разобрали понятие СПО. Поняли, как осуществляется подготовка по иностранному языку в колледже. Далее были сформулированы основные понятия исследования, включающие понятия навыка, понятие лексико-грамматического навыка. По результатам анализа выявлена необходимость уделить особое внимание формированию и развитию лексико-грамматических навыков на среднем этапе обучения английскому языку и оптимизировать обучение лексике и грамматике.

Во 2 главе, мы выяснили что у студентов очень низкая успеваемость и поэтому решили провести эксперимент с применением игр. Мы рассмотрели несколько игр на формирование лексики и повторение грамматических правил. По итогам проведенного нами эксперимента мы выяснили, что использование обучающих игр на уроках английского языка в колледже повышает уровень усвоения лексики и грамматики.

Заключение содержит основные выводы проведенного исследования. Приложение содержит необходимые для игр задания и оборудование.

## Оглавление

Введение.....	5
Глава 1 Иностранный язык в среднем профессиональном образовании.....	8
1.1 Особенности обучения иностранным языкам в среднем профессиональном образовании.....	8
1.2 Формирование лексических и грамматических навыков в профессиональной сфере .....	13
1.3 Игровые технологии в обучении иностранному языку.....	18
Глава 2 Развитие лексико-грамматических навыков с помощью игр.....	30
2.1 Описание игр.....	30
2.2 Эффективность игр.....	37
Заключение.....	46
Список используемой литературы.....	48
Приложение А Научная статья.....	52
Приложение Б Карточки.....	53
Приложение В Загадки.....	54
Приложение Г Карточки с буквами.....	55
Приложение Д Плакат.....	56

## Введение

Уверенное владение английским языком является важной составляющей системы навыков не только современных специалистов из разных областей, но и любого человека. Изучение иностранных языков приобрело форму одного из обязательных предметов, преподаваемых в колледже, поэтому нужно использовать грамотный подход к его преподаванию.

В настоящее время существует множество пособий и методик, предлагающих с помощью игр освоить обучающимся большинство навыков иностранного языка. К сожалению, не все преподаватели используют этот метод на своих занятиях.

Чаще всего игры на уроке только внешне бывают похожи на игру, но не имеют вовсе (или имеют недостаточное количество) ее сущностных характеристик. Это связано в первую очередь с тем, что в деятельности, содержащей одновременно игровые и реальные (для обучения) характеристики, обучающемуся очень трудно их распознать. Таким образом, страдает не только игровая деятельность, но и процесс обучения в целом.

Разработкой теории игры, ее методологических основ, выяснением ее социальной природы, значения для развития обучаемого в отечественной педагогике занимались Л.С. Выготский, А.Н. Леонтьев, Д.Б. Эльконин и др.

**Актуальность** данной работы подтверждается наличием проблемы недостаточного использования различных игр при изучении грамматики и лексики на уроках иностранного языка в колледже.

В данной работе рассматривается использование обучающих игр как способ формирования таких языковых навыков как грамматические и лексические.

**Цель работы:** повысить эффективность формирования лексико-грамматических навыков на занятиях по английскому языку в среднем профессиональном образовании при помощи применения игр.

### **Задачи:**

1. Изучить особенности обучения иностранным языкам в среднем профессиональном образовании.
2. Актуализировать процесс формирования лексических и грамматических навыков в профессиональной сфере.
3. Подобрать игровые задания, которые будут способствовать более эффективному развитию лексико-грамматических навыков по английскому языку у студентов среднего профессионального учреждения и повышению интереса учащихся к изучению иностранного языка.

**Объект исследования:** методы и средства формирования лексико-грамматических навыков в процессе обучения иностранному языку в среднем профессиональном образовании.

**Предмет исследования:** обучающие игры, применяемые для формирования лексико-грамматических навыков на занятиях по английскому языку на 1м курсе колледжа.

### **Методологическая основа**

В этой работе базой исследования послужили труды отечественных и зарубежных ученых, посвященные вопросам использования различных игр для обучения английскому языку:

- работы, посвященные теоретическим основам использования игр для обучения иностранному языку в учебном процессе (И.Н. Верещагина, М.В. Кларин, Э. Берн, Н.Н. Богомолова, М.И. Бурдина и другие);
- работы, посвященные практическим вопросам использования игровых технологий в обучении (М.И. Бурдина, И.П. Гладилина, А.В. Кобышева, Н.Л. Утевская и другие);
- работы, посвященные изучению воздействия игр на психологические процессы обучающихся (И.В. Винникова, Л.С. Выготский, А.Н. Леонтьев).

**Методы исследования:** теоретический анализ учебно-методической, психолого-педагогической литературы по исследуемой проблеме, анализ,

синтез, моделирование, методический эксперимент, диагностический метод (тестирование), опытное обучение в пределах группы.

**Практическая значимость** этой работы заключается в том, что она может быть использована преподавателями для проведения занимательных уроков и повышения интереса у студентов.

**Структура работы:** данная бакалаврская работа состоит из введения, двух глав, заключения, списка используемой литературы и приложений.

В первой главе рассматриваются особенности обучения иностранным языкам в среднем профессиональном образовании, формирования лексико-грамматических навыков и теории игровой деятельности. Во второй главе описываются подобранные нами по темам обучения в СПО игры для формирования лексико-грамматических навыков и анализируется эффективность их применения.

# **Глава 1 Иностранный язык в среднем профессиональном образовании**

## **1.1 Особенности обучения иностранным языкам в среднем профессиональном образовании**

Среднее профессиональное образование (сокращенно СПО) - это «модернизированное» среднее специальное образование, входившее в советскую систему обучения. С распадом СССР часть техникумов переименовали в колледжи, более половины из которых присоединили к различным вузам в качестве структурных.

Первый год обучения в учреждении СПО студенты продолжают изучать школьные предметы: математику, физику, химию, биологию, географию, русский язык, историю, в том числе и иностранный язык.

Процесс обучения иностранным языкам можно описать как комплексный и многоаспектный, поэтому его невозможно отнести к областям одной науки. Теоретическую основу обучения иностранным языкам составляют части таких наук, как методика обучения иностранным языкам, лингвистика, педагогика, дидактика, психология и психолингвистика [33, с 25].

А язык является основной общеобразовательной дисциплиной со сложившимся верным содержанием и общими требованиями к подготовке обучающихся.

Иностранный язык характеризуется:

- тенденцией на освоение языковых средств общения, формирование новой языковой системы коммуникации, становление основных черт вторичной языковой личности;
- сочетанием языкового образования с элементарными основами литературного и художественного образования (ознакомление с

образцами зарубежной литературы, драматургии, музыкального искусства, кино и др.);

- многофункциональностью – способностью выступать как целью, так и средством обучения при изучении других предметных областей, что позволяет реализовать в процессе обучения различные межпредметные связи [33].

Содержание учебной дисциплины направлено на формирование различных видов компетенций:

- лингвистической – расширение знаний о системе русского и английского языков, совершенствование умения использовать грамматические структуры и языковые средства в соответствии с нормами данного языка, свободное использование приобретенного словарного запаса;
- социолингвистической – совершенствование умений в основных видах речевой деятельности (аудировании, говорении, чтении, письме), а также в выборе лингвистической формы и способа языкового выражения, адекватных ситуации общения, целям, намерениям и ролям партнеров по общению;
- дискурсивной – развитие способности использовать определенную стратегию и тактику общения для устного и письменного конструирования и интерпретации связных текстов на английском языке по изученной проблематике, в том числе демонстрирующие творческие способности обучающихся;
- социокультурной – овладение национально-культурной спецификой страны изучаемого языка и развитие умения строить речевое и неречевое поведение адекватно этой специфике; умение выделять общее и различное в культуре родной страны и англоговорящих стран;
- социальной – развитие умения вступать в коммуникацию и поддерживать ее;

- стратегической – совершенствование умения компенсировать недостаточность знания языка и опыта общения в иноязычной среде;
- предметной – развитие умения использовать знания и навыки, формируемые в рамках дисциплины «Английский язык», для решения различных проблем [32, с. 155].

Учебный предмет «Иностранный язык» согласно ФГОС среднего профессионального образования входит в предметную область «Филология», а среднего (полного) общего образования в предметную область «Иностранные языки». В соответствии с примерной программой среднего профессионального образования, дисциплина «Иностранный язык» развивает коммуникативную культуру студентов, способствует его общему речевому развитию, расширению кругозора, формированию представлений о диалоге культур, осознанию себя как носителя культуры и духовных ценностей своего народа. Иностранный язык имеет огромную важность, как воспитательный потенциал.

В результате изучения учебного предмета ОУП.03 Иностранный язык обучающийся должен обладать следующими показателями.

Личностные результаты:

- сформированность ценностного отношения к языку как культурному феномену и средству отображения развития общества, его истории и духовной культуры;
- сформированность представления о роли английского языка при освоении профессий специальностей среднего профессионального образования;
- развитие интереса и способности к наблюдению за иным способом мировидения.

Метапредметные результаты:

- умение самостоятельно выбирать успешные коммуникативные стратегии в различных ситуациях общения;

- владение навыками проектной деятельности, моделирующей реальные ситуации межкультурной коммуникации;
- умение организовать коммуникативную деятельность, для общения и взаимодействия с ее участниками.

Предметные результаты:

- сформированность коммуникативной иноязычной компетенции, необходимой для успешной социализации и самореализации;
- умение использовать иностранный язык как средство для получения информации из иностранных источников в самообразовательных целях [2].

