

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«АМУРСКИЙ ГУМАНИТАРНО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ
ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»
(ФГБОУ ВО «АмГПУ»)

ИНСТИТУТ ПЕДАГОГИКИ И ПСИХОЛОГИИ

Бруй Ольга Вадимовна

ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ НА УРОКАХ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА В
НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЕ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ИКТ

Направление подготовки
44.03.05 «Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки)»

Профили подготовки
«Начальное образование» и «Иностранный язык»

Бакалаврская работа

Комсомольск-на-Амуре, 2020

Выпускная работа выполнена на кафедре иностранных языков федерального государственного бюджетного образовательного учреждения высшего образования «Амурский гуманитарно-педагогический государственный университет»

Научный руководитель: Березина С.С., старший преподаватель кафедры иностранных языков

Защита бакалаврской работы состоится: «17» июня 2020 г. в ч. мин., в аудитории « » на заседании ГЭК специальности 44.03.05 «Педагогическое образование» профили подготовки «Начальное образование» и «Иностранный язык» института педагогики и психологии

К защите допускаю:

Научный руководитель

Березина С.С.

Заведующий кафедрой
иностраных языков

Косицына И.Б.

Директор ИПиП

Самодурова Т.В.

Оглавление

Введение.....	6
Глава 1 Теоретические основы применения игровых технологий с использованием ИКТ при обучении иностранному языку	9
1.1 Понятие и роль игры в обучении.....	9
1.2 Классификация игр, используемых на уроках английского языка.....	11
1.3 Понятие и общая характеристика информационно коммуникативных технологий.....	14
1.4 Возможность применения ИКТ на уроках английского языка.....	17
1.5 Программа Power Point как ресурс для создания игр.....	20
1.6 Интерактивная платформа Wordwall как ресурс для создания игр.....	22
Выводы к главе 1.....	24
Глава 2 Практическое применение игровых технологий с использованием ИКТ на уроках английского языка в начальной школе.....	26
2.1 Игровые формы уроков английского языка: анализ УМК.....	26
2.2 Методическая разработка дополнительных игр к материалу УМК с использованием ИКТ.....	30
Выводы к главе 2.....	42
Заключение.....	43
Библиографический список.....	46
Приложение 1.....	50
Приложение 2.....	51
Приложение 3.....	52
Приложение 4.....	53
Приложение 5.....	54
Приложение 6.....	55
Приложение 7.....	56
Приложение 8.....	57
Приложение 9.....	58

Приложение 10.....	59
Приложение 11.....	60
Приложение 12.....	61
Приложение 13.....	62
Приложение 14.....	63
Приложение 15.....	64
Приложение 16.....	65
Приложение 17.....	66
Приложение 18.....	67
Приложение 19.....	68
Приложение 20.....	69
Приложение 21.....	70
Приложение 22.....	71
Приложение 23.....	72
Приложение 24.....	73
Приложение 25.....	74
Приложение 26.....	75
Приложение 27.....	76
Приложение 28.....	77
Приложение 29.....	78
Приложение 30.....	79
Приложение 31.....	80
Приложение 32.....	81
Приложение 33.....	82
Приложение 34.....	83
Приложение 35.....	84
Приложение 36.....	85
Приложение 37.....	86
Приложение 38.....	87

Приложение 39.....	88
Приложение 40.....	89

Введение

Последние годы свидетельствуют о значительном повышении интереса к иностранному языку как средству международного общения. Он уже признан языком профессионального общения в разных сферах деятельности, а появление компьютеров поставило использование английского языка в особое положение по сравнению с другими языками. В настоящее время не у всех учеников присутствует первоначальный интерес к изучению языка, так же не у всех есть способности и из-за этого интерес может пропадать. И самая главная задача учителя состоит в том, чтобы этот интерес был постоянным и устойчивым. Игровые технологии являются составной частью педагогических технологий. Проблема применения игровых технологий в образовательном процессе в педагогической теории и практике не нова. 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.

Игра помогает вовлечь в учебный процесс даже «слабого» ученика, так как именно в процессе игровой деятельности ребёнок может лучше раскрыть свой потенциал. Более того, слабый по языковой подготовке ученик может стать первым в игре: находчивость и сообразительность здесь порой оказываются более важными, чем знание предмета. Чувство равенства, атмосфера увлеченности и радости, ощущение посильности заданий – все это дает возможность учащимся преодолеть стеснительность, мешающую свободно употреблять в речи слова чужого языка, и благотворно сказывается на результатах обучения. Незаметно усваивается языковой материал, а вместе с этим возникает чувство удовлетворения – «оказывается, я тоже могу говорить наравне со всеми». Игра универсальна еще и в том смысле, что ее (в разных видах и формах) можно применять на любом этапе обучения (как с начинающими, так и с владеющими материалом на достаточно высоком

уровне) и с любыми возрастными категориями учащихся. Благодаря вышесказанным свойствам игра становится универсальным средством, помогающим превратить достаточно сложный процесс обучения в увлекательное и любимое учащимися занятие. Вот почему проблема использования игровых технологий в практике обучения рассматривается нами как **актуальная**, требующая анализа.

Цель нашего исследования – изучить особенности игровых технологий и их применение с использованием ИКТ на уроках английского языка в начальной школе и разработать интерактивные игры, направленные на оптимизацию учебного процесса.

Объектом исследования являются игровые технологии с использованием ИКТ на уроках английского языка

Предметом исследования является применение игровых технологий с использованием ИКТ на уроках английского языка.

В основу исследования положена **гипотеза**, согласно которой игровые технологии с использованием ИКТ положительно влияют на процесс обучения английскому языку в начальной школе.

Для решения поставленной цели исследования и выдвинутой гипотезы были сформулированы следующие **задачи**:

- 1) изучить и проанализировать научно-методическую литературу по теме исследования;
- 2) изучить психологические особенности и возрастные потребности младших школьников для более эффективного применения игровых технологий;
- 3) изучить существующие в практике игровые технологии в обучении иностранному языку;
- 4) изучить понятие информационно-коммуникативных технологий
- 5) изучить методические разработки по теме исследования, опыт педагогов и рекомендации;

б) Разработать игры с использованием ИКТ и методические рекомендации к ним.

Методы исследования. В дипломной работе применяются такие общенаучные методы исследования, как наблюдение, описание, сравнение, анализ, синтез, и некоторые другие.

Практическая значимость исследования состоит в разработке комплекса игровых заданий с применением ИКТ, которые могут быть использованы учителями начальных классов на уроках английского языка.

База исследования: МОУ СОШ №51 г. Комсомольск-на-Амуре.

Структура работы отражает логику, содержание, результаты исследования и состоит из введения, двух глав, заключения, библиографии и приложений.

Глава 1 Теоретические основы применения игровых технологий с использованием ИКТ при обучении иностранному языку

1.1 Понятие и роль игры в обучении

Игра - свободная деятельность, являющаяся формой самовыражения субъекта и направленная на удовлетворение потребностей в развлечении, удовольствии, снятии напряжений, а также на развитие определенных навыков и умений [1]. Разные ученые дают ей разное определение, но очевидно, что любая игра имеет определенную цель, знание правил, а также элемент удовольствия.

Об обучающих возможностях использования игрового метода известно давно. Многие ученые, такие как Эльконин Д.Б., Стронин М.Ф., Макаренко А.С., Сухомлинский В.А., Д.Б. Эльконина, занимающиеся методикой обучения иностранным языкам, справедливо обращали внимание на то, что игровая деятельность на уроке иностранного языка не только организует процесс общения на этом языке, но максимально приближает его к естественной коммуникации. Игра развивает умственную и волевую активность. Являясь сложным, но одновременно увлекательным занятием, она требует огромной концентрации внимания, тренирует память, развивает речь. Игровые упражнения увлекают даже самых пассивных и слабо подготовленных учеников, что положительно сказывается на их успеваемости [2].

В современной школе, делающей ставку на активизацию и интенсификацию учебного процесса, игровая деятельность используется в следующих случаях:

1. В качестве самостоятельного метода для освоения определенной темы;
2. Как элемент (иногда весьма существенный) какого-то другого метода;
3. В качестве целого урока или его части (введения, объяснения, закрепления, контроля или упражнения);

4. При организации внеклассного мероприятия [3].

При использовании игрового метода задача учителя состоит, прежде всего, в том, чтобы организовывать познавательную деятельность учащихся, в процессе которой развивались бы их способности, особенно творческие.

Использование игрового метода обучения способствует выполнению важных методических задач, таких как:

- создание психологической готовности учащихся к речевому общению;
- обеспечение естественной необходимости многократного повторения языкового материала;
- тренировку учащихся в выборе нужного речевого варианта, что является подготовкой к ситуативной спонтанности речи вообще [4].

Игровая форма занятия создается на уроке при помощи игровых приемов и ситуаций, которые выступают как средство побуждения, стимулирования учащихся. Ситуация может напоминать драматическое произведение со своим сюжетом, конфликтом и действующими лицами [5]. В ходе игрового занятия ситуация может проигрываться несколько раз и при этом каждый раз в новом варианте. Но вместе с тем ситуация игры - ситуация реальной жизни. Реальность ее определяется основным конфликтом игры - соревнованием. Желание принять участие в такой игре мобилизует мысль и энергию играющих, создает атмосферу эмоциональной напряженности. Несмотря на четкие условия игровой ситуации и ограниченность использования игрового 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 жесты, мимику и др., имеет ярко выраженную целенаправленность.

1.2 Классификация игр, используемых на уроках английского языка

В наши дни педагог имеет в своём распоряжении огромное многообразие методов преподавания иностранных языков. Несмотря на это, неизменным остается такой метод обучения, как игра. Игровые формы работы способствуют созданию на уроке благоприятного психологического климата и активизируют деятельность учащихся [6]. Попытки классифицировать игры предпринимались еще в прошлом веке зарубежными и отечественными исследователями: Н. П. Аникеева, М. Ф. Стронин, Л. С. Выготский, С. Л. Рубинштейн и Д. Б. Эльконин. Все игры, по классификации М. Ф. Стронина, делятся на два раздела:

«Подготовительные игры». Игры, которые способствуют формированию языковых навыков. В этот раздел входят: грамматические, лексические, фонетические и орфографические игры. Автор считает, что без овладения грамматикой учащийся не сможет правильно оформлять свою речь [7].

«Творческие игры». Они направлены на развитие речевых навыков, умения быстро реагировать, придумывать и использовать те или иные конструкции [8]. Известно, что игра развивает стремление к обучению, увеличивает интерес учащихся к теме урока; вносит элемент соревнования, что повышает активность и увеличивает мотивацию обучающихся. Итак, мы можем сказать, что игра — традиционный, признанный метод обучения и воспитания, к тому же, она является дополнительным стимулом в случае, если интерес и мотивация детей к изучению иностранного языка начинают ослабевать. А. С. Макаренко говорил: «Игра имеет большое значение в жизни ребенка, практически то же, какое у взрослого имеет деятельность, работа, служба. Каков ребенок в игре, таким во многом он будет в работе, когда вырастет. Поэтому воспитание будущего деятеля происходит, прежде всего, в игре» [9].