Иностранный язык в профессиональной деятельности (английский) заключается в дальнейшем совершенствовании языковой и коммуникативной компетенции студентов на уровне, позволяющем успешное использование английского языка в будущей профессиональной деятельности [34]. Это предполагает умение достаточно свободно пользоваться наиболее употребительными языковыми средствами для осуществления деловых контактов, для ведения корреспонденции и составления деловых документов, а также для самостоятельной работы со специальной литературой на иностранном языке с целью получения профессиональной информации.

Иностранный язык как дисциплина учебного плана вносит свою лепту в воспитание социально активной личности. Изучение языка способствует формированию диалектико-материалистического мышления, взглядов на место человека в природе и обществе. Изучение иностранного языка помогает нравственному воспитанию, целью которого является воспитание личности.

Таким образом, согласно теме нашей работы, для нас является целесообразным рассмотреть основные возрастные особенности студентов. В возрастной психологии средний возраст называют подростковым.

У подростков продолжают развиваться психические познавательные процессы. Их теоретическое мышление возрастает. В подростковом возрасте

ребенок способен с помощью небольшой подсказки взрослого выдвинуть гипотезу, проверить.

У ребят начинает развиваться логическое мышление. В этом возрасте дети начинают больше интересоваться философскими, религиозными, политическими проблемами.

На протяжении развития памяти у детей среднего возраста также наблюдаются некоторые характерные особенности. Во-первых, в условиях увеличения объема информации в колледже студент вынужден преобразовывать учебный материал таким образом, чтобы его было легче запомнить. Подросток старается запомнить естественные связи между частями воспринимаемой информации. Также у такого возраста меняются отношения между памятью и мышлением. Положительное воспитательное воздействие на студента оказывает овладение чтением. Оно формирует культуру чтения и овладение приемами языковой догадки.

Для подростков свойственны резкая смена настроений и переживаний, эмоциональность, импульсивность, чрезвычайно велик диапазон полярных чувств. В этом возрасте наблюдается наличие «подросткового комплекса», который демонстрирует перепады настроения подростков – порой от безудержного веселья к унынию и обратно [39].

Следует отметить, что в подростковом возрасте также наблюдается сдвиг мотивов в отношении познавательной деятельности. То, что побуждало учиться в младшем школьном возрасте, в подростковом возрасте становится неактуально, а выбирать области познания в соответствии с будущей профессией еще рано. Поэтому в познавательной деятельности подростка большое значение имеет его увлеченность учебным предметом.

В данном параграфе было рассмотрено понятие СПО, как осуществляется подготовка по иностранному языку в колледже. Также рассмотрели, что формирует предмет «Иностранный язык» в среднем профессиональном образовании и какими личностными, метапредметными и предметными результатами должен обладать студент. Были рассмотрены

основные возрастные особенности студентов среднего профессионального образования. Оказалось, что при обучении английскому языку студентов, следует учитывать не только их возрастные особенности, описанные в классической психологии, но и обращаться к современным исследованиям, посвященным изучению психологических особенностей данного возрастного периода.

## **1.2 Формирование словарного запаса и грамматических навыков в профессиональной сфере**

Владение лексико-грамматическими навыками означает производить речь по выбору модели, адекватной речевой задаче в определенной ситуации общения, и при этом соблюдать все нормы языка [28]. Владение лексико-грамматическим навыком является одним из условий выполнения речевой деятельности. Согласно определению И.Ф. Мусаелян: «Словарный запас и грамматические навыки – это автоматическое распознавание и понимание языковой лексики и грамматических единиц в письменных и устных текстах, а также автоматический выбор и правильное использование языковой лексики и грамматических единиц, подходящих для коммуникативных задач» [13]. Несмотря на то, что большинство методистов рассматривают эти формулировки отдельно в теории и на практике, национальные разработчики тестов (ОГЭ, ЕГЭ) по-прежнему выделяют среди них «словарные и грамматические навыки», так как, согласно федеральным государственным образовательным стандартам, метод обучения языку является коммуникативным средством освоения. Владение такими навыками, как словарный запас и грамматика, оценивается в коммуникативной среде. Основное внимание в занятиях уделяется выработыванию навыков языковой деятельности [27].

По определению лингводидактического энциклопедического словаря А.Н. Щукина, «лексический навык – это автоматизированное действие сознательно выполняемой речевой деятельности, обеспечивающий безошибочное употребление лексических форм в речи» [15, с. 134]. Словарные навыки включают: форму произношения лексических единиц, манипуляции с выбором лексических единиц, комбинированные манипуляции с лексическими единицами и голосовые задания [26, с. 83]. Овладеть лексическими навыками значит быть способным автоматически, не задумываясь определять признаки лексических единиц, а также правильно использовать эту способность в каждой конкретной речевой ситуации. Г.В. Рогова пишет, что в содержание обучения входят три признака лексических навыков, которыми являются язык, методы и психология [18, с. 83]. Для достижения удовлетворительных результатов необходимо учитывать данные навыки при обучении лексике.

При изучении иностранных языков тоже присутствуют свои методы расширения словарного запаса. Е. И. Пассов выделил среди них пять стадий:

- понятие слов (установление связи между предметами и словами);
- имитация (слуховое и голосовое слежение за словами);
- указание предметов (установление ассоциативной связи между словом и объектом);
- комбинирование (формируется механизм комбинирования лексических единиц);
- использование (подбор слова в зависимости от его механики) [29, с. 21].

О.С. Богданова считает, что формирование словарного запаса следует разделить на семь этапов:

- потребность языка;
- семантизация;
- понимание управления;
- отработка слухо-произносительной стороны лексической единицы;

- автоматизация практики речи;
- чтение слов;
- запись лексической единицы [3, с. 91].

Выделяют два основных типа упражнений на улучшение лексического навыка: подготовительные упражнения и речевые упражнения. Согласно О. С. Богдановой: «подготовительные упражнения на развитие лексического навыка являются языковыми автоматизированными упражнениями» [19]. Данный тип упражнений делится на аспектные (идентификация, дифференциация, группировка) и собственно репродуктивные (имитация, подстановка, вопросно-ответные упражнения и др.)

Грамматические навыки – это автоматизированные компоненты осознанного речевого исполнения, которые могут гарантировать правильное использование грамматических форм в речи. Они являются одним из важнейших условий разговорной речи. Грамматика имеет организационный эффект. Можно сказать, что студенты овладели ими, если они знают форму, значение, использование и функции произношения грамматической модели [25, с. 25]. Одновременно, они могут быть использованы для правильной формулировки речи.

Грамматические навыки включают морфологические, синтаксические, графические и орфографические навыки. Каждый язык имеет разное количество грамматических шаблонов, но они присутствуют во всех языках, поэтому личная память лучше хранит обобщения, чем отдельные воспоминания, поэтому освоить ее несложно.

Методисты издавна изучают проблему формирования грамматических навыков. Пока нет единой точки зрения по этому поводу. И.Л. Бим считает, что процесс формирования грамматических навыков состоит из трех этапов: знакомства, тренировки и применения [6, с. 19].

Е. И. Пассов также отмечает шесть стадий формирования грамматических навыков:

- логический принцип;

- имитация модели грамматики;
- замена модели;
- перевоплощение;
- воссоздание;
- соединение частей модели [20, с. 152].

Обучение грамматике составляет основу речевой деятельности. Английская грамматика существенно отличается от грамматической системы русского языка. Поэтому учащиеся испытывают значительные трудности в ее усвоении. Изучение грамматики должно быть систематичным, постоянным и ориентироваться на речевые грамматические навыки.

В современных методах обучения грамматике используются индукция и дедукция [30]. Словарь и грамматика неотделимы от живого диалога, так как грамматика составляет словарь и, таким образом, образует смысловую единицу, лежащую в основе всей речевой деятельности. При обучении иностранным языкам эти аспекты органически связаны [23, с. 89].

Наше исследование построено на подготовке в сфере информационных технологий. Специалисту по информационным системам и программированию нужно знать английский язык. Ему важна письменная и устная речь [32, с. 150].

В своей профессиональной деятельности программисту для начала требуется умение читать английские тексты. Значительная часть компьютерной документации написана на английском языке. Поэтому современный специалист должен уметь работать с информацией из любой области человеческой деятельности, находить её в различных источниках. В основе его профессиональной подготовки лежат теоретические знания из определенных научных областей. В современной методике обучения иностранным языкам чтение признается одним из основополагающих умений, без освоения которого невозможно дальнейшее обучение [31, с. 12]. Наиболее интересные новые книги о программировании также издаются на английском.

Существует много сайтов на иностранном языке. Бывает, что компьютер выдает сообщение об ошибке на английском языке. Английский также нужен для чтения некоторых писем электронной почты, использования различных обучающих программ, сдачи тестов сертификационных экзаменов. Специалисту по информационным системам может понадобиться умение писать по-английски. Иногда русскоязычные кодировки символов на компьютере не отображаются либо вовсе не поддерживаются программным обеспечением. Во избежание проблем, связанных с этим, в некоторых программах желательно использовать только латиницу. Для этого можно применять транслитерацию или английский язык. При этом последний является наиболее предпочтительным, так как в компьютерной тематике существуют определенные специфические термины, избежать которых позволяет непосредственное использование языка оригинала.

Для привлечения внимания возможного работодателя, программисту может быть необходимо умение составлять резюме на иностранном языке.

Английский язык также может применяться для выбора имен различных программных объектов. Имена переменных, процедур и функций, таблиц и полей баз данных, имена файлов, играющие огромную роль для успешного развития проекта, должны иметь корректный и комфортно читаемый код. Поэтому для данной специальности просто необходимо развивать лексические и грамматические навыки.

Основная трудность английского в профессиональной сфере состоит в том, как строятся предложения. В нем есть длинные и местами замысловатые конструкции, которые сложно понять без соответствующего опыта. Например, необходимо прочитать и перевести описание к инструменту Microsoft: cloud security analytics: Leveraging big-data, machine-learning, and unique Microsoft optics across the Windows ecosystem, enterprise cloud products (such as Office 365), and online assets, behavioral signals are translated into insights, detections, and recommended responses to advanced threats.

Человеку, не знающему профессиональную лексику и грамматику, будет очень трудно понять смысл. Но по-другому передать техническую информацию невозможно.

Поэтому для данной специальности просто необходимо развивать лексические и грамматические навыки и понимать английский в своей профессиональной сфере.

В этом разделе рассматривались понятия лексики, грамматики, изучение метода разработки алгоритма формирования словарного запаса Е. И. Пассова. Мы узнали о семи этапах формирования словарного запаса О.С. Богдановой. Выявили определение словарного запаса и грамматического навыка И.Ф. Мусаелян. Также мы узнали об этапах формирования и развития грамматических навыков.

Далее мы разобрали какими навыками должен обладать и уметь пользоваться специалист по информационным системам. Узнали в чем заключается основная трудность английского языка в профессиональной сфере.

#### **1.4 Игровые технологии в обучении иностранному языку**

Игра – это тип осмысленной непродуктивной деятельности, где мотив лежит не в ее результате, а в самом процессе. Обычно игру противопоставляют труду, в лучшем случае видят в ней тренировку перед серьезным делом или необходимое восполнение монотонной односторонней деятельности [22].

Игры являются искусством освоения многих языков. Благодаря им появилось множество философов и исследователей разных времён и народов. Платон считал игры одним из самых полезных занятий, а Аристотель считал игры как источник гармоний и духовенства всего человечества.

Игра стала использоваться человеческой цивилизацией на достаточно ранней стадии в качестве средства обучения, подготовки детей к будущей

семейной жизни, ведению домашнего хозяйства, участию в войне, выполнению разных профессиональных функций и социальных обязанностей [40]. И так игра оказалась подходящим средством для обучения не только детей, но и взрослых.

Первой областью использования дидактических игр явилось искусство управления войсками. Впоследствии, обнаружив широкие возможности игр как модель взаимодействия между людьми в той или иной деятельности, накопив опыт использования игр в военных целях, люди решили включить игровые методы в обучение социально-экономическому управлению. Появились методы так называемого активного обучения. Имитационные игры на экономическую тематику получили название управленческих или деловых. Педагогу, ориентирующемуся на активные методы обучения, важно понимать, что любая форма обучения, имитирующая условия будущей профессиональной деятельности, является более адекватной в сравнении с традиционным семинаром и лекцией [16].

Джон В. Оллер отмечает: «игра делает человека более гибким, то есть добившись мастерства в языковом поведении, он с легкостью сможет применять полученные навыки и умения в новых ситуациях» [44, с. 23].

Рассмотрим основные направления развития теории игр. В XIX веке в игры рассматривались в качестве компенсации чрезмерной активности человека, в связи с чем сформировалась теория избытка нервных сил и компенсаторности. Основоположником указанной теории является английский философ Герберт Спенсер. Учение Г. Спенсера заключается в том, что избыток энергии, свойственный ряду животных и человеку, высвобождается в процессе игр [17, с.52]. С точки зрения ученого, люди любого возраста, участвующие в игровом процессе, удовлетворяют свои инстинктивные потребности, например, желание выжить.

В книге Аникеевой Н.П. говорилось: «капризность детей часто проявляется в ситуации скуки. Корчак считает такое явление, как скука, главным поводом для хаоса, раздраженности детей, их бессмысленной

беготни и немотивированной драчливости. Он напоминает родителям о необходимости увлечения детей делом. Конечно, с периодом детства связана прежде всего игровая деятельность» [1, с.15].

Рассматривая мотивационный компонент, следует отметить, что мотивы учения – это побудительные стимулы, причины, заставляющие ученика учиться, а также оказывающие воспитательное влияние на развивающуюся личность [4, с. 16].

В течение долгого периода времени различные ученые пытались определить корни возникновения игр. Явление игры зародилось благодаря культурному развитию общества, а также из-за наличия определенного объема свободного времени и желания людей не использовать его впустую.

Труды многих ученых были направлены на формирование понимания игр. Данной проблеме уделяли внимание З. Фрейд, Ж. Пиаже, У.Л. Штерн, Д. Дьюи, Э.З. Фромм, Й. Хейзинга и другие.

Отечественные психологи и преподаватели также занимались разработкой теории игр. Данной работой были увлечены К.Д. Ушинский, П.П. Блонский, Г.В. Плеханов, С.Л. Рубинштейн, Л.С. Выготский, Н.К. Крупская, А.Н. Леонтьев, Д.Б. Эльконин, В.С. Мухина, А.С. Макаренко и другие.

В одном из трудов А.Н. Леонтьева, посвященных психологии школьного образования, говорилось о том, что предшествует возникновению ролевой игры среди детей. Автор утверждал следующее: «в ходе деятельности ребёнка возникает противоречие между бурным развитием у него потребности в действии с предметами, с одной стороны, и развитием осуществляющих эти действия операций (то есть способов действия) – с другой. Ребёнок хочет сам управлять автомобилем, он сам хочет грести на лодке, но не может осуществить этого действия потому, что он не владеет и не может овладеть теми операциями, которые требуются реальными предметными условиями данного действия. Это противоречие может разрешиться у ребенка только в одном-единственном типе деятельности, а

именно в игровой деятельности. Только в игровом действии требуемые операции могут быть заменены другими операциями, а его предметные условия – другими предметными условиями, причем содержание самого действия сохраняется» [8, с. 49].

По словам Э.Берна: «игра – это комплекс скрытых транзакций, повторяющихся и характеризующихся четко выраженным психологическим выигрышем» [5].

Актуальной проблемой современной преподавательской деятельности является стимулирование интереса студентов к образованию и усвоению учебных материалов, выполнению самостоятельных и внеклассных заданий [12].

Создание игровой атмосферы на занятиях относится к числу высокоэффективных преподавательских приемов, с помощью которых стимулируется мозговая активность студентов и повышается их уровень мотивации при изучении иностранных языков. Большинство игровых методов легки в применении, поэтому в процессе проведения любого занятия можно без труда встраивать игровую часть. Целью игры в обучении является не развлечение, а достижение высоких результатов усвоения темы занятия.

Большинство преподавателей и ученых утверждает то, что обучение языку необходимо проводить в рамках открытого общения между участниками группы, между преподавателем и студентами, а также при возникновении иных форм межличностных связей [35]. Стоит отметить, что дополнительная мотивация у студента возникает в процессе коллективной работы.

Игровая форма занятия создается на уроке при помощи игровых ситуаций и приемов, которые выступают как средство стимулирования, побуждения учащихся. Несмотря на четкие условия игровой ситуации и ограниченность использования языкового материала, в ней обязательно есть элемент неожиданности. Поэтому для игры в определенных пределах характерна спонтанность речи. Речевое общение, включающее в себя не только собственно

речь, но и мимику, жесты, имеет ярко выраженную целенаправленность [42, 63].

Игровые технологии являются составной частью педагогических технологий. Также это форма взаимодействия между педагогом и обучающимся через реализацию определенного сюжета (игры, сказки, спектакли, деловое общение). При этом образовательные задачи включаются в содержание игры [24].

Е.И. Пассов выделяет следующие особенности игровой деятельности:

- мотивированность;
- отсутствие принуждения;
- индивидуализированная, глубоко личная деятельность;
- обучение и воспитание в коллективе и через коллектив;
- развитие психических функций и способностей;
- учение с увлечением [21].

Функции игры:

- развлечение;
- обучение;
- контроль и самоконтроль;
- воспитание;
- развитие коммуникативных навыков [21].

Существует разнообразное количество учебно-речевых видов игр таких как, фонетические, орфографические, лексические, грамматические, подвижные. Есть игры для работы с алфавитом, для обучения чтению, аудированию, монологической и диалогической речи.

Игровой образовательный процесс как система включает в себе широкий выбор педагогических методов, направленных на организацию обучения в формате игровой деятельности [2].

Игры, применяемые в педагогических целях, направлены на повышение результатов усвоения учебного материала.

Занятие, проходящее в формате игры, способствует возникновению у учеников желания участвовать в образовательном процессе и получать знания. Воплощение игровой системы и ситуаций при урочной форме занятий происходит по таким основным направлениям:

- дидактическая цель ставится перед учащимися в форме игровой задачи;
- учебная деятельность подчиняется правилам игры;
- усвоение учебного материала выступает в роли результатов игры, вызывая тем самым дух соперничества среди учеников.

Одной из главных задач преподавателя является поиск правильного соотношения между применением игровых и общих образовательных методов [36]. Педагогическое сопровождение игрового взаимодействия может реализовываться в индивидуальной и групповой, непосредственной и опосредованной формах. Создавая условия для личностного совершенствования подростка, педагог должен руководствоваться наличным уровнем развития и индивидуальными особенностями воспитанника, занимать позицию посредника и устанавливать с ребенком открытые отношения сотрудничества [10].