Игра, введенная в учебный процесс на занятиях по английскому языку, в качестве одного из приемов обучения, должна быть интересной, несложной и

оживленной, способствовать накоплению нового языкового материала и закреплению ранее полученных знаний. Следует учитывать, что игровой процесс намного облегчает процесс учебный; более того, умело разработанная игра неотделима от учения [10].

Игры усиливают мотивацию к учению. Ученики очень активны во время игры, потому что никто не хочет, чтобы из-за него приятное времяпрепровождение быстро закончилось [11]. Следовательно, игры заставляют их бороться. Использование игр на уроках английского языка помогает учителю глубже раскрыть личностный потенциал каждого ученика, его положительные личные качества, сохранить и укрепить учебную мотивацию. Поэтому остановимся поподробнее на практическом использовании игровой деятельности на уроках английского языка по классификации М. Ф. Стронина:

Грамматические игры.

Цель грамматической игры - научить детей употреблению речевых образцов, содержащих определенные грамматические трудности; практически применять знания по грамматике, создать естественную ситуацию для употребления грамматических конструкций в естественных ситуациях общения.

Лексические игры.

Целью лексических игр является тренировка учащихся в употреблении лексики в ситуациях, приближенных к естественной обстановке, знакомить с сочетаемостью слов, активизировать речемыслительную деятельность, развивать речевую реакцию учащихся.

Фонетические игры.

Фонетические игры развивают произносительные навыки: интонацию предложений, фонемы. К таким играм можно отнести работу с различными рифмовками и стихами, которые читаются то громко вслух, то шепотом, то быстро, то медленно. Также можно обыграть интонацией ситуацию, то есть

прочитать то же самое стихотворение, выражая различные состояния и эмоции. Среди фонетических игр выделяются игры – загадки, игры – имитации, игры – соревнования, игры с предметами, игры на внимательность.

Орфографические игры.

Цель орфографических игр — развитие навыков орфографически-грамотного письма, практика в написании английских слов. Часть игр может быть рассчитана на тренировку памяти учащихся, а часть — на усвоение некоторых закономерностей в правописании английских слов.

Творческие игры.

Творческие игры – способствуют развитию речевых умений [12].

Кроме того, есть еще одна классификация, выделяющая следующие виды игр. Автором данной классификации является Д. Б. Эльконин.

Аудитивные игры.

Аудитивные игры могут помочь достижению следующих целей аудирования:

- научить учащихся понимать смысл однократного высказывания;
- выделять главное в потоке информации;
- распознавать отдельные речевые образцы и сочетания слов в потоке речи;
- развивать слуховую память учащихся;
- развивать слуховую реакцию [13].

Речевые игры.

Речевые игры способствуют осуществлению следующих задач:

- научить учащихся умению выражать мысли в их логической последовательности;
- практически и творчески применять полученные речевые навыки;
- обучить учащихся речевой реакции в процессе коммуникации.

Подготовительные игры.

Подготовительные игры направлены на формирование речевых навыков. Они в свою очередь делятся на:

грамматические игры

лексические игры

фонетические игры

орфографические игры [14].

Итак, мы изучили несколько классификаций и остановились на классификации Стронина. Данная классификация ориентирована на все виды деятельности на уроках иностранного языка и поэтому мы полагаем, что именно этот момент может стать критерием отбора игр, которые будут использованы нами в дальнейшей исследовательской работе.

1.3 Понятие и общая характеристика информационных коммуникативных технологий

Говоря о понятии ИКТ нельзя не отмечать то, что реализация идей современного образования требует разработки специальных методов и организационных форм обучения, обеспечивающих переход от иллюстративно-объяснительных методов и механического усвоения фактологических знаний к овладению умением самостоятельно приобретать новое знание. Пользуясь современными способами представления и извлечения учебного материала и технологиями информационного взаимодействия. Особое внимание в процессе обучения уделяется влиянию новых средств обучения на личность обучаемого. Ученик в новых условиях является не просто потребителем учебной информации. А представляет собой генератор новых для себя знаний [15].

Информационно-компьютерные технологии – это обобщающее понятие, описывающее различные устройства, механизмы, способы, алгоритмы обработки информации как важнейшее средство в достижении эффективного результата в педагогической деятельности. Важнейшим современным

устройствами ИКТ являются компьютер, снабженный соответствующим программным обеспечением, и средства телекоммуникации вместе с размещенной на них информацией [16].

Технологическая культура предполагает психологическую, личностную и профессиональную готовность преподавателя к построению функционального педагогического процесса, отвечающую заданным целям и дающую эффективный результат [17].

Исследователи К.Г. Кечетников, Г.А. Краснова, А. А. Мицель. П. Монастырев, А. В. Кузнецов, занимающиеся разработкой программных средств ИКТ, отмечают следующие технические требования к образовательным программным средствам ИКТ:

- учет модальности восприятия.
- гипертекстовое представление информации;
- использование интерактивного диалога;
- использование технологий моделирования;
- оперативная оценка действий пользователя.

В современных исследованиях, посвященных новым ИКТ в образовательной среде отечественными учеными [18]. Предлагаются различные классификации, где программные средства дифференцируются следующим образом. По функциональному назначению: электронные учебники; автоматизированные обучающие системы (АОС); экспертные обучающие системы (ЭОС); программы тренажеры: программные средства для контроля и тестирования; базы данных учебного назначения. В общем. данный вид программных средств позволяет сообщать знания, формировать умения и навыки учебной или практической деятельности, закрепления материала. а также систематизации информации.

По способу представления информации: образовательные программные средства ИКТ, предоставляющие информацию в вербализованной форме (в виде текста); образовательные программные средства ИКТ, в которых

информация представлена в виде гипертекста; образовательные программные средства ИКТ с использованием технологии мультимедиа; образовательные программные средства с использованием технологии "виртуальная реальность" [19]. К данному типу средств можно отнести средства, представляющие демонстрационные материалы. имитационные, где представляет аспект реальности для изучения его структурных или функциональных характеристик. а также лабораторные средства, которые позволяют проводить удаленные эксперименты на реальном оборудовании. По методическому назначению: проблемно-ориентированные образовательные программные средства ИКТ: объектно-ориентированные образовательные программные средства ИКТ:

Предметно-ориентированные образовательные программные средства ИКТ; «полифункциональные образовательные программные средства ИКТ», которые способны осуществлять представление материала с учетом модальности восприятия, обеспечивать возможности контроля и самоконтроля, включать необходимую справочную информацию, средства для закрепления полученных знаний и умений. Интерактивный диалог, проблемное изложение материала. К данному типу можно отнести средства ИКТ, носящие моделирующий характер явлений, объектов или процессов с целью исследования и изучения, а также учебно-игровые средства, предназначенные для создания учебных ситуаций, в которых деятельность обучаемых реализуется в игровой форме.

Для плавного перехода от игровой деятельности к учебной используются возможности игровых компьютерных технологий в сочетании с дидактическими возможностями, такими, как наглядное представление информации, обеспечение обратной связи между учебной программой и ребенком, широкие возможности поощрения правильных действий, индивидуальный стиль работы и т.д. Современные компьютерные системы обучения ставят перед ребенком реальную, понятную, вполне достижимую цель.

Применение компьютерных технологий позволяет совместить игровую и учебную деятельность. И не только. Многие учителя, имеющие даже небольшой опыт по применению компьютерных технологий, могут утверждать, что систематическое применение ИКТ позволяет:

- сократить время на составление планов уроков, отчётов, анализов;
- быстро и качественно готовить и тиражировать дидактические пособия, раздаточный материал;
- создавать задания для проверки и контроля усвоения материала;
- оперативно обмениваться опытом работы и методическими материалами с коллегами.

Уроки с использованием ИКТ особенно актуальны в начальной школе. Ученики 1–4-х классов имеют наглядно-образное мышление, поэтому очень важно строить их обучение, применяя как можно больше качественного иллюстративного материала, вовлекая в процесс восприятия нового не только зрение, но и слух, эмоции, воображение. Здесь, как нельзя кстати, приходится яркость и занимательность компьютерных слайдов, анимации. Уроки с использованием компьютерных технологий позволяют сделать их более интересными, продуманными, мобильными. Используется практически любой материал, нет необходимости готовить к уроку массу энциклопедий, репродукций, аудио-сопровождения – всё это уже заранее готово и содержится на маленьком компакт-диске [20].

1.4 Возможность применения ИКТ на уроках английского языка

Информационно-коммуникативные технологии особо актуальны в учебном процессе и у них есть множество составляющих, одна из важных составляющих ИКТ - мультимедиа. На сегодняшний день уже трудно представить обучение без технологии мультимедиа, позволяющие использовать текст, графику, видео и мультипликацию в интерактивном режиме.

Понятие мультимедиа и средства мультимедиа тесно связаны с компьютерной обработкой и представлением разнотипной информации. Мультимедиа представляет спектр информационных технологий, использующих различные программные и технические средства с целью наиболее эффективного воздействия на пользователя. В настоящее время активно исследуются различные аспекты использования мультимедиа в образовании, выделяются технические и психолого-педагогические особенности мультимедийных технологий, подчеркивается необходимость их целенаправленного и продуктивного применения.

Используя компьютер, можно организовать на уроке индивидуальную, парную и групповую формы работы. Однако необходимо помнить, что компьютер не может заменить учителя на уроке. Необходимо тщательно планировать время работы с компьютером и использовать его именно тогда, когда он действительно необходим.

Важным аспектом использования ИКТ на уроках иностранного языка является проектная деятельность. Мультимедийные презентации активно вошли в процесс обучения. Обучающиеся используют Интернет для сбора материала для проектов [21].

Одной из возможностей использования мультимедийных технологий на уроке является подготовка и проведение интегрированных уроков. Можно провести урок иностранного языка в компьютерном классе, подготовив для этого мультимедийную презентацию с ярким видеорядом (иллюстрациями, видеоклипами, звуком). Такую презентацию учитель может подготовить сам или поручить создание презентации обучающимся. Эта презентация может быть использована во время проведения разных форм уроков или как мультимедийное пособие для самостоятельной работы учеников при подготовке к уроку [22].

Традиционно изучение темы или раздела заканчивается повторением, закреплением и обобщением. Все эти элементы можно объединить, предложив

обучающимся на завершающем каждую тему этапе, создать мультимедийный проект, вместо традиционного реферата. Создавая презентацию, ученикам предоставляется великолепная возможность систематизации приобретенных знаний и навыков, их практического применения, а также возможность реализации интеллектуального потенциала и способностей. Очень важно обучающимся почувствовать интерес к самостоятельной творческой работе, ощутить значимость результатов своей работы, т.к. презентация — это готовый методический материал для урока, а также ощутить собственную успешность [23].