Сущность игры заключается в развитии различных навыков. Игровой процесс может сочетать в себе добровольность и обязательность, развлечение и напряжение, эмоциональность и рациональность, личную заинтересованность и коллективную ответственность. Значение игровых методов выражается в том, что они позволяют заинтересовать ребенка принять участие в игре, прохождение которой сопряжено с усвоением учебного материала [37].

Игровые задания способствуют укреплению связей внутри группы, так как совместная работа ведется для достижения общей цели. В рамках игры следует моделировать реальные ситуации, которые часто возникают в жизни, для того чтобы студент, играя, учился в них ориентироваться.

В процессе игры студенты социализируются, обретают уверенность при общении со сверстниками. Укрепив коммуникативные качества в процессе игры, студентам в будущем будет проще ощущать себя полноценной частью взрослого общества. Участники игры в процессе коммуникации преодолевают барьер социального неравенства и профессиональных различий.

Во время игры учащиеся должны слаженно взаимодействовать, учитывать реакции друг друга, помогать товарищам. Работа должна быть спланирована так, чтобы, как отмечает Кэрол Ливингстон «отсутствие даже одного члена коллектива сказывалось на работе всех остальных» [43].

Следует обратить внимание на то, что в процессе игры могут использоваться давно позабытые социальные способы взаимодействия, что позволяет восстановить их прикладное значение. Вовлеченный в игру человек с большей эффективностью реализует свой творческий потенциал, нежели в реальной жизни окруженный запретами, порицаниями и общественным мнением.

Основная задача преподавателя иностранного языка состоит в том, чтобы передавать своим ученикам не только теоретические знания, а в большей степени практический опыт общения на изучаемом языке.

Следует отметить, что при обучении английскому языку выполнение игровых заданий позитивно влияет на усвоение темы. Организация игрового процесса направлена на создание для ее участников реалистичных обстоятельств повседневного общения людей. Игровые методы обучения должны мотивировать ученика и влиять на его заинтересованность в получении новых знаний. На уроках иностранного языка учителя все чаще обращаются к использованию ролевых игр. Образовательный процесс совершенствуется и все больше отходит от традиций и классических методов преподавания, поэтому вокруг игровых методов сосредоточилось особое внимание.

Игры позволяют замкнутым в себе студентам раскрыться и вести открытый диалог с окружающими, и как правило, подразумевают диалог между участниками, поэтому следует подчеркнуть, что развитие языковых навыков происходит как у говорящего, так и слушающего, ведь это очень важно понимать, что говорит собеседник и правильно реагировать на его речь. Также, игровые задания стимулируют студента проходить через процесс познания самостоятельно, что способствует формированию у него чувства ответственности и инициативного характера.

Игры помогают ребятам стать творческими личностями. Творчество – это постоянное совершенствование в любой деятельности. Игра всегда предполагает принятия решения – как поступить, что сказать, как выиграть. По мнению И.В. Винниковой, желание решить эти вопросы убыстряет мыслительную деятельность детей. А если ребенок думает на иностранном языке, то он получает богатые обучающие возможности. Конечно, дети над этим не задумываются, игра для них, прежде всего – увлекательное занятие [11].

А. Вольтмен [45] считал, что игра дает возможность ребенку структурировать и выносить на осязаемые уровни деятельности свой опыт и связанные с ним чувства. Игра помогает ребенку раскрепостить воображение, овладеть ценностями культуры и выработать полезные навыки. Аффективный опыт, приобретаемый в игре, анализировала В. Экслейн [41], которая рассматривала игру как процесс, в котором ребенок проигрывает свои чувства, таким образом, выводя их на поверхность, вовне, получает возможность взглянуть на них со стороны и либо научиться управлять ими, либо отказаться от них.

Игру можно смело считать образовательным процессом, ведь игровой процесс пробуждает мозговую деятельность, которая позволяет находить в своей памяти необходимые слова и языковые конструкции, тем самым закрепляя изученный материал [9]. Можно сделать вывод, что игра является

по своей сути упражнением, направленным на тренировку лингвистических и коммуникативных навыков.

Игра не воспринимается студентом как процесс обучения или «зубрежка». Преподавателю же со своей стороны следует помнить о возможности проведения занятий в формате игры. Педагог ставит перед собой цель развить и закрепить речевые навыки в сознании своих учеников. Преподаватель может контролировать сценарий, по которому будет развиваться игра, а также может без труда осознать, где находятся образовательные границы этой игры [38].

Основываясь на вышесказанном, можно сделать вывод, что применение игровых техник обучения на занятиях по английскому языку позволяет достичь более высоких результатов педагогической деятельности в группах учеников разного возраста.

Если говорить об обучении иностранным языкам и иноязычном общении через игры, то стоит опереться на понятия об играх от Е.А. Маслыко. В этой классификации игра разделена на 5 групп, среди которых можно выделить подгруппы [7].

Первая группа – языковые игры. Игра предназначена для развития словарного запаса, грамматики и произношения, а также для тренировки использования языковых явлений при подготовке к овладению иностранными языками и общению. В этой группе существует 5 подгрупп:

- голосовые игры;
- правописные игры;
- игры с использованием алфавита;
- игры на словарный запас;
- грамматические игры.

Вторая группа – игры на словарный и грамматический материал. Программа направлена на организацию интенсивной самостоятельной работы в классе для управления учебной и познавательной деятельностью студентов для формирования грамматических и словарных навыков, а также

на овладение правилами использования конкретных языковых единиц. В различных упражнениях результативность игры варьируется от максимального использования игровых действий до чисто обучающих игр.

Как мы все знаем, обучение студентов использованию грамматических структур требует много повторений, утомительно и не приносит быстрого удовлетворения. Игры помогают сделать скучные и повторяющиеся задачи более интересными и познавательными.

Данные игры преследуют цели:

- обучение использовать речевые модели с определенными грамматическими трудностями;
- создание естественной ситуации для употребления данной речевой модели;
- развитие речевой активности и самостоятельности учащихся.

Большинство игр основано на подсчете очков. Однако интерес к игре необязательно должен осуществляться исключительно за счет игры.

Словарные игры продолжают закладывать основу для устного английского языка, поскольку они предоставляют студентам возможность перейти к активному устному английскому языку, усвоив словарный и грамматический материал.

Третья группа – психотехнические игры, которые предназначены для развития разговорных навыков. Эти игры преследуют следующие цели:

- создание атмосферы, необходимой для комфортного изучения языка;
- выполнение учебных заданий для синхронизации произношения иностранного языка с физической и умственной деятельностью;
- интенсивное обучение использованию лексики и грамматических материалов.

Четвертая группа – практика обучающих игр иноязычного общения. Она может помочь студентам организовать целенаправленную практику разговорной речи на иностранном языке, тренировать и активировать навыки

и умения монолога и разговорной речи в рамках структуры, общаться с партнерами по различным типам взаимодействия и представлять различные типы функциональных утверждений.

Таким образом, игры позволяют преподать материал в доступной, интересной форме, способствуют лучшему усвоению знаний, вызывают у студентов интерес к познанию и формируют познавательные компетенции учащихся. Но включение игры, игровых технологий и форм в качестве активной составляющей образовательного процесса также обуславливает необходимость предваряющей подготовки к этому виду профессиональной деятельности самого педагога, формирование у него «умения играть» [14].

Игры на занятиях можно использовать для повторения или для изучения нового материала. В том, что традиционно называется «бессознательным» обучением, они могут быть одним из видов деятельности, в которых занятия происходят. Например, в групповых играх люди часто учатся общаться с другими, не задавая себе вопросов, взаимодействовать с другими, подчиняться чужому мнению и наоборот. Таким образом, они учатся становиться лидером и направлять других, и так они получают знания и навыки, связанные с новыми темами в таких действиях.

В данном параграфе было исследовано понятие игры. Разобрали несколько ее классификаций. Мы узнали о применении игр в древности и как эти игры влияли на детей. Выявили проблему современной преподавательской деятельности, она заключается в низкой мотивации студентов к образованию и усвоению учебных материалов. И выяснили как данную проблему можно решить с помощью игр

#### Выводы по главе 1

В первой главе мы разобрали понятие СПО. Поняли, как осуществляется подготовка по иностранному языку в колледже. Также рассмотрели, что формирует предмет «Иностранный язык» в среднем

профессиональном образовании и какими личностными, метапредметными и предметными результатами должен обладать студент.

Далее были сформулированы основные понятия исследования, включающие понятия навыка, понятие лексико-грамматического навыка, представлены разные подходы выявления методических алгоритмов работы с лексическим и грамматическим навыками, а также были рассмотрены типы упражнений на развитие (формирование) лексического навыка. В этом параграфе нами было установлено, что формирование и развитие лексического и грамматического навыков это неразрывно связанные процессы.

По результатам анализа выявлена необходимость уделить особое внимание формированию и развитию лексико-грамматических навыков на среднем этапе обучения английскому языку и оптимизировать обучение лексике и грамматике.

Далее мы разобрали какими навыками должен обладать и уметь пользоваться специалист по информационным системам. Узнали в чем заключается основная трудность английского языка в профессиональной

Далее было исследовано понятие игры. Изучили, классификации игр, какие функции игра выполняет. Узнали актуальную проблему современной преподавательской деятельности, она заключается в низкой мотивации студентов к образованию и усвоению учебных материалов, выполнению самостоятельных и внеклассных заданий. И разобрали как данную проблему можно решить.

## **Глава 2 Развитие лексико-грамматических навыков с помощью игр**

### **2.1 Описание игр**

Данные игры были разработаны для студентов 1 курса среднего профессионального образования по темам: Profession, Computer Engineering, Information Technology, My Speciality, Appearance, Present Simple, Present Continuous, Past Simple, Past Continuous, Future Simple на формирование лексических и грамматических навыков. Всего разработано 10 игр. Данные игры могут применяться в образовательных учреждениях общего и среднего образования.

Первая игра направлена на развитие лексики по теме «Profession»

Оборудование: карточки (Приложение А). Можно играть группой, можно командами.

Каждому студенту дается по несколько карточек со словами, связанными с профессией. Затем преподаватель читает статью, как только студент слышит в ней своё слово, которое указано на его карточке, он как можно быстрее поднимает руку, показывает карточку, повторяет это слово. Далее он должен максимально быстро с ним составить короткое предложение.

Например, студент получил карточку со словом «Motherboard». Далее преподаватель читает отрывок из статьи: «users plugged components like floppy drive controllers and memory into the slots. Today, motherboards typically boast a wide variety of built-in features, and they directly affect a computer's capabilities and potential for upgrades». Студент, услышав заданное слово, после прочтения, поднимает руку, показывает карточку и составляет короткое предложение: I build my computer with this motherboard.

Если данная игра вызывает у студентов затруднения в ходе процесса ее проведения, то им следует больше повторять и прописывать слова на данную тематику. Читать больше научной и технической литературы.

Вторая игра «STOP» также направлена на активизацию лексики по другой теме «Computer engineering». Оборудование: карточки со словами, которые надо загадать (Приложение Б).

Данная игра используется в качестве повторения изученных слов на занятии на тему «Computer engineering», пополнения словарного запаса на эту тему, преодоления языкового барьера, развития навыка разговорного английского. Играть можно группой и в командах.

Игра начинается с того, что студент выходит к доске, и преподаватель дает карточку со словом. Он должен объяснить на английском языке слово по теме, которое ему сказано загадать преподавателем. Показывать слово другим ребятам нельзя, только объяснять на словах.

Другие студенты должны угадать слово по буквам. Например, загадано слово «Code», студент выходит и объясняет на словах данное слово: This refers to the programming languages used to create or manage programs. Ребята начинают по очереди называть буквы.

Если буква названа неверно, то за каждую неверную букву пишется одна буква из слова STOP.

Если слово STOP напишется раньше, чем будет угадано слово, то те, кто отгадывают – проигрывают.

Следующим загадывает слово тот, кто угадал последнюю букву предыдущего слова или, кто сразу назвал его полностью.

Если данная игра вызывает у студентов затруднения в ходе процесса ее проведения, то им следует больше повторять слова и больше читать статей на тему информатики.

Следующая игра «Riddles» тоже направлена на активизацию лексики, а также на пополнение словарного запаса, развитие скорости реакции, концентрации внимания, умения работать в команде по теме «Information technology».

Оборудование: карточки с загадками (Приложение В). Можно играть в группе и в командах.

Студенты делятся на две команды. Каждой команде раздается по 5 карточек с загадками на указанную тему. Командам нужно как можно быстрее разгадать все загадки и показать ответы преподавателю. За каждую правильно отгаданную загадку команда получает 1 балл. Побеждает та команда, у которой будет набрано большее количество очков.

С данной игрой проблем у студентов не наблюдалось.

Если данная игра все-таки вызывает у студентов затруднения в ходе процесса ее проведения, то им следует больше читать литературы на английском языке для пополнения словарного запаса, смотреть видеоролики, фильмы и мультфильмы на английском языке для того, чтобы слышать разговорную речь, больше общаться на английском языке, чтобы преодолевать языковой барьер.

Далее студенты проходили тему «My speciality». На уроке они снова изучали лексику и учились разговаривать на специальные темы. В качестве повторения словарного запаса по компьютерной тематике, развития скорости реакции, концентрации внимания, умения работать в команде, развития скорости чтения, развития памяти была проведена игра «Lucky cell». Лишнее оборудование, кроме доски, никакое не требуется. Играют командами.

Студенты делятся на две команды. Преподаватель на доске рисует сетку с цифрами (рисунок 1). Такая же сетка будет на листочке, но со словами у преподавателя.

1	5	9	13	17
2	6	10	14	18
3	7	11	15	19
4	8	12	16	20

Рисунок 1 – Сетка с ячейками на доске

Далее преподаватель на 5-8 секунд показывает свою картинку с заполненными словами (рисунок 2). Командам необходимо запомнить те ячейки, в которых скрыты слова на компьютерную тематику.

<b>1 CODE</b>	<b>5 MOTHERBOARD</b>	<b>9 ETHERNET</b>	<b>13 CUP</b>	<b>17 CASE</b>
<b>2 APPLE</b>	<b>6 CPU</b>	<b>10 INSTALL</b>	<b>14 FEVER</b>	<b>18 THERAPY</b>
<b>3 JAVA</b>	<b>7 CAT</b>	<b>11 PROCESS</b>	<b>15 PRINTER</b>	<b>19 VIRUS</b>
<b>4 JAGUAR</b>	<b>8 LTE</b>	<b>12 DENTIST</b>	<b>16 INTERFACE</b>	<b>20 OVERLOAD</b>

Рисунок 2– Сетка со словами в ячейках

Когда преподаватель убирает свой листочек, студент из одной команды выходит к доске, выбирает ячейку и пишет в ней слово, что там было. Например, он назвал ячейку 10 и написал правильно слово, значит команде 1 балл. Если же ячейка не была угадана или слово написано с ошибкой, балл не засчитывается. После идет игрок из второй команды. Выигрывает та команда, которая смогла найти больше слов.

Благодаря такой игре студенты запоминают эти слова, ведь они пригодятся им в дальнейшем.

Еще одна игра, которая проводилась, называется «Make a word». Используется в качестве повторения изученных слов на занятии на тему «Appearance», пополнения словарного запаса по этой теме, развития скорости реакции, развития креативности. Оборудование: карточки (Приложение Г).

Играют командами друг против друга.

Ребята должны поделится на команды. Команды получают наборы карточек с буквами алфавита. Затем преподаватель говорит слово, например, Posture. Студенты, у которых будут находиться составляющие его буквы, должны составить слово из этих карточек. Команда, которая быстро и безошибочно составит слово, получит один балл. Итоги игры подводятся после того как составлено несколько слов.

Если данная игра будет вызывать у студентов затруднения в ходе процесса ее проведения, то на следующий урок преподаватель снова разберет с ними данную тему. Далее будут стараться описывать внешность друг друга.

На следующей паре ребята проходили тему «Present Simple». После изучения была проведена игра на повторение изученных грамматических правил пополнения словарного запаса, преодоления языкового барьера, развития навыков разговорного английского. Оборудование для игры не требуется. Можно играть группой и командами.

Преподавателем проговариваются примеры предложений. (I have got a big family. I go to work every day. I like pizza. I live in Russia. I have many friends). Далее каждый студент должен рассказывать о себе, своих увлечениях, привычках, используя время Present Simple. Студент, который расскажет о себе больше предложений – победитель. Одно правильно составленное предложение оценивается 1 баллом.

Если данная игра вызывает у студентов затруднения в ходе процесса ее проведения, то преподавателю необходимо объяснить еще раз студенту схему построения времени Present Simple, привести ему примеры употребления времени. Также с помощью преподавателя можно в текстах искать предложения с данным временем и выписывать их себе.

Следующая игра «Broken Text» была по теме «Present Continuous». Была проведена в конце пары для повторения изученных грамматических правил, преодоления языкового барьера, развития навыка разговорного английского.

Играть можно как всей группой, так и самостоятельно. Оборудование: не требуется.

Преподаватель пишет предложение из заранее взятого текста на доске в произвольном порядке. Например, «sets up Alexander accounting a computer for». Далее студенты смотрят на данное предложение, и их задача заключается в том, чтобы восстановить прежний порядок слов и понять смысл предложения. Необходимо дать студентам время на составление

ответов. Далее студентам нужно как можно быстрее поднять руку, зачитать правильный вариант текста, после чего преподаватель должен зачитать исходный текст. Студент, который смог назвать оригинал предложения, становится победителем этой игры.

Если данная игра вызывает у студентов затруднения в ходе процесса ее проведения, то преподаватель вновь может объяснить схему построения данного времени, подсказать ребенку с чего начинается предложение.

Следующая игра «Fast Reaction» также используется в качестве повторения изученных грамматических правил на тему «Past Simple».

Данная игра состоит в том, что преподаватель произносит вслух предложения в прошедшем времени с какой-либо ситуацией. Далее студенту необходимо как можно быстрее придумать причину из-за чего произошла данная ситуация, поднять руку и ответить. Студент, который больше всех ответил, побеждает.

Например, преподаватель произносит: I lost my keys to the classroom. Студент говорит: You left your keys in the car. Либо произносится такое предложение: I spent much money last year, – то студент может ответить: You bought a house.

Если данная игра вызывает у студентов затруднения в ходе процесса ее проведения, то преподаватель может подсказать студенту жестом. Либо преподаватель может принять себя на роль студента и придумать какую-то фразу.

На следующей паре мы проводили игру «Total recall». Цель данной игры была повторение правил по теме «Past Continuous». Также данная игра развивает речевые навыки, студенты учатся замечать и исправлять ошибки, а также понимать контекст и правильно строить предложения.

Можно играть группой и в командах. В данном случае наши ребята из группы 2010 ИС поделились на две команды.