Необходимо отметить, что обучающиеся выполняют мультимедийные презентации с большим интересом. Это еще один стимул к развитию интереса обучающихся к изучению языка и культуры страны изучаемого языка.

Далее следует остановиться на мультимедийных презентациях, используемых для развития такого вида речевой деятельности, как аудирование. Обучение аудированию предполагает работу над двумя функциональными видами данного вида речевой деятельности: 1) аудирование в процессе непосредственного (диалогического) общения и 2) аудирование связных текстов в условиях опосредованного общения.

Использование мультимедийных презентаций на уроках по развитию навыков аудирования имеет ряд преимуществ. Одним из главных преимуществ является возможность представлять ученикам после выполнения заданий правильные ответы в письменном виде. Можно предложить ученикам записать некоторые факты, фразы, предложения, опираясь на наглядность, что многим обучающимся облегчает процесс правильного написания. И в дальнейшем эти записи использовать для дискуссий и монологических высказываний по теме, а также при выполнении домашнего задания [24].

Другой положительный результат использования презентаций — это более быстрый темп урока, заинтересованность обучающихся. Еще большую

заинтересованность можно вызвать, предложив некоторым ученикам под своим руководством подготовить презентацию к уроку [25].

Разрабатывая уроки по аудированию, учителя часто сталкиваются с проблемой отсутствия раздаточного материала с заданиями. Эту проблему можно решить с помощью мультимедийных презентаций. Содержание презентаций может быть различным: видеоряд-подсказка, дополнительная информация, текстовые задания, диаграммы, таблицы [26].

Таким образом, средства ИКТ представляют собой средства, направленные на совершенствование организации преподавания, повышение индивидуализации обучения и продуктивности самоподготовки студентов. Индивидуализация работы самого преподавателя позволяет усиливать мотивации к обучению, дает возможность привлечения студентов к исследовательской деятельности и обеспечивает гибкость процесса обучения, что, в свою очередь, позволяет учитывать факторы развития мотивации в учебной деятельности использования ИКТ в образовательном процессе [27].

1.5 Программа Power Point как ресурс для создания игр

Мы изучили игровые технологии и пришли к выводу, что программа Power Point может служить ресурсом для применения игр, так как она понятна в освоении и широко применяется в учебном процессе.

Microsoft PowerPoint — программа подготовки презентаций и просмотра презентаций, являющаяся частью Microsoft Office [28]. Часто эту программу недооценивают, но у нее есть огромные возможности. Так как программа позволяет разрабатывать электронные документы, которые отличаются комплексным мультимедийным содержанием и особыми возможностями воспроизведения.

В данной программе могут быть использованы:

Гиперссылки.

Для придания презентациям интерактивности используют гиперссылки, которые могут ссылаться как на объекты внутри файла, так и на внешние источники. Гиперссылки удобно использовать при работе с презентациями больших размеров со сложной схемой, в которых необходим переход по слайдам в определенном порядке, а не по очереди.

Гиперссылкой может быть не только текст, но и изображение.

Диаграммы и графики.

Для наглядности используются диаграммы и графики, для построения которых PowerPoint содержит удобный инструмент. Диаграммы используют для придания табличным данным наглядности.

Анимация.

Для придания динамичности презентации возможно использование анимации. При использовании в презентации только статичных объектов интерес к ней снижается. К тому же для привлечения внимания к определенным объектам удобно применять анимацию. В PowerPoint применяются эффекты анимации и настройка анимации. При настройке анимации можно применить анимацию для каждого объекта в отдельности, добавить несколько анимаций для одного объекта, установить порядок воспроизведения, время воспроизведения, время задержки и другие параметры.

Видеоролики.

Видеоролики помогают лучше воспринять материал, например, при показе опытов при отсутствии лабораторий. Параметры встроенных фильмов (видеороликов) можно изменять непосредственно на слайде. PowerPoint поддерживает также и видеоролики со звуковой дорожкой.

Аудиоролики.

Для комментирования презентации можно использовать собственный комментарий или встроить в нее аудиоролик. Настройки воспроизведения звуковых записей также доступны прямо на слайде.

Интеграция объектов. В программе PowerPoint существует возможность интегрирования различных объектов совместимых с ней приложений. Например, можно вставить лист Microsoft Excel, формулу MicrosoftEquation, файл PDF или Windows MediaPlayer.

К тому же, PowerPoint имеет собственный инструмент звукозаписи, получения видео с видеокамеры, изображения со сканера или фотокамеры, встроенные инструменты рисования, бесчисленное число графических клипов и шаблонов и другое [29].

1.6 Интерактивная платформа Wordwall как ресурс для создания игр

Wordwall представляет собой многофункциональный инструмент для создания как интерактивных, так и печатных материалов. Большинство шаблонов доступны как в интерактивной, так и в печатной версии. Многих учителей порадует тот факт, что сервис имеет русскоязычную версию. В вашем браузере она появится автоматически.

Интерактивные упражнения воспроизводятся на любом устройстве, имеющем доступ в интернет: на компьютере, планшете, телефоне или интерактивной доске.

Печатные версии можно распечатать и использовать их в качестве самостоятельных учебных заданий.

На платформе есть множество шаблонов, которые помогают создавать дидактические материалы.

Эти шаблоны включают в себя знакомые дидактические игры, которые часто встречаются в педагогической практике. Даже в бесплатной версии вы получаете доступ к большому арсеналу игр.

Алгоритм работы примерно такой же, как в популярном среди учителей LearningApps. Однако качество данных шаблонов и функциональные возможности намного выше.

Для создания своего учебного задания вы выбираете шаблон, а затем вводите свой контент.

Вы можете использовать имеющиеся версии игры или начать её создание с нуля. Создание игры займёт не очень много времени. Большим подспорьем в игре является подключение к поисковой системе Bing, которая поможет вам быстро найти нужное изображение [30].

Так же имеется небольшой текстовый редактор, с помощью которого вы можете использовать различные варианты введения шрифта (жирный, подстрочный, надстрочный), вставить символ или математическую формулу.

Вы можете подготовить игровое упражнение, внедрить его на сайт или отправить ссылкой ученикам. Задания можно персонифицировать. То есть назначить задание, где ученик указывает свою фамилию. Благодаря этому, вы можете отследить результаты работы каждого ученика.

На сайте присутствует много шаблонов и вот некоторые названия из них: найди пару, проткни шар, викторина, игровое шоу.

Как видим, многие из игровых упражнений можно использовать как тренажёры при повторении, как учебные задания на дом. Абсолютное большинство созданных игровых упражнений подходят для использования для работы с интерактивной доской.

Так же вам не нужно ничего скачивать для использования этих игр, нужен только доступ в интернет чтобы зайти на сайт и ввести название игры. Исходя из этого можно сказать, что эта платформа очень удобна в процессе обучения иностранному языку. У нее большая функциональность, ее легко использовать, учителю не нужно обладать какими-то специальными навыками. Кроме того, дидактические материалы с этой платформы можно использовать с любым видом деятельности, как в индивидуальной работе, так и в групповой.

Выводы к главе 1

В главе 1 было рассмотрено следующее:

1. В первом пункте главы 1 мы рассмотрели такие понятия как игра, игровой метод его задачи и с помощью чего создается игровая форма на уроках иностранного языка.

2. Мы изучили классификации игр и пришли к выводу, что игра является формой деятельности в условных ситуациях, направленная на воссоздание и усвоение общественного опыта, фиксированного в социально закрепленных способах осуществления действий предметных, в предметах науки и культуры. Так же игра остается формой одной из ведущей деятельности детей. Поэтому она является важнейшей составляющей на уроках английского языка младших школьников, без нее урок становится скучным и однообразным.

Кроме того, мы рассмотрели классификацию игр и сделали вывод, что в нашем дальнейшем исследовании мы будем использовать классификацию Стронина. По этой классификации в дальнейшем мы будем рассматривать фонетические, лексические, грамматические и орфографические игры.

3. Так же в данной главе было рассмотрено понятие информационно-коммуникативных технологий, классификации, возможности применения информационно-коммуникативных технологий на уроках иностранного языка, и сделан вывод, что использование игр с ИКТ дает большие ресурсы в обучении младших школьников иностранному языку, чем без их отсутствия. С помощью данных технологий учитель может наглядно продемонстрировать явления и процессы, которые нельзя увидеть, привлечь внимание яркостью, заинтересовать учащихся.

4. Так как понятие информационно-коммуникативных технологий включает в себя множество элементов, мы решили остановиться на программе Power Point так как она наиболее удобная для создания игр в учебном процессе. Мы рассмотрели понятие Power Point и возможности этой программы. Кроме

того, мы рассмотрели игровую платформу Wordwall и ее компоненты, и решили, что будем ее использовать платформу из-а ее широкой функциональности.

Глава 2 Практическое применение игровых технологий с использованием ИКТ на уроках английского языка в начальной школе

Итак, в теоретической части исследования, мы рассмотрели понятие игры и ИКТ и выяснили, что уроки английского языка не представляются возможными без использования на уроках иностранного языка игр.

В данной связи, в главе 2 мы представим анализ УМК О. В. Н.И. Быкова, Д. Дули, М.Д. Поспелова, В. Эванс "Spotlight" на предмет представленности игр и предложим систему фонетических, грамматических, орфографических игр в тех модулях, где они представлены в наименьшем количестве.

2.1 Игровые формы уроков английского языка: анализ УМК

Целью исследования являлся анализ УМК О. В. Н.И. Быкова, Д. Дули, М.Д. Поспелова, В. Эванс "Spotlight" чтобы показать, как именно игровые технологии с использованием ИКТ влияют на процесс обучения английскому языку в начальной школе.

Нами был проведен анализ рабочей программы 4 классов МОУ СОШ №51, используемой педагогом для работы, который показал, что для ее реализации используется УМК О. В. Н.И. Быкова, Д. Дули, М.Д. Поспелова, В. Эванс "Spotlight". На изучение английского языка в данной программе отводится 68 часов в год, 2 часа в неделю.

Программа УМК "Spotlight" соответствует возрастным особенностям младших школьников, разработана в рамках ФГОС.

Мы проанализировали учебно-методический комплекс "Spotlight", на наличие в нем фонетических, орфографических, лексических и грамматических игр, способствующих лучшему усвоению материала. (пользуясь классификацией Стронина)

Мы рассмотрели темы, которые изучаются на протяжении обучения в 4 классе по УМК «Spotlight» и привели их в таблице 1.

Таблица 1 – Темы английского языка в 4 классе УМК «Spotlight»

Модуль	Название модуля
1	Family & Friends!
2	A working day!
3	Tasty treats!
4	At the zoo!
5	Where were you yesterday
6	Tell the tale!
7	Days to remember!
8	Places to go!

Далее нами были изучены игры, встречающиеся в учебнике УМК О. В. Н.И. Быкова, Д. Дули, М.Д. Пospelова, В. Эванс "Spotlight" вышеперечисленным модулям (приложение 1).