Для этой игры требуется картинка с изображением людей, занимающихся различными делами. Желательно, чтобы слова уже были

известны, тогда студентам не придется отвлекаться на поиск нужной лексики, и они смогут сконцентрироваться на использовании грамматики. Раздаем каждой команде по маленькому плакату и просим их внимательно рассмотреть и запомнить, как можно больше деталей. Дается им на это 5 минут. После этого преподаватель забирает рисунки. Следующее задание – написать, как можно больше предложений о том, что происходило на рисунке, используя Past Continuous. Студенты по памяти начинают записывать на листочке как можно больше предложений. На это задание дается около 10 минут.

Теперь начинается соревнование. Студенты зачитывают по 1 предложению. Предложение должно быть грамматически правильным и не может повторяться. Выигрывает тот студент или команда, которая составила больше всего правильных предложений.

И в последний день проведения урока мы провели последнюю игру «What will you do?», направленную на повторение лексики по компьютерной тематике и по повторению правил по времени «Future Simple». Оборудование для игры не требуется. Ребята играли индивидуально.

Преподаватель задает каждому студенту отдельную ситуацию. Задача студентов, как можно быстрее ответить на ситуацию учителя в будущем времени. Если студент не может в течении 10 секунд придумать предложение или он неправильно грамматически его составил, он выбывает из игры. Побеждает тот, кто останется последним.

Например, преподаватель говорит студенту: You have a motherboard, but no power supply. Далее студент может ответить: I'll borrow money from a friend and buy it. Либо такой вариант: Your monitor burned out. Студент отвечает: I will throw it away. And I will not buy cathode ray tube monitor, but only liquid crystal monitors.

В данном параграфе мы рассмотрели 10 игр на формирование лексики и повторение грамматических правил. Данные игры были проведены со студентами в конце каждого урока по соответствующим темам «Profession,

Computer Engineering, Information Technology, My Speciality, Appearance, Present Simple, Present Continuous, Past Simple, Past Continuous, Future Simple». Мы изучили, как в них играть, какое требуется оборудование, привели примеры. Данные игры могут применяться в образовательных учреждениях общего и среднего образования.

## 2.2 Эффективность игр

Статистика показывает нам, что средний балл по английскому языку в городе Сызрань довольно низкий – он составляет 36,79 балла из 100. Студенты колледжей и техникумов, которые получили оценку «4» и «5» - только 58,72% от общего числа сдающих. Всего 7 студентов сдали успешно экзамен на 100 баллов, что составляет 0,47% от общего количества. Аттестационную отметку «3» получили 29,93% сдающих. Не справились с экзаменом, то есть получили отметку «2» – 11,35%. В целом, эти цифры говорят о том, что студенты средних профессиональных учреждений оказались недостаточно подготовлены к успешной сдаче экзамена по английскому языку, а, следовательно, недостаточно справились с общеобразовательной программой. В итоге мы решили провести исследование в Сызранском политехническом колледже в группе студентов первокурсников и проверить, какие они имеют навыки в области лексики и грамматики и как повлияют игры на уроках иностранного языка.

### Констатирующий этап

Констатирующий этап проводился с 10 сентября по 1 октября 2020 года. Целью его явилось изучение знаний лексики и грамматики у студентов 1 курса Сызранского Политехнического колледжа, специальности «Информационные системы и программирование», где их возраст составляет 16 лет. Группа в количестве 25 человек. Уровень владения языком у многих не превышает уровня A2 (elementary). 90% студентов группы не имеют мотивации к изучению языка, так как имеют плохой опыт изучения языка в школе, не имеют поддержки со стороны родителей, так как многие из них

изучали немецкий язык в школе. Студенты не имеют желания изучать иностранный язык, приводя аргумент в том, что он им не пригодится в будущем.

Количество часов обучения иностранному языку в колледже за год составляет всего 32 часа, так как особое внимание уделяется спецпредметам. На парах используется пособие Дюкановой Нины Михайловны «Английский язык».

Всего изучается 15 тем: Profession, Computer Engineering, Information Technology, My Speciality, Appearance, Present Simple, Present Continuous, Past Simple, Past Continuous, Future Simple, Future Continuous, Articles, Indirect Speech, Direct Speech, Word Formation. В заключении проводится дифференцированный зачет. На парах среди студентов был проведен устный опрос по темам, пройденным на уроках.

Для начала мы решили проанализировать умения студентов. Сначала на парах был проведен устный опрос, в котором студенты должны в быстром темпе выдавать варианты перевода на предъявляемые преподавателем исходные выражения по темам «Profession, Computer Engineering, Information Technology, My Speciality, Appearance». Данное упражнение являлось подготовительным для следующего упражнения – говорения.

Однако, половина ребят не смогла перевести слова. Многие замялись. После опроса преподаватель начал вести беседу на компьютерную тематику. Он задавал соответствующие вопросы, например, When was the last time you reinstalled the system? Студенты же правильно не могли построить предложение. Очень большая проблема была с недостатком словарного запаса. В итоге 65% студентов оказались бессильными. Многие не могли сформировать свою речь, путались в словах, например, слово bearing переводили как медвежье кольцо. Это говорит нам о низком словарном запасе.

Далее проведены диагностические письменные работы с лексико-грамматическим тестом по темам «Present Simple, Present Continuous, Past

Simple, Past Continuous, Future Simple». После проверки работ мы выявили, что студентами допускается множество ошибок, в особенности в неправильном порядке слов. У 20% ребят проблемы были с употреблением вспомогательного глагола do/does и глаголом to be. Остальные 15% испытывали сложности с 2 формой глагола Past Simple. Ребята не знали либо не помнили неправильные глаголы. Например, вместо knew писали knowing. Другие путали времена Present Simple и Present Continuous. Также многие студенты сначала формируют предложение на русском, а затем стараются перевести его в уме и произнести. Такие проблемы в изучении английского языка характерны для начинающих учеников, когда они не уверены в конструкции предложения, лексике и грамматике.

В результате педагогического наблюдения, мы увидели, что ответы учащихся на опрос были некорректными. Студенты совершали много ошибок, долго думали. В результате анализа диагностической письменной работы было замечено, что студентами допускается множество грамматических ошибок, также ребята совершают часто неправильный перевод многих слов. Мы видим результат в таблице 1.

Таблица 1 – Результаты опроса

Письменные работы	Диагностическая работа	Устный опрос
Общее количество человек 25		
Количество человек, совершивших ошибки в работе	35%	65%

По таблице, приведенной выше, мы видим, что количество ребят из группы, которые совершили ошибки в письменной работе, составляет 35% человек, по устному опросу результат намного выше – 65 человек. Из этого можно сделать выводы, что ребята просто не имеют достаточного

словарного запаса, а также в связи с этим с трудом владеют умением правильно строить грамматические конструкции.

В итоге мы решили провести исследование, цель которого повысить уровень знания ребят в плане грамматики и лексики с помощью дополнения занятий играми на повторение и закрепление тем.

#### Формирующий этап

Для определения содержания работы было изучено перспективное планирование занятий по английскому языку на период с 10 ноября 2020 по 1 апреля 2021 года. На основании этой программы была разработана система игр для студентов 1 курса Сызранского Политехнического колледжа, специальности «Информационные системы и программирование» в количестве 25 человек.

Для повышения интереса студентов и для активизации грамматических и лексических навыков, мы выбрали систему обучающих игр на первые 10 занятий (Profession, Computer Engineering, Information Technology, My speciality, Appearance, Present Simple, Present Continuous, Past Simple, Past Continuous, Future Simple). В итоге были подобраны 10 игр.

Всего было проведено 10 пар – это 20 часов. Пары у данной специальности проводились два раза в неделю.

Сначала группа из 25 человек не хотела принимать участие в данном исследовании, так как многие студенты чувствовали себя неуверенно и не хотели принимать участие в играх. В 1 игре большинство студентов стеснялись или боялись делать ошибки во вред своей команде. Многие студенты не состояли в дружественных отношениях, не было сплоченности в группе.

Однако, после пробы второй игры «Stop» студенты активировались, у них появился азарт, пропало смущение, что привело к положительному результату. Многие студенты сначала делали ошибки, они не могли распознать на слух слова, поэтому преподаватель снова расписывал все слова, и он вместе со студентами переводили техническую литературу.

После проведения второй игры особых проблем не было, так как студенты знали алфавит и называть буквы им было не сложно. Ребята, которые угадали слова были очень рады. Они с легкостью их запомнили.

Далее на игре «Riddles» две команды отгадывали загадки. Проблема возникла у первой команды, так как там были в большинстве слабые студенты. Они не смогли разгадать загадки, например, I print letters, draw flowers, and print photos for you urgently. I stand on my desk in my office and at home (Printer). Проблемой для них стало незнание глаголов таких как print, draw, stand. Поэтому на следующую пару преподаватель разбирал глаголы.

На следующей игре «Lucky cell» после повторения всех тематических слов на компьютерную тематику студенты справились отлично. Им понравилось открывать ячейки и запоминать слова на память.

На игре «Make a word» проблем не возникло. Ребята стали более дружны и менее стеснялись. Группа стала более общительной, ребята поднимали руки чтобы поучаствовать в данной игре и с азартом относились к построению слов.

Далее игры были грамматические. Поначалу студенты путались, неправильно строили схемы. Первая тема по грамматике была «Present Simple». В конце пары была проведена игра на построение предложений. Преподаватель говорил примеры, а студенты должны были рассказать о себе. Первый раз были трудности, многие сначала говорили глагол и после него существительное либо не добавляли к глаголу окончание «s». На следующую пару преподаватель вновь разъяснил все по времени, привел примеры. Ребята искали примеры в тексте. В итоге студенты разобрались.

На игре по теме «Present Continuous», которая называлась «Broken Text», проблем никаких не возникло. Ребята поняли конструкцию и с легкостью переправляли предложения.

Однако, трудность возникла со следующей игрой под названием «Fast reaction». Данная игра состоит в том, что преподаватель произносит вслух предложения в прошедшем времени с какой-либо ситуацией. Далее студенту

необходимо как можно быстрее придумать причину из-за чего произошла данная ситуация, поднять руку и ответить. Многие ребята стеснялись либо не могли придумать какую-то ситуацию. Однако после того как преподаватель подсказал примеры как на русском, так и на английском, группа справилась.

На следующей теме по Past Continuous все прошло отлично. Студенты уже быстро схватывали правила, понимали конструкции и запоминали правила. Поэтому игра «Total recall» прошла весело и интересно.

И уже на последний день на игре «What will you do?», направленную на повторение лексики по компьютерной тематике и на повторение правил по времени «Future Simple» все прошло с успехом. Данная игра не вызвала затруднений у студентов. Многие хвастались своими знаниями в области компьютерной техники.

После пары студенты попросили проводить с ними больше игр, нежели просто сидеть и заучивать правила или слова. Они сказали пара, особенно четвертая сильно утомляет их. В итоге мы пришли к выводу, что напряженный темп в течение полутора часов утомляет учащихся, их внимание ослабевает, и к концу урока они перестают работать, что приводит к плохому запоминанию изучаемого языкового материала на уроке, что отражается на их письменных работах и речи на английском языке. Неоценимую помощь в данной ситуации может оказать использование игр.

#### Контрольный этап

Контрольный этап был проведен с 10 по 15 мая 2021 года и позволил подвести итог работе. В нем участвовали 25 студентов группы 2010 Информационные системы и программирование Сызранского политехнического колледжа.

После применения игр вновь было проведено наблюдение за активностью ребят, работой на паре. Был проведен устный опрос и письменная диагностическая работа. В итоге мы сделали сравнительную

таблицу обычного урока и урока с применением игр. Результат представлен в таблице 2.

Таблица 2– Сравнительный анализ активности на паре

		Активны	Средне активны	Пассивны
До применения игр	Количество человек	5	10	10
	В процентах	20%	40%	40%
После применения игр	Количество человек	17	5	3
	В процентах	68%	20%	12%

Исходя из таблицы 2, в исследовании методом наблюдения принимало участие 25 человек из группы возраста 16 лет, в результате которого видно, что большая часть группы, а именно 68% после применения игр на уроках иностранного языка начали больше проявлять интерес, активно участвовать на уроке и у них появилась мотивация, 20% были средне активны на уроке, а другие лишь 12% пассивны.

Далее была проведена же диагностическая работа для студентов. Мы сравнили результаты до и после применения игр на парах. Результаты оценок отражены в таблице 3.

Таблица 3 – Сравнительный анализ письменных работ

Оценки	До применения игр	После применения игр
«отлично»	5	9
«хорошо»	10	14
«удовлетворительно»	5	1
«неудовлетворительно»	5	1

Исходя из таблицы 3, можно наблюдать, что оценки студентов улучшились. 9 человек получили оценку «отлично», большая часть группы

получили оценку «хорошо», а студенты с показателями «удовлетворительно» и «неудовлетворительно» значительно уменьшились. У многих детей повысились навыки в написании предложений в правильном времени. Словарный запас во многом повысился. На устном опросе 80% детей быстро проявляли реакцию и переводили слова. Многие девочки, кому трудно давались слова на тематическую лексику, например, слова (to download, floppy disk и т.д.) в итоге запомнили их. В письменных работах грамматический навык повысился. Предложения были построены верно с правильным порядком слов, вместе с нужными вспомогательными глаголами. Ребята справились с тестированием. Многие студенты сначала формировали предложение на русском, а затем старались перевести его в уме и написать. После проведения игр студенты уже знали, что и как строить. Студенты уже не путали времена Present Simple и Present Continuous.

Но мы видим, присутствует лишь одна неудовлетворительная отметка, которая сохранялась на протяжении всех стадий эксперимента. Она присутствует у одного студента. Этот студент не смог набрать достаточное количество баллов на проверочной работе. Его ошибки заключались в заданиях с применением вставки глаголов в правильной форме в Past Simple. Это объясняется тем, студент болел и не присутствовал на всех этапах эксперимента. Далее с ним необходимо провести дополнительную работу.

В остальном видим достаточное увеличение положительных баллов. Отметок «отлично» стало больше, «удовлетворительно» меньше. Это благоприятно сказалось на общей тенденции уровня обучаемости детей.

На начальном этапе проведения эксперимента мы видим следующую картину: довольно низкая мотивированность на обучение, безынициативность и незаинтересованность детей в изучении предмета, – все это влияет на успеваемость. Далее, после полноценных занятий с использованием всех игр, успеваемость возросла.

## Выводы по главе 2

По итогам проведенного нами эксперимента мы выяснили, что использование обучающих игр на уроках английского языка в колледже повышает уровень усвоения лексики и грамматики. Система игр, разработанная в ходе исследования, для внедрения в урок по изучению лексико-грамматического материала, может в дальнейшем использоваться для повышения уровня обучаемости у студентов на уроках иностранного языка.

Игра создает некий фон, который открывает положительное отношение к самому педагогическому процессу, педагогу и его заданиям. Преодолевая страх перед новым и неизвестным, студенты продвигаются вперед. Следовательно, игры способствуют развитию познавательной активности подростков в изучении языка. Исходя из эксперимента, мы можем сказать, что игра – превосходный способ подстегнуть студентов, заставить их активно работать на уроке. После трудного устного упражнения или другого утомительного занятия игра – это идеальная возможность расслабиться.

Игры помогают снять скованность, особенно если исключить из них элемент соревнования или свести его к минимуму. Застенчивый и слабый ученик почувствует себя более уверенно и будет участвовать в игре активнее, если цель игры – просто повеселиться, а не считать очки и выигрывать. Хотя элемент соревнования часто добавляет оживление и повышает активность, именно он создает большое психологическое давление на учеников, они боятся не справиться с заданием, что выводит из игры застенчивых и отстающих.

При формировании интереса учащихся к изучению иностранного языка необходимо соблюдать ряд педагогических условий, главное из которых: использование игры как приема обучения иностранному языку наряду с другими методами обучения, выбор игр с интересным сюжетом, использование различных игр для отработки лексических грамматических навыков и навыков устной речи, соответствующих уровню учащихся.

## Заключение

В ходе проведенного исследования нам удалось решить поставленные задачи.

Мы изучили особенности обучения иностранным языкам в среднем профессиональном образовании. Также мы актуализировали процесс формирования лексических и грамматических навыков в профессиональной сфере. Дополнительно мы подобрали игровые задания, которые способствовали более эффективному развитию лексико-грамматических навыков по английскому языку у студентов среднего профессионального учреждения и повышению интереса учащихся к изучению иностранного языка.

Из проведенного нами исследования можно сделать выводы, что значимость преподавания материалов в игровой форме заключается в целенаправленности, мотивированности, организованности, согласованности и результативности.

Также в ходе квалификационной работы, мы разработали игры для формирования лексических и грамматических навыков на уроке английского языка.

Данная система игр направлена на закрепление преподаваемого материала в конце каждой пары и разработана в ходе исследования для внедрения в урок, может в дальнейшем использоваться для закрепления лексических и грамматических навыков. Суть системы заключается в преподавании материала в более доступной форме, в создании игровой атмосферы, когда стимулируется мозговая активность студентов, проявляется мотивация к изучению языка.

Во время игры у студента возникает мотив, суть которого заключается в том, чтобы успешно выполнить взятую на себя роль. Итак, система действий в игре выступает как цель познания и становится непосредственным содержанием сознания воспитанника

Цель всей бакалаврской работы заключалась в повышении эффективности формирования лексико-грамматических навыков на занятиях по английскому языку в среднем профессиональном образовании при помощи игр. В ходе проведения исследования результаты, представленные во 2 главе, дают нам право утверждать об эффективности применения игр.

Игры являются необходимыми упражнениями при обучении иностранному языку, так как они приближают процесс активизации лексико-грамматического материала к условиям реального общения. Кроме того, данные упражнения способствуют повышению мотивации и активности учащихся на уроках. А это значит, что ученики смогут овладеть новым средством коммуникации.

Таким образом, цель исследования достигнута. В ходе написания работы мы подробно изучили проблему использования игровой деятельности на уроках английского языка у студентов, её положительное влияние на усвоение, отработку и повторение учебного материала. Кроме того, мы рассмотрели различные виды классификаций, и убедились на практике, что существует большое количество разнообразных игр и игровых методик, которые порой трудно классифицировать по одному какому-либо признаку.

Перспективу дальнейшего исследования мы видим в разработке лингводидактических игр по всем грамматическим и лексическим темам, в совершенствовании их, а также в рассмотрении возможности применения разных игровых приемов во время всего периода обучения подростков иностранному языку.