Количество игр мы распределили по 4 направлениям классификации М.Ф.Стрoнина, данные представлены в таблице 2.

Таблица 2 – Количественная характеристика игр в учебнике «Spotlight»

Модуль	Количество фонетических игр	Количество лексических игр	Количество орфографических игр	Количество грамматических игр
1	9	13	1	3
2	9	9	1	6

Продолжение таблицы 2

3	4	5	3	4
4	5	6	2	6
5	6	7	6	3
6	3	3	2	3
7	5	5	1	4
8	4	6	4	4

Также мы подсчитали количество игр в рабочих тетрадях к УМК «Spotlight» (Таблица 3) [тетради].

Таблица 3 – Количественная характеристика игр в рабочих тетрадях «Spotlight»

Модуль	Количество фонетических игр	Количество лексических игр	Количество орфографических игр	Количество грамматических игр
1	1	4	2	4
2	3	4	1	5
3	1	4	1	3
4	1	2	2	5
5	1	1	3	3
6	2	1	1	2
7	2	1	1	2
8	1	1	2	1

Далее мы сложили количество игр английского языка в рабочих тетрадях и учебниках в 4 классе, к УМК «Spotlight» (Таблица 4)

Таблица 4 – Общее количество творческих заданий к УМК «Spotlight» в 4 классе.

Количество фонетических игр	Количество лексических игр	Количество грамматических игр	Количество орфографических игр	Всего игр
66	72	58	33	229

В результате мы получили процентное соотношение количества игр, представленных к данному УМК:

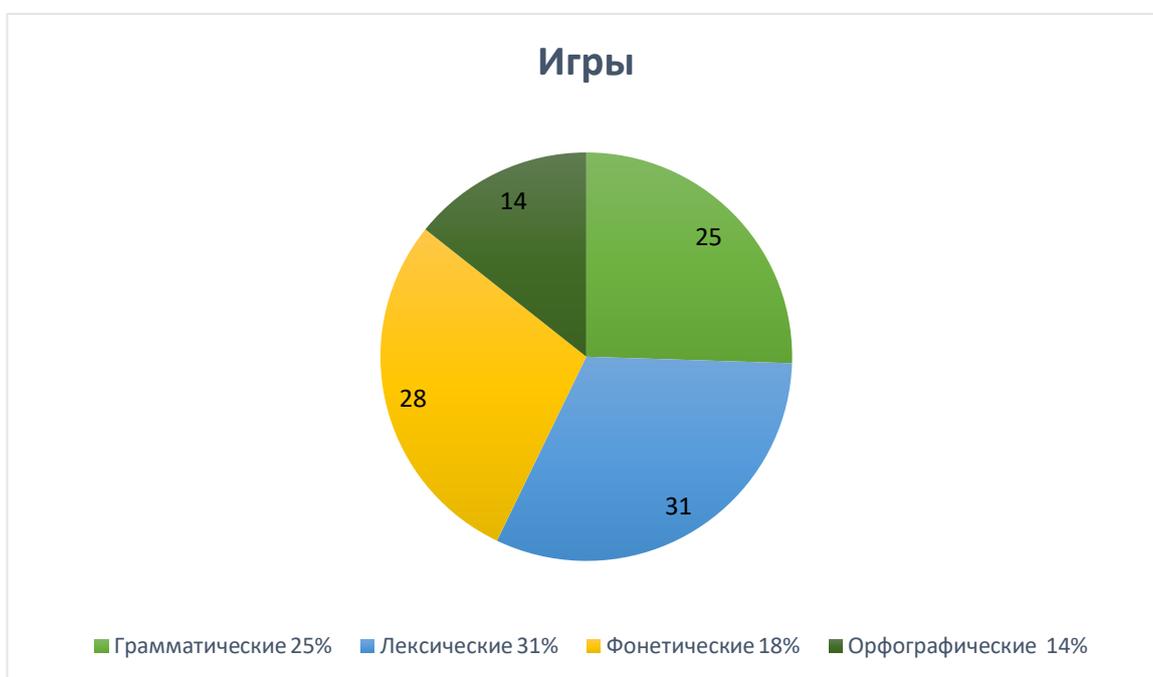


Рисунок 1- Количество игр в УМК Spotlight 4

Исходя из данных диаграммы, можно сделать вывод о том, что большее процентное соотношение игр, представленных к УМК «Spotlight» имеют лексические и фонетические игры, имея значительную разницу с количеством грамматических и орфографических игр.

В результате полученных данных мы предположили, что для достижения планируемых результатов программы учебно-методического комплекса «Spotlight» в полной мере, не достаточно использовать на уроках английского

языка только те виды игр по изучаемым темам, которые приведены в учебниках и рабочих тетрадях к рассматриваемому УМК, потому что необходим примерно одинаковый объем игр по классификации М. Ф. Стронина.

2.2 Методическая разработка дополнительных игр к материалу УМК с использованием ИКТ

Основываясь на полученных результатах проведенного анализа, нами была разработана система разных игр, которые могут оптимизировать достижение планируемых результатов программы УМК «Spotlight», мы разработали игры с применением ИКТ на платформе «Wordwall» к данному УМК. Эти игры мы опубликовали в общий доступ на сайте <https://wordwall.net/ru/myactivities> дали им соответствующие названия в зависимости от модуля и темы. Игры на данном сайте разработаны в соответствии с темами учебника и с представленной нами классификации М. Ф. Стронина.

Предлагаемые нами примеры игр, которые могут быть использованы на уроке английского языка в начальных классах, мы распределили на 3 блока: грамматические, орфографические, лексические и фонетические.

Первый блок - грамматические игры. Грамматические игры нацелены на умение употребления речевых образцов, содержащих определенные грамматические трудности. В данном блоке представлены игры к модулям один, два и восемь. Так как мы считаем, что данного вида игр меньше всего в этих частях учебника.

Модуль 1.

Игра «Confusion. Place prepositions».

Цель: отработка правильного построения предложения и правильного употребление предлогов места.

На доске выведены слова в хаотичном порядке по теме «One big happy family» с предлогами места. Ученик выходит к доске или отвечая с места расставляет слова в правильном порядке чтобы получилось законченное по смыслу предложение. Это упражнение нацелено на совершенствование ранее приобретенных навыков по данной теме. (Приложение 1)

Данная игра используется на этапе первичной отработки грамматических навыков.

Игра «Guess the man».

Цель: отработка грамматической конструкции.

На экране изображение пяти людей. Один ученик выходит к доске и спрашивает остальных: «What does he/she look like?». Ученики описывают черты одного человека и затем, ребенок, стоящий у доски, поворачивается и говорит кто это. Мы предлагаем использовать данную игру на этапе закрепления полученного материала. (Приложение 2)

Игра «Find the translation».

Цель: отработка грамматики через поиск эквивалентного перевода.

На экране выведен текст с глаголами действия в Present Continuous, ученикам даются предложения на русском. Например: он плавает. Детям нужно найти в тексте данное предложение. Мы предлагаем использовать данную игру на этапе закрепления полученного материала. (Приложение 3)

Игра: «Act as you say».

Цель: тренировка употребления Present Continuous.

Задание заключается в выполнении команд с комментариями, которые изображены на экране. Играют по 3 ученика: 1 – отдает команду в зависимости от изображения, 2 – выполняет и говорит, что он делает, 3 – описывает действия второго. Мы предлагаем использовать данную игру на этапе закрепления полученного материала. (Приложение 4)

Игра «Numbers».

Цель: развитие навыка составления диалогов и закрепление грамматики по теме числительных.

Дети должны составить диалоги в парах по образцу на экране, а затем рассказать их. Мы предлагаем использовать данную игру на этапе первичной отработки грамматических навыков. (Приложение 5)

Модуль 2.

Игра «Where is the...».

Цель: отработка грамматической структуры Where is the...и правильного ответа.

На экране выведен вопрос, где находится какое-либо здание, учащимся нужно прочитать вопрос и ответить на него правильно с опорой на учебник. Мы предлагаем использовать данную игру на этапе первичной отработки грамматических навыков. (Приложение 6)

Игра «How often»

Цель: умение употреблять в правильном контексте слова и конструкции частоты действий.

На экране выведена таблица, в которой 7 клеток, пронумерованных от одного до семи, ребенок выбирает клетку и ему открывается слово или фраза, с которой он должен составить предложение. Например: «Twice a week» и ребенок составляет предложение I go to theatre twice a week. Мы предлагаем использовать данную игру на этапе первичной отработки грамматических навыков. (Приложение 7)

Игра «I going to»

Цель: отработка грамматической конструкции going to

На экране изображены карточки с 6 локациями. Ученик выбирает одно место и на экран попадают места, в которые может пойти ученик, далее он говорит I am going to the lake/river. Мы предлагаем использовать данную игру на этапе закрепления полученного материала. (Приложение 8)

Игра «What time is it?»

Цель: научить правильно говорить о том какое сейчас время.

На экране изображение с часами и тремя вариантами ответа, ученику нужно выбрать правильный вариант и нажать на него, затем появится следующее изображение. Мы предлагаем использовать данную игру на этапе первичной отработки грамматических навыков. Мы предлагаем использовать данную игру на этапе обобщения и систематизации знаний полученного материала. (Приложение 9)

Игра «Sorting»

Цель: повторить употребление Present Simple перед выполнением упражнения.

На экране два столбика с окончанием S и без окончания. Ученику нужно распределить личные местоимения в зависимости от того нужно ли с эти местоимением прибавлять окончание или не нужно. Мы предлагаем использовать данную игру на этапе обобщения и систематизации знаний полученного материала. (Приложение 10)

Игра «Questions»

Цель: закрепить новые знания о специальном вопросе

На экране изображены картинки и написаны вопросы, ученикам нужно подобрать вопрос к картинке. Например, вопрос What is it? Ученик подбирает картинку с изображением яблока. Мы предлагаем использовать данную игру на этапе первичной отработки грамматических навыков. (Приложение 11)

Игра «Truth or lie»

Цель: закрепить новые знания об употреблении has/have

На экране изображены две кнопки истина и ложь. Над ними выходит предложение, надо выбрать правильно ли употреблен глагол или нет, игра продолжается пока не истечет время. Мы предлагаем использовать данную игру на этапе первичной отработки грамматических навыков. (Приложение 12)

Модуль 7

Игра «Find a form»

Цель: повторить употребление неправильного глагола и его формы

Ученик выходит к доске или отвечая с места должен соотнести первую форму неправильного глагола со второй формой неправильного глагола, перетаскивая глаголы из одного столбика в другой. Мы предлагаем использовать данную игру на этапе обобщения и систематизации знаний полученного материала. (Приложение 13)

Игра «Young translator»

Цель: отработка грамматики через поиск эквивалентного перевода.

Один ученик выходит к доске или отвечает с места. Соединяет неправильный глагол с его эквивалентным переводом. Игра продолжается до тех пор, пока не соединят все глаголы с переводами. Мы предлагаем использовать данную игру на этапе закрепления полученного материала. (Приложение 14)

Игра «Guess character»

Цель: отработка новых прилагательных, характеризующих характер человека

На экране выведено предложение, а над ним два слова описывающих характер, ученику нужно выбрать правильное прилагательное опираясь на наглядность из учебника и перевести полученное предложение на русский язык. Мы предлагаем использовать данную игру на этапе закрепления полученного материала. (Приложение 15)

Игра «Catch musical instruments»

Цель: отработка грамматики через поиск эквивалентного перевода.

На экране изображены воздушные шары, на которых по-английски написаны музыкальные инструменты, а под ними едет поезд, на котором написаны русские слова. Ученику нужно нажать на шар чтобы перевод соответствовал слову на шаре и поймать нужную коробку. В игре есть несколько уровней, каждый уровень сложнее предыдущего. Мы предлагаем

использовать данную игру на этапе первичной отработки грамматических навыков. (Приложение 16)

Игра «Magic wheel»

Цель: отработка грамматических конструкций

На экране изображено колесо с надписями музыкальных инструментов, ученику нужно раскрутить колесо и составить предложение с выпавшим словом. Мы предлагаем использовать данную игру на этапе закрепления полученного материала. (Приложение 17)

Второй блок - орфографические игры. Целью данных игр является упражнение в написании английских слов, тренировка памяти. В данном блоке представлены игры к модулям один, два и семь.

Модуль 1.

Игра «Make a word. Appearance».

Цель: отработка лексики по теме и правильное написание слов.

На экране есть слово, но буквы разбросаны не по порядку, ученик выходит к доске и переставляет буквы в правильном порядке до тех пор, пока не получится нужное слово по этой теме и программа не покажет правильное выполнение. Мы предлагаем использовать данную разработку на этапе закрепления полученного материала. (Приложение 18)

Игра «Find a word».

Цель: закрепление слов по теме действия.

На экран глагол, обозначающий действие под ним несколько картинок со значениями, нужно подобрать правильное слово в соответствии картинкой. При каждом правильном ответе слово сменяется другим словом а картинки исчезают до окончания игры. Мы предлагаем использовать данную разработку на этапе закрепления полученного материала. (Приложение 19)

Игра «Where subject?».

Цель: закрепление слов по теме предметы и предлоги.

Ученику нужно соединить слово на английском языке с предметом на картинке и затем сказать, где этот предмет находится. Мы предлагаем использовать данную разработку на этапе закрепления полученного материала. (Приложение 20)

Игра «The hidden figures».

Цель: отработка правильного написания двузначных чисел.

На экране изображена таблица с хаотично разбросанными буквами среди которых спрятаны числительные такого типа как двадцать, тридцать и до ста. Ребенок должен с места или у доски выделить слово, которое он нашел. Каждый раз при запуске игры слова меняет свое расположение что удобно для многократного использования. Мы предлагаем использовать данную разработку на этапе первичного закрепления полученного материала. (Приложение 21)

Игра «Find errors».

Цель: формировать орфографические навыки у учащихся, развивать внимание, воображение, логику и гибкость мышления.

На слайде написаны слова по теме урока, в которых неправильно написана одна буква, ученики поочередно должны исправлять ошибки. Мы предлагаем использовать данную разработку на этапе закрепления полученного материала. (Приложение 22)

Игра «Figure».

Цель: закрепить орфографические навыки по теме чисел

На экране в виде анимации будут вылетать числа, цель детей правильно записать название числа. Мы предлагаем использовать данную разработку на этапе закрепления полученного материала. (Приложение 23)

Модуль 2.

Игра «Hit the right mole».

Цель: формировать орфографические навыки у учащихся, развивать внимание, воображение, логику и гибкость мышления.

На экране изображение норок с кротами, детям нужно выбрать правильный вариант слова и ударить по кроту с этим словом, при неправильном выполнении теряется время. В игре даны слова по теме здания. Так же в игре несколько уровней. Мы предлагаем использовать данную разработку на этапе обобщения и систематизации знаний. (Приложение 24)

Игра «The escaped letters»

Цель: формировать орфографические навыки у учащихся, развивать внимание, воображение, логику и гибкость мышления.

На слайде написана буква из слов по теме профессии, и какая по счету она стоит, ученику нужно догадаться из какого слово она сбежала. Мы предлагаем использовать данную разработку на этапе первичного закрепления полученного материала. (Приложение 25)

Игра «Hide and seek»

Цель: формировать орфографические навыки у учащихся, развивать внимание, воображение, логику и гибкость мышления.

На доске изображена таблица с буквами разбросанными в хаотичном порядке, в котором ученикам нужно найти слова по теме спорта. Мы предлагаем использовать данную разработку на этапе закрепления полученного материала. (Приложение 26)

Модуль 7

Игра «Mixed»

Цель: формировать орфографические навыки у учащихся, развивать внимание, воображение, логику и гибкость мышления.

На экране изображены неправильные глаголы, ученики должны распределить глаголы по двум колонкам настоящем и прошедшем времени и составить пары. Мы предлагаем использовать данную разработку на этапе закрепления полученного материала. (Приложение 27)

Игра «Untangle a word»

Цель: закрепить орфографические навыки по теме черты характера

Ученик выходит к доске и ставит буквы на свои места чтобы получилось правильное прилагательное. Так же можно играть командами в эту игру кто быстрее распутает все слова. Мы предлагаем использовать данную разработку на этапе закрепления полученного материала. (Приложение 28)

Игра «Find couple»

Цель: формировать орфографические навыки у учащихся, развивать внимание, воображение, логику и гибкость мышления.

На экране изображены 6 неправильных глаголов в первой форме, на движущейся ленте появляется неправильный глагол, ученик из шести глаголов должен подобрать правильный глагол к исходному слову. Мы предлагаем использовать данную разработку на этапе обобщения и систематизации полученных знаний. (Приложение 29)

Игра «Musical instruments»

Цель: формировать орфографические навыки у учащихся, развивать внимание, воображение, логику и гибкость мышления.

На экране изображена таблица с хаотично разбросанными буквами. Ученик должен найти все слова, которые там есть. Можно выполнять как у доски, так и с места записывая найденные слова в тетрадь. Мы предлагаем использовать данную разработку на этапе закрепления полученного материала. (Приложение 30)

Третий блок - орфографические игры. Целью данных игр является для развитие у детей слухового внимания и памяти, умения слышать и дифференцировать звуки по долготы и краткости, слышать межзубные звуки, тренировки учащихся в произнесении иноязычных звуков, разучиванию стихов с целью их воспроизведения по ролям. Мы добавили данный блок игр для того, чтобы можно было разнообразить урок не только работой с учебником, но и с мультимедиа. В данном блоке представлены игры к модулям 1,3,4,5 и 8 так как в этих модулях меньше фонетических игр чем в других.

Модуль 1.

Игра «Correct sound»

Цель: формировать фонетические навыки у учащихся

На экране изображена колода с картами, нужно нажать на нее и покажется карта со словом, ученику нужно правильно прочитать слово и назвать какой там долгий звук. Дети могут играть в командах кто больше назовет правильно звуки. Мы предлагаем использовать данную разработку на этапе закрепления полученного материала. (Приложение 31)

Игра «Phonetic wheel»

Цель: формирование навыка произношения как целого слова, так и отдельных букв

Ученик или учитель раскручивает колесо, изображенное на доске, на нем написаны английские слова по теме мои лучшие друзья. Колесо останавливается на одном слове и учащемуся нужно прочитать это слово а затем произнести его по буквам. Мы предлагаем использовать данную разработку на этапе закрепления полученного материала. (Приложение 32)

Модуль 3.

Игра «Distribute sounds»

Цель: формировать фонетические навыки у учащихся

На экране изображены две строчки с разными звуками буквы G ученикам нужно распределить слова по двум строчкам перетягивая их в пустую клетку. Мы предлагаем использовать данную разработку на этапе закрепления полученного материала. (Приложение 33)

Игра «Open a box»

Цель: формирование навыка произношения как целого слова, так и отдельных букв

На экране изображено 7 коробок в каждой из которых спрятано слово по теме еда, ученику нужно выбрать коробку сказать, что в ней изображено и произнести это слово по буквам. Мы предлагаем использовать данную разработку на этапе закрепления полученного материала. (Приложение 34)

Модуль 4

Игра «Who lives in the zoo?»

Цель: формирование навыка произношения связного высказывания или текста

На экране изображено колесо со словами названиями животных, ученику нужно раскрутить колесо и с выпавшим слово составит предложение я вижу кродила или какое-либо другое животное. Мы предлагаем использовать данную разработку на этапе первичного закрепления полученного материала. (Приложение 35)

Игра «Guess an animal»

Цель: формирование навыка произношения как целого слова, так и отдельных букв

На экране изображена колода карточек один ученик выходит к доске и встает к ней спиной чтобы не видеть, что на экране. Другой ученик нажимает на карточку и выпавшее слово произносит по буквам. Цель ребенка угадать что за слово он произнес и произнести его. Мы предлагаем использовать данную разработку на этапе закрепления полученного материала. (Приложение 36)

Модуль 5

Игра «Correct sound»

Цель: формировать фонетические навыки у учащихся

На экране изображены две строчки с разными звуками и слова, которые содержат эти звуки. Ученику нужно перетащить слово в нужную строчку в соответствии со звуком, затем прочитать это слово. Мы предлагаем использовать данную разработку на этапе закрепления полученного материала. (Приложение 37)

Модуль 8

Игра «Guess the country»

Цель: формирование навыка произношения как целого слова, так и отдельных букв

На экране изображены коробки один ученик выходит к доске и встает к ней спиной чтобы не видеть, что на экране. Другой ученик нажимает на коробку и выпавшее слово произносит по буквам. Цель ребенка угадать что за слово он произнес и произнести его. Мы предлагаем использовать данную разработку на этапе первичного закрепления полученного материала. (Приложение 38)

Игра «What's weather is missing?»

Цель: формирование навыка вычленять из целого частное и развивать фонематический слух

Ведущий произносит: What's weather is missing? И раскручивает колесо на экране после чего читает слова, которые изображены на кране кроме того которое выпало на колесе. Ученик у доски, внимательно слушая, называет пропущенное слово по-английски. Мы предлагаем использовать данную разработку на этапе первичного закрепления полученного материала. (Приложение 39)

Игра «What's weather is missing?»

Цель: формирование навыка правильного произношения

На экране разбросаны буквы в хаотичном порядке, ученику нужно назвать все буквы а затем слово, которое должно получиться из этих букв. После ученик переставляет буквы местами и проверяет правильно ли он ответил. Мы предлагаем использовать данную разработку на этапе закрепления полученного материала. (Приложение 40)

Данные игры можно использовать на разных этапах таких как первичное закрепление, актуализация ранее полученных знаний, обобщение и систематизация знаний, кроме этого, можно давать эти игры в качестве дополнительного домашнего задания для отстающих учеников. Мы предполагаем, что использование на уроках английского языка, приведенных нами игр, обеспечит оптимизацию достижения целей, поставленных в рабочей программе учебно-методического комплекса.