## Список используемой литературы

1. Аникеева Н.П. Воспитание игрой. М.: Просвещение, 1987. 144 с.
2. Багрова А.Я. Формирование навыков и умений монологического высказывания в средней школе – основа обучения коммуникативной компетенции на иностранном языке. М.: Вестник ММА, 2017. С. 207-213. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/formirovanie-navykov-i-umeniy-monologicheskogo-vyskazyvaniya-v-sredney-shkole-osnova-obucheniya-kommunikativnoy-kompetentsii-na>(дата обращения 25.05.21).
3. Барина К.В. Игра как один из эффективных приемов обучения иноязычному говорению учащихся начальной школы. Эксперимент и инновации в школе. 2015. С. 57-64. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/igra-kak-odin-iz-effektivnyh-priemov-obucheniya-ino-yazychnomu-govoreniyu-uchaschihsya-nachalnoy-shkoly/viewer> (дата обращения 22.05.21).
4. Башаева С.А. Формирование познавательного процесса младших школьников на потенциале народных игр. 2013. С. 15-19. URL: <https://www.dissercat.com/content/formirovanie-poznavatel'nogo-interesa-mladshikh-shkolnikov-na-potentsiale-narodnykh-igr/read> (дата обращения 25.05.2021)
5. Берн Э. Игры, в которые играют люди. М.: Эксмо, 2019. 400 с.
6. Бим И.Л. Профильное обучение иностранным языкам на старшей ступени общеобразовательной школы. Проблемы и перспективы. М.: Просвещение, 2007. 168 с.
7. Богомолова Н.Н. Ситуационно-ролевая игра как активный метод социально-психологической подготовки / Теоретические и методологические проблемы социальной психологии. М.: Издательство Москва. 1977. С. 192-193.
8. Бордовский Н.В. Современные образовательные технологии: учебное пособие / коллектив авторов. М.: КНОРУС, 2011. 432 с.

9. Бурмакина Л.В. Ролевые игры на уроках английского языка. М.: Каро, 2019. 144 с.
10. Бутенко Е. Ю. Английский язык для ИТ-направлений (B1–B2). IT-English: учебное пособие для вузов. М.: Юрайт, 2020. 119 с
11. Винникова И.В. Игры на развитие психических процессов. Начальная школа, 2002. Выпуск № 3. С. 25 – 28.
12. Комаров А.С. Методика обучения английскому языку. Игры и пьесы. М.: Юрайт, 2020. 156 с.
13. Комаров А.С. Методика обучения английскому языку. Устный тренинг для начальных классов. М.: Юрайт, 2020. 186 с.
14. Комарова Е.В. Формирование лексических навыков в процессе обучения иностранному языку // Гуманитарные научные исследования. 2015. № 2. URL: <https://human.snauka.ru/2015/02/9664> (дата обращения: 27.07.2021).
15. Красюк Н.И. Увлекательные уроки английского языка в школе. М.: Феникс, 2011. 256 с.
16. Курыло О.В. Современные образовательные технологии. М.: БГСХА, 2021. 208 с.
17. Леонтьев А.Н. Психологические основы дошкольной игры // Советская педагогика, 1944. Выпуск № 8 – 9. 23 с.
18. Лусканова Г.В. Педагогический эксперимент. 2019. URL: <https://psylist.net/pedagogika/pedaks.htm> (дата обращения: 27.07.2021).
19. Пантилеева Е.С. Социальные сети Интернет, как средства обучения иностранного языка. М.: Современная педагогика. 2015. 10 с.
20. Пассов Е.И. Коммуникативный метод обучения иноязычному говорению. М.: Просвещение, 1991. С. 67 – 85.
21. Пассов Е.И. Коммуникативное иноязычное образование: готовим к диалогу культур. М.: Лексис. 2003. 184 с.
22. Пассов Е.И. Основы методики обучения иностранным языкам. – Русский язык, 1977

23. Рогова Г.В. Методика обучения иностранным языкам в средней школе. М.: Просвещение, 1991. 285 с.
24. Соловова Е.Н. Методика обучения иностранным языкам. М.: Просвещение, 2-е издание, 2003. 237 с.
25. Соловова Е.Н. Методика обучения иностранным языкам. Базовый курс лекций. М.: Е.Н. Соловова 2015. 314 с.
26. Стайнберг Д. 110 игр на уроках английского языка. М.: Астрель, 2018. 166 с.
27. Степанова О.А. Теория и методика игры М.: Юрайт, 2020. 266 с.
28. Стронин М.Ф. Обучающие игры на уроке английского языка. М.: Просвещение, 2012. 117 с.
29. Сухомлинский В.А. Павлышская начальная школа // Избранные произведения. М.: Просвещение, 2012. 63 с.
30. Татарницева С.Н., Методика обучения иностранным языкам, Теория и практика. М.: ТГУ, 2021. 329 с.
31. Татарницева С.Н. Читаем методическую литературу. Тольятти. М.: ТГУ, 2015. 50 с.
32. Теоретико-методологические основы проектирования и внедрения практико-ориентированных заданий в процесс обучения иностранным языкам в школе и вузе. М.: Мордовский государственный педагогический институт. Саранск, 2017. 157 с.
33. Трубицина О.И. Методика обучения иностранному языку: учебник и практикум для академического бакалавриата. М.: Юрайт, 2019. 384 с.
34. Утевская Н.Л. Грамматика английского языка. Версия 2.0. М.: Антология, 2014 г. 480 с.
35. Ушинский К.Д. В мире мудрых мыслей Константина Дмитриевича Ушинского, 2019. С. 49–52. URL: [https://ospu.ru/assets/resources/e\\_book/sb\\_stud\\_konk/ped\\_konkurs\\_ushinsk\\_2019.pdf](https://ospu.ru/assets/resources/e_book/sb_stud_konk/ped_konkurs_ushinsk_2019.pdf) (дата обращения 25.05.2021).
36. Ханина Е.Е., Солопова А. В. Игровая форма обучения. Открытая школа. 2004. Выпуск № 5. 63 – 66 с.

37. Чесновицкая Г.А. Иностранные языки в школе. М.: 2011. 74 с.
38. Шмаков С.А. Игры учащихся. М.: Просвещение, 1994. 113 с.
39. Щерба Л.В. Преподавание языков в школе. Общие вопросы методики. М.: ИЦ Академия, 2012. 160 с.
40. Щербакова И.В. Коммуникативный подход к развитию лексической стороны речи и формирование грамматических категорий. М.: ДиректМедияПублишинг, 2020. 126 с.
41. Axline V. Play Therapy. NewYork., 1947. P.248
42. Fried-Booth Diana L. Project Work (in Resource Books for Teachers). Ed. by Alan Maley. Oxford. 2000. P. 23.
43. Liwingstone C. Role Play in Language Learning. 1981. P. 94.
44. McCaslin N. Creative Drama in the Classroom. New York, 2014. P.109.
45. Woltmann A. Concepts of play therapy techniques//American journal of Orthopsychiatry. 1955. №25. P. 771-783.

## **ПРИЛОЖЕНИЕ А**

### **Научная статья для игры 1**

If you've ever taken the case off of a computer, you've seen the one piece of equipment that ties everything together – the motherboard. A motherboard allows all the parts of your computer to receive power and communicate with one another. Motherboards have come a long way in the- last twenty years. The first motherboards held very few actual components. The first IBM PC motherboard had only a processor and card slots. Users plugged components like floppy drive controllers and memory into the slots. Today, motherboards typically boast a wide variety of built-in features, and they directly affect a computer's capabilities and potential for upgrades. In this article, we'll look at the general components of a motherboard. Then, we'll closely examine five points that dramatically affect what a computer can do.

### **Карточки к 1 игре**

Motherboard, memory, floppy drive, computer, processor, components, equipment, IBM PC, case, slots, features, controllers.

## ПРИЛОЖЕНИЕ Б

### Карточки со словами для игры 2

- Computer science
- computer scientist
- computing equipment
- electronics trade
- code
- control panel,
- Ethernet
- HTML
- vaporware
- plain text
- bug
- controller
- CPU
- JAVA
- Printer

## ПРИЛОЖЕНИЕ В

**Материалы для игры 3: заранее подготовленные загадки, в скобках указаны ответы.**

1. An electronic machine, knows everything about the whole world, can give all the answers very quickly. (computer)
2. He knows everything and more, and will come to our aid. He knows everything, even more than that, to help us. (Internet)
3. Buttons have been placed on the board along the line. (keyboard)
4. I print letters, draw flowers, and print photos for you urgently. I stand on my desk in my office and at home. (printer)
5. A computer will be silent if there's no maiden around. But if there is, it talks, sings, plays and squeaks. (loudspeakers)
6. The pointer on the screen will show all the letters where they belong. It will make it easier to work with, it's a screen marker. (cursor)
7. It's round and shiny, it's similar to the plate, but smaller, more elegant and modern nevertheless. (disk)
8. Here's my easy-to-read question: what do all the users drag files on? (flash drive)
9. An animal runs along the rug, then freezes, then spins, never leaves the rug, who can guess what kind of animal it is? (computer mouse)
10. He's smart beyond his years and looks like a suitcase. (laptop)

ПРИЛОЖЕНИЕ Г  
Карточки с буквами

<b>Aa</b>	<b>Bb</b>	<b>Cc</b>	<b>Dd</b>	<b>Ee</b>	<b>Ff</b>
<b>Gg</b>	<b>Hh</b>	<b>Ii</b>	<b>Jj</b>	<b>Kk</b>	<b>Ll</b>
<b>Mm</b>	<b>Nn</b>	<b>Oo</b>	<b>Pp</b>	<b>Qq</b>	<b>Rr</b>
<b>Ss</b>	<b>Tt</b>	<b>Uu</b>	<b>Vv</b>	<b>Ww</b>	
	<b>Xx</b>	<b>Yy</b>	<b>Zz</b>		

## ПРИЛОЖЕНИЕ Д

### Плакат с рисунком к игре 10