Выводы к главе 2

В данной главе мы выполнили анализ УМК О. В. Н.И. Быкова, Д. Дули, М.Д. Пospelова, В. Эванс "Spotlight" на предмет представленности игр относительно классификации, разработанной М. Ф. Строниним, предложили систему игр для уроков английского языка в начальных классах и пришли к следующему выводу: в УМК «Spotlight» не в полной мере достигаются планируемые результаты рабочей программы образовательного учреждения. Если учитель будет больше использовать игр в процессе обучения, то лучше усвоится материал.

Основываясь на полученных результатах анализа УМК “Spotlight”, нами была разработана система игр, по развитию иноязычной коммуникативной компетенции, целью которых является оптимизация достижения планируемых результатов данной программы.

Нами было разработано всего 41 игра в различных модулях. В модуле номер 1 представлено 13 игр, в модуле номер 2 представлено 11 игр девять игр в модуле номер 7, 2 в четвертом и третьем модулях, и три в 8 модуле. Всего мы разработали 13 орфографических игр, 18 грамматических игр и 10 фонетических игр.

Целью нашей исследовательской работы было разработать комплекс игр с использованием ИКТ, которые бы можно было применять на разных этапах уроках английского языка в начальной школе. Но показать эффективность их применения нам не удалось по причине продления каникул и перехода школ на дистанционное обучение. В связи со сложившимися обстоятельствами мы можем рекомендовать созданные нами игры для использования в режиме дистанционного обучения. Педагог может предложить своим ученикам игровой ресурс на платформе «Wordwall» для отработки и закрепления различных навыков в качестве самостоятельной работы, что повысит у учащихся мотивацию к выполнению домашнего задания.

Заключение

В ходе анализа методической литературы по теме исследования мы подробно изучили понятие игры, выявили классификации игр, раскрыли это понятие, как педагогическую задачу, определили роль игры в рамках учебного процесса, заключающуюся в развитии интереса, мотивации к изучению английского языка, развитию мыслительных процессов.

Игра - свободная деятельность, являющаяся формой самовыражения субъекта и направленная на удовлетворение потребностей в развлечении, удовольствии, снятии напряжений, а также на развитие определенных навыков и умений.

Задачами игровой деятельности является:

- создание психологической готовности учащихся к речевому общению;
- обеспечение естественной необходимости многократного повторения языкового материала;
- тренировку учащихся в выборе нужного речевого варианта, что является подготовкой к ситуативной спонтанности речи вообще.

Стронин М.Ф. разработал классификацию игр по английскому языку, раскрывающую их направленность по 4 направлениям:

- грамматические;
- орфографические;
- лексические;
- фонетические.

Как считает автор данной классификации для полного погружения в языковую среду необходимо использовать эти задания в примерно одинаковом объеме.

Мы рассмотрели основные виды игр на уроках английского языка в начальных классах, которые позволяют сделать урок интересным и динамичным, повысить мотивацию ребенка, а также способствуют развитию

мышления, памяти, сообразительности, внимания, обогащению речи и словарного запаса ученика.

Далее мы изучили понятие информационно-коммуникативных технологий и пришли к выводу, что они являются неотъемлемой частью учебного процесса на современном этапе развития общества. В связи с этим мы проанализировали разные программы и платформы для создания игр и выделили программу Power Point и платформу Wordwall. Эти два ресурса мы посчитали наиболее подходящими так как они просты в освоении и имеют много возможностей.

Для того, чтобы изучить какие игры используют на уроках английского языка, мы провели анализ УМК «Spotlight», на предмет представленности игр, относительно классификации, разработанной М.Ф. Строниным. В данном УМК в некоторых модулях оказалось неравное соотношение грамматических, лексических, фонетических и орфографических видов игр.

В результате полученных данных мы предположили, что для достижения планируемых результатов программы УМК «Spotlight» в полной мере, не достаточно использовать на уроках английского языка только те виды игр по изучаемым темам, которые приведены в учебниках и рабочих тетрадях к рассматриваемому УМК, потому что необходим примерно одинаковый объем игр по классификации М.Ф. Стронина.

Основываясь на полученных результатах проведенного анализа, нами была разработана система разных видов игр с использованием ИКТ, целью которых является оптимизация достижения планируемых результатов программы учебно-методического комплекса. Нами было разработано всего 41 игра в различных модулях. В модуле номер 1 представлено 13 игр, в модуле номер 2 представлено 11 игр девять игр в модуле номер 7, 2 в четвертом и третьем модулях, и три в 8 модуле. Всего мы разработали 13 орфографических игр, 18 грамматических игр и 10 фонетических игр (см приложение).

Таким образом, мы изучили особенности игровых технологий с использованием ИКТ на уроках английского языка в начальной школе и разработали интерактивные игры, направленные на оптимизацию учебного процесса, но мы не смогли на практике проанализировать эффективность их применения по причине перевода школ на дистанционную систему обучения. Мы можем лишь рекомендовать использовать данный интернет ресурс во время дистанционного обучения как средство мотивации учащихся в выполнении самостоятельной работы и оптимизации учебного процесса, проходящего в данном режиме.

Библиографический список

1. Коньшева, А.В. Английский язык: Современные методы обучения/ Коньшева А.В. Игровой метод в обучении иностранному языку - Спб.: КАРО, мн.: Издательство «Четыре четверти», 2006г. - 192 с.
2. Петринчук, И.И. Ещё раз об игре/ И.И. Петринчук/ [<https://infourok.ru/>] / иностранные языки в школе. – 2008 – № 2, с. 37. - Режим доступа: https://infourok.ru/statya_obuchayuschie_igry_na_urokakh_angliyskogo_yazyka-156116.htm
3. Хабарова И. В. Создание игровых ситуаций как стимула коммуникативно-речевой активности школьников/ И. В. Хабарова [<https://anglyaz.ru/>]. - Режим доступа: <https://anglyaz.ru/katalogstatey/98-obschayainfa/articles/297-igra.html>
4. Милюткина, Я. Е. Обучающие игры на уроках иностранного языка в начальной школе/ Я. Е. Милюткина, Н. О. Ветлугина// Молодой ученый. — 2015. — №10.5. — С. 19-19.
5. Абдуллина, М. С. Использование игрового метода в обучении английскому языку/ М. С. Абдуллина/ [<https://urok.1sept.ru/>] // Первое сентября. - 2003–2020. - Режим доступа: <https://urok.1sept.ru/%D1%81%D1%82%D0%B0%D1%82%D1%8C%D0%B8/639902/>
6. Шарафутдинова Т.М. Обучающие игры на уроках английского языка / Т.М. Шарафутдинова/[<https://www.uchportal.ru/>] // Иностранные языки в школе. – 2005. – № 8, с. 46. - Режим доступа: <https://www.uchportal.ru/publ/15-1-0-2544>
7. Ахраменко, Е. В. Использование игр при обучении иноязычному общению / Е. В. Ахраменко // Молодой ученый. — 2018. — № 48 (234). — С. 271-273.
8. Варковская, В.Г. Обучение аудированию на младшей ступени обучения / В.Г. Варковская // ИЯШ. — 1983. — № 6. — С. 74 -77.

9. Климонова, О. Б. Обучающие игры на уроках английского языка/ О. Б. Климонова / [<https://infourok.ru/>] / Номер материала:156116.- Режим доступа: https://infourok.ru/statya_obuchayuschie_igr_na_urokah_angliyskogo_yazyka-156116.htm

10. Гореванова, М.Н. Игры на уроках иностранного языка/ М.Н. Гореванова / [<https://infourok.ru/>] / Номер материала: ДБ-1223748. - Режим доступа: <https://infourok.ru/klassifikaciya-igr-na-urokah-angliyskogo-yazyka-i-primer-ih-ispolzovaniya-2644778.html> /

11. Григорьева М.Б. Использование игровых приемов на уроках иностранного языка / Григорьева М.Б. // Иностранные языки в школе. – 2011. – № 10, с. 47

12. Информационные технологии в сфере образования / В. П. Кулагин, В. В. Найханов. Б. Б. Овезов. И. В. Роберт. Г.В. Кольцова,В.Г. Юрасов. М.: Янус-К, 2004. 248 с.

13. Певцова, А. А. Роль аудитивных игр в обучении аудированию на начальном этапе в средней школе / А. А. Певцова, М. В. Фоминых // Молодой ученый. — 2015. — № 10.5 (90.5). — С. 20-21.

14. Сатюкова, А. А. Современная классификация игр (на основе теории М. Ф. Стронина) / А. А. Сатюкова, М. В. Фоминых // Молодой ученый. — 2016. — №7.5. — С. 71-71.

15. Захарова, И.Т. Информационные технологии в образовании / И.Т. Захарова М.: Академия, 2003. 192 с. - Мск.: АСАДЕМА мн.: Издательство «Академия», 2003г. - 192 с.

16. Тужикова, Е. С. Информационно-коммуникативные технологии в современном образовании / Е. С. Тужикова / [<https://cyberleninka.ru/>] / КиберЛенинки. - Режим доступа <http://cyberleninka.ru/>

17. Чистяков, В.А. понятие Информационнообразовательные технологии и их классификация по способу взаимодействия учащихся с информационно-

компьютерными средствами // В.А. Чистяков // / [https://cyberleninka.ru/] / КиберЛенинки. - Режим доступа: <http://cyberleninka.ru/>

18. Роберт, И. В. Современные информационные технологии в образовании: дидактические проблемы: перспективы использования / И. В. Роберт; М.: ИИО РАО, 2010.

19. Водопьян, Г. От компьютерной грамотности и внедрения ИКТ к трансформации работы школы / Г. Водопьян, А. Уваров// «Информатика», приложение к газете «Первое сентября» 2000-2009г. мн.: Издательство «Первое сентября», 2009г.

20. Сайт для студентов / [https://studizba.com/] / Методы обучения иностранным языкам. – теория и методика обучения иностранным языкам. - Режим доступа: //https://studizba.com/lectures/111-raznoe/1541-teorija-i-metodika-obucheniija-inostrannym-jazykam/29032-3-metody-obucheniija-inostrannym-jazykam.html

21. Шинкоренко, А. В. Использование интерактивных и мультимедийных технологий на уроках английского языка в начальных классах / А. В Шинкоренко, Е. В. Филатова, Л. В. Саидова / Педагогика: традиции и инновации: материалы V Междунар. науч. конф. — Челябинск: Два комсомольца, 2014. — С. 186-188.

22. Альбрехт, К. Н. Использование ИКТ на уроках английского языка/ [http://infed.ru/] / К. Н. Альбрехт. - Информационно-коммуникационные технологии в педагогическом образовании. – Режим доступа: <http://infed.ru/articles/45/>

23. Кулагин, В.П. Информационные технологии в сфере образования / В.П. Кулагин, В.В. Найха-нов, Б.Б. Овезов, И.В. Роберт, Г.В. Кольцова, ВТ. Юрасов. М.: Янус-К, 2004. 248 с.

24. Полат, Е.С. Новые педагогические и информационные технологии в системе образования / Е.С. Полат, М.Ю. Бухаркина, М.Ю. Моисеева, АТ. Петров. М.: Академия, 2001. 272 с.

25. Беспалько, В.П. / Образование и обучение с участием компьютеров педагогика третьего тысячелетия. В.П. Беспалько. - М.: Издательство Московского психологосоциального института; Воронеж: Издательство НПО «МОДЭК», 2002. 352 с.

26. Соломахина, И.А. Использование мультимедийных средств в обучении иностранному языку / И.А. Соломахина, Г.Н. Малюкова / Мультимедийный сборник Фестиваль педагогических идей «Открытый урок». - 2004-05 уч. год., разд. «Преподавание иностранных языков». - М.: Издательский дом «Первое сентября», 2005.

27. Захарова, И.Т. Информационные технологии в образовании /И.Т. Захарова. - М.: Академия, 2003. 192 с.

28. Свободная энциклопедия Википедия [<https://ru.wikipedia.org/wiki>] / статья "Microsoft PowerPoint". - Режим доступа: https://ru.wikipedia.org/wiki/Microsoft_PowerPoint

29. Возможности PowerPoint [<https://spravochnick.ru/>]. - Режим доступа: https://spravochnick.ru/informatika/sredstva_sozdaniya_i_iskolzovaniya_prezentaciy_ms_powerpoint/osnovnye_vozmozhnosti_ms_powerpoint/

30. Аствацатуров, Г. О. Wordwall — Замечательная коллекция шаблонов дидактических игр [<http://didaktor.ru/>] / дидактика, новая педагогика, информационно-образовательные технологии. – Режим доступа: <http://didaktor.ru/wordwall-zamechatelnaya-kollekciya-shablonov-didakticheskix-igr/>

31. Сообщество Wordwall [<https://wordwall.net/ru>]. - Режим доступа: <https://wordwall.net/ru/myactivities>

Игра «Confusion. Place prepositions»



Рисунок 2 – Игра «Confusion. Place prepositions»

<https://wordwall.net/ru/resource/1340208/confusion-place-prepositions-module-1>

Игра «Guess the man»



Рисунок 3 – Игра «Guess the man»

<https://wordwall.net/ru/resource/1869394/guess-man>

Игра «Find the translation»

0:21

Я в парке. Они играют в волейбол. Я вижу детей. Он читает книгу. Девочка ест сэндвич. Что ты делаешь? Ты слушаешь меня?

I'm in the park. I can see some children. They are playing volleyball. There's my friend Greg! He is reading a book. The girl is eating a sandwich. The boy and the dog is playing with a ball. They can't see me because I am sitting in a tree. What are you doing? Are you listening to me?

Отправить Ответы

Find the translation

Поделиться

Редактировать контент <> Внедрить Больше

Рисунок 4 – Игра «Find the translation»

<https://wordwall.net/ru/resource/1869519/find-translation>

Игра: «Act as you say»

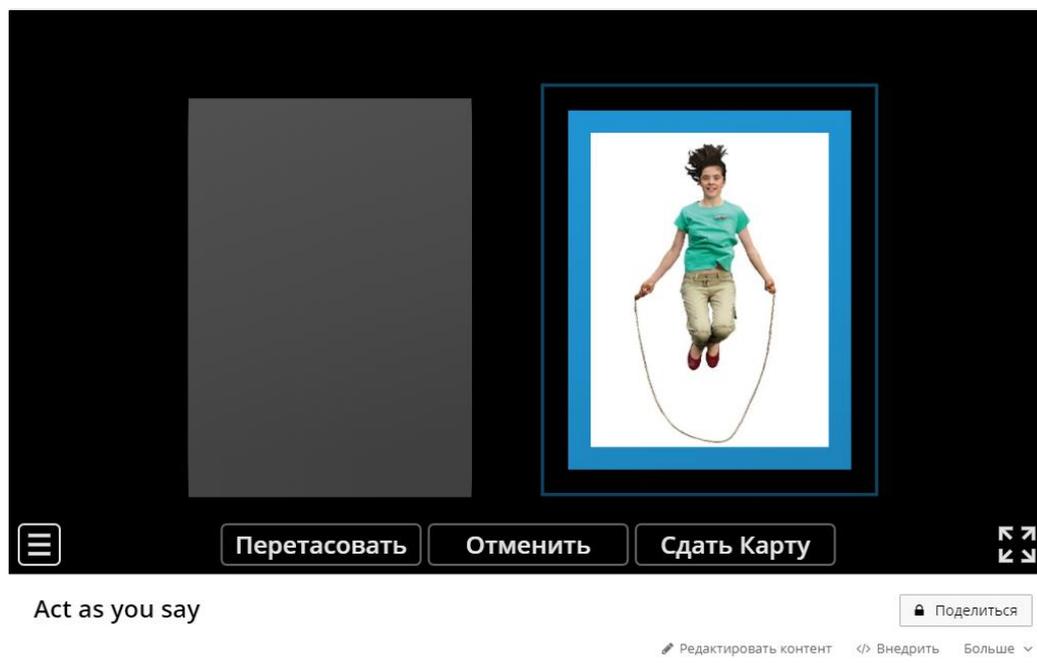


Рисунок 5 – Игра «Act as you say»

<https://wordwall.net/ru/resource/1869581/act-you-say>

Игра «Numbers»

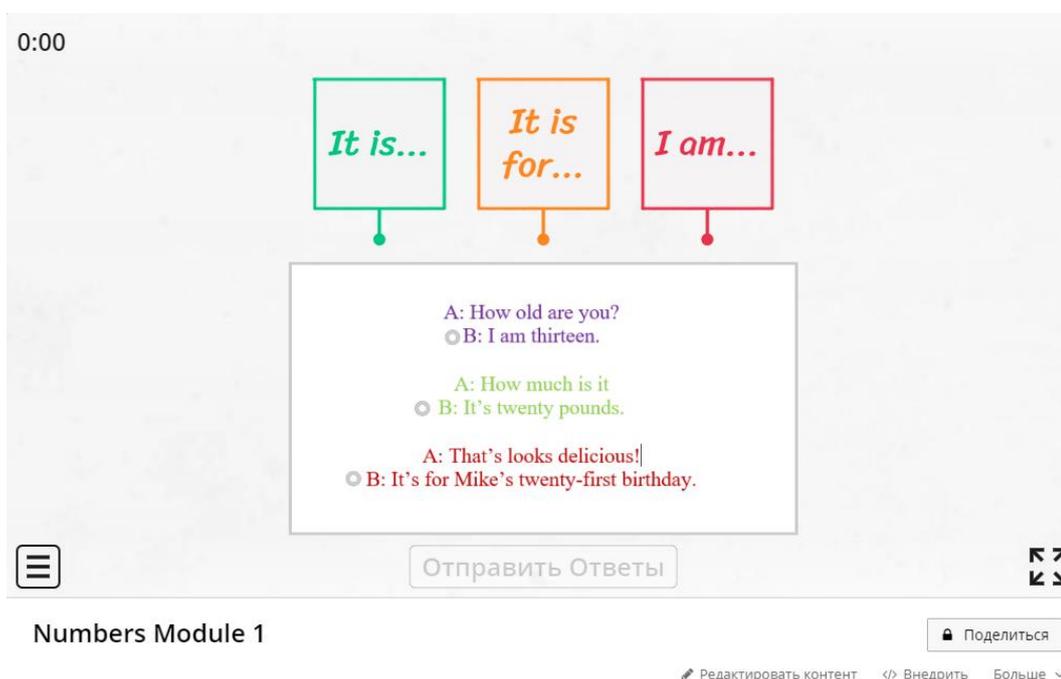


Рисунок 6 – Игра «Numbers»

<https://wordwall.net/ru/resource/2736953/numbers-module-1>

Игра «Where is the...»

0:18 ✓ 1

Where is the station?

A
It is in
New
Street.

B
It is in
Mill
Road.

C
It is in
Bridge
Street.

☰ ◀ 2 из 5 ▶ ⏏

Where is the... 🔒 Поделиться

✎ Редактировать контент <> Внедрить Больше ▾

Рисунок 7 – Игра «Where is the...»

<https://wordwall.net/ru/resource/1340533/where-module-2>

Игра «How often»

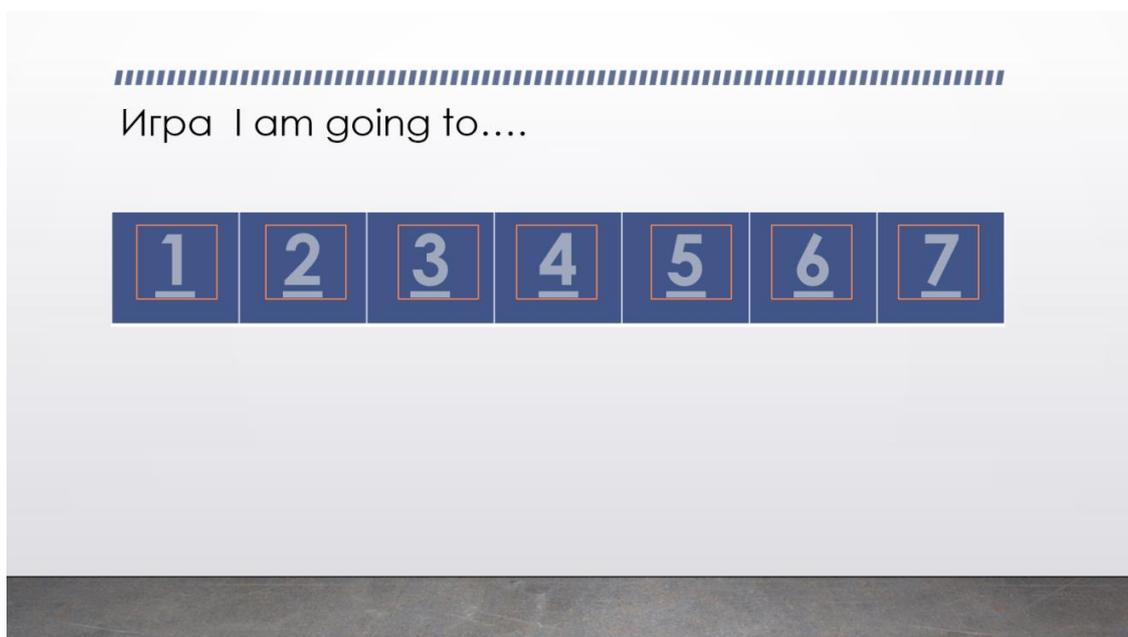
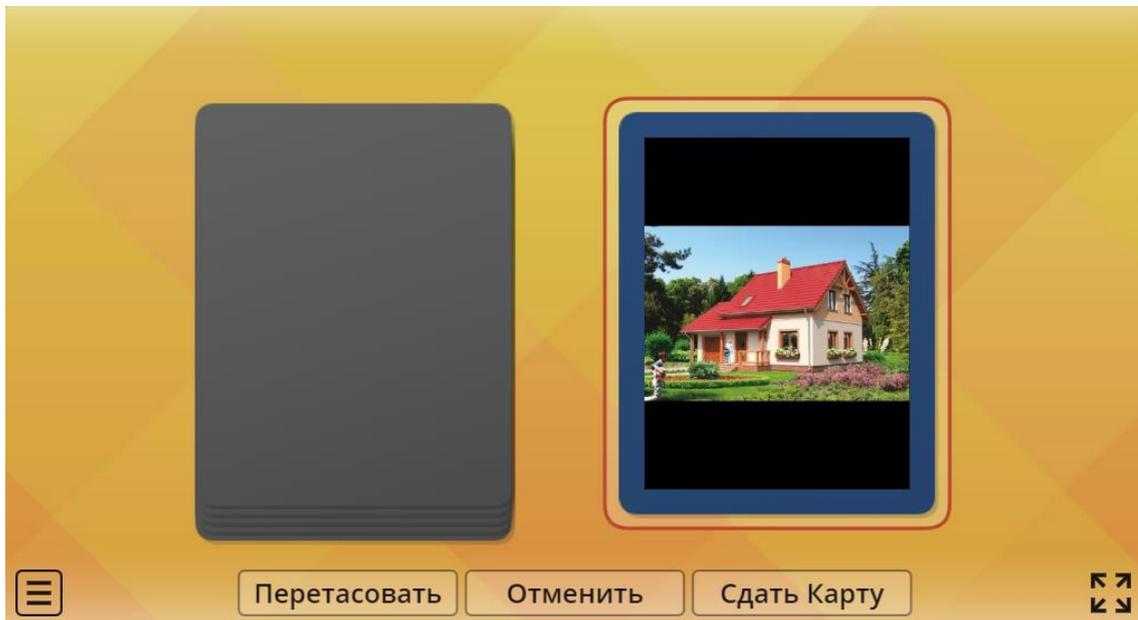


Рисунок 8 – Игра «How often»

<http://www.myshared.ru/slide/1417069/>

Игра «I going to»



I going to...

Поделиться

Редактировать контент <> Внедрить Больше

Рисунок 9 – Игра «I going to»

<https://wordwall.net/ru/resource/1869637/i-going>

Игра «What time is it?»

0:14 ✓ 1

What time is it?



A
It's
quarer
to eight.

B
It's
quarer
to six.

C
It's quarer
past
eleven.

☰ ◀ 2 из 6 ▶ ⏏

What time is it? 🔒 Поделиться

✎ Редактировать контент </> Внедрить Больше ▾

Рисунок 10 – Игра «What time is it?»

<https://wordwall.net/ru/resource/1340700/what-time-module-2>

Игра «Sorting»

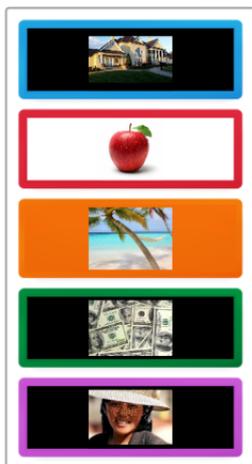


Рисунок 11 – Игра «Sorting»

<https://wordwall.net/ru/resource/1340738/sorting-module-2>

Игра «Questions»

0:11



Where is it?

When are you...

What is it?

How much is it?

Who is it?



Отправить Ответы



Questions Module 2

Поделиться

от Olgabrui

Spotlight 4 Редактировать

Редактировать контент <> Внедрить Больше ▾

Рисунок 12 – Игра «Questions»

<https://wordwall.net/ru/resource/2737280/questions-module-2>

Игра «Truth of lie»



Рисунок 13 – Игра «Truth of lie»

<https://wordwall.net/ru/resource/1340775/have-has-truth-or-lie-module2>

Игра «Find a form»

0:02

<div style="background-color: #007bff; color: white; padding: 5px; text-align: center;">have</div> <div style="background-color: #dc3545; color: white; padding: 5px; text-align: center;">ride</div> <div style="background-color: #fd7e14; color: white; padding: 5px; text-align: center;">come</div> <div style="background-color: #28a745; color: white; padding: 5px; text-align: center;">see</div> <div style="background-color: #6f42c1; color: white; padding: 5px; text-align: center;">go</div>	<input style="width: 100%; height: 20px;" type="text"/> <input style="width: 100%; height: 20px;" type="text"/>	had came rode went saw
---	---	------------------------------------



Отправить Ответы



Найди форму

🔒 Поделиться

[✎ Редактировать контент](#) [↔️ Внедрить](#) [Больше ▾](#)

Рисунок 14 – Игра «Find a form»

<https://wordwall.net/ru/resource/1363723/find-form-module-2>

Игра «Young translator»

0:03

ate		дал
gave	drew	нарисовал
wrote		спел
made		писал
sang		сделал
bought		купил
		съел

☰
Отправить Ответы
⏏

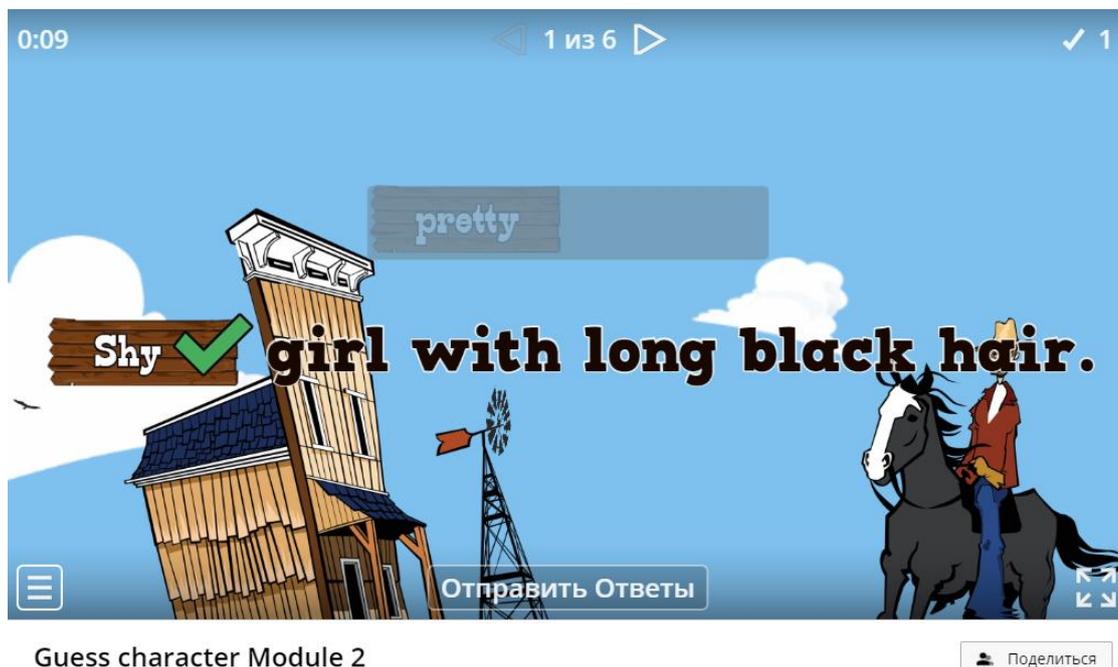
Юный переводчик
🔒 Поделиться

✎ Редактировать контент
</> Внедрить
Больше ▾

Рисунок 15 – Игра «Young translator»

<https://wordwall.net/ru/resource/1363817/young-translator-module-2>

Игра «Guess character»



Guess character Module 2

Поделиться

от Olgabrui

Spotlight 4 Редактировать

Редактировать контент </> Внедрить Больше

Рисунок 16 – Игра «Guess character»

<https://wordwall.net/ru/resource/1363901/guess-character-module-2>

Игра «Catch musical instruments»

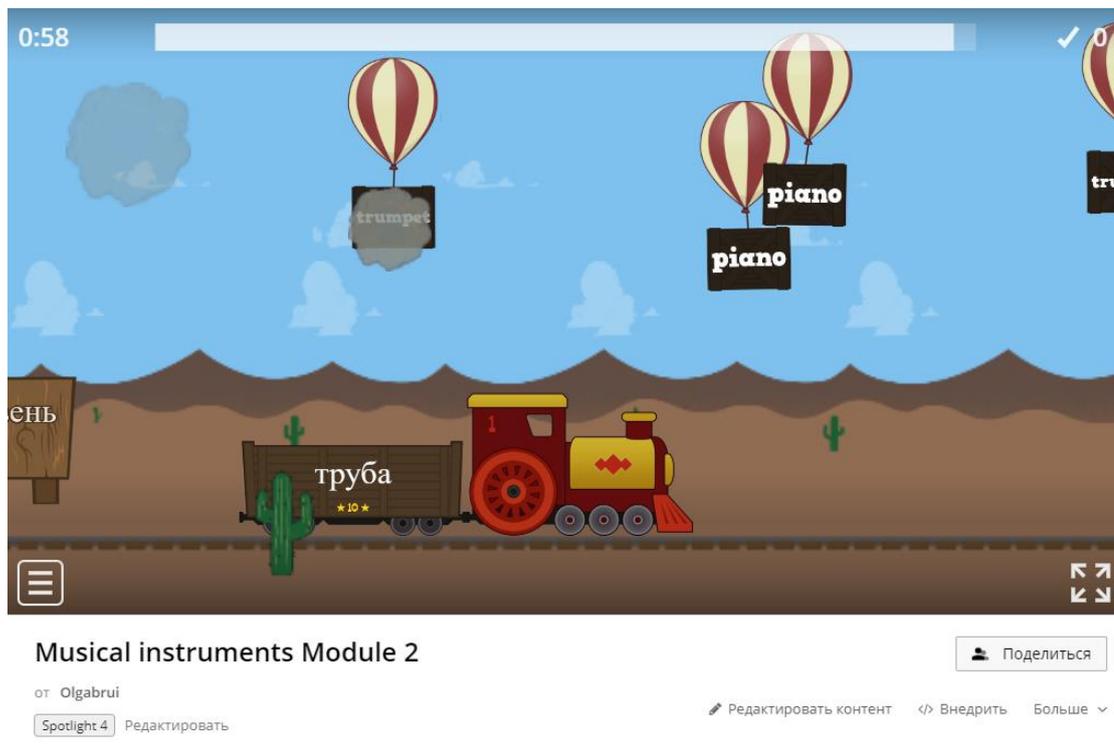


Рисунок 17 – Игра «Catch musical instruments»

<https://wordwall.net/ru/resource/1364026/musical-instruments-module-2>

Игра «Magic wheel»

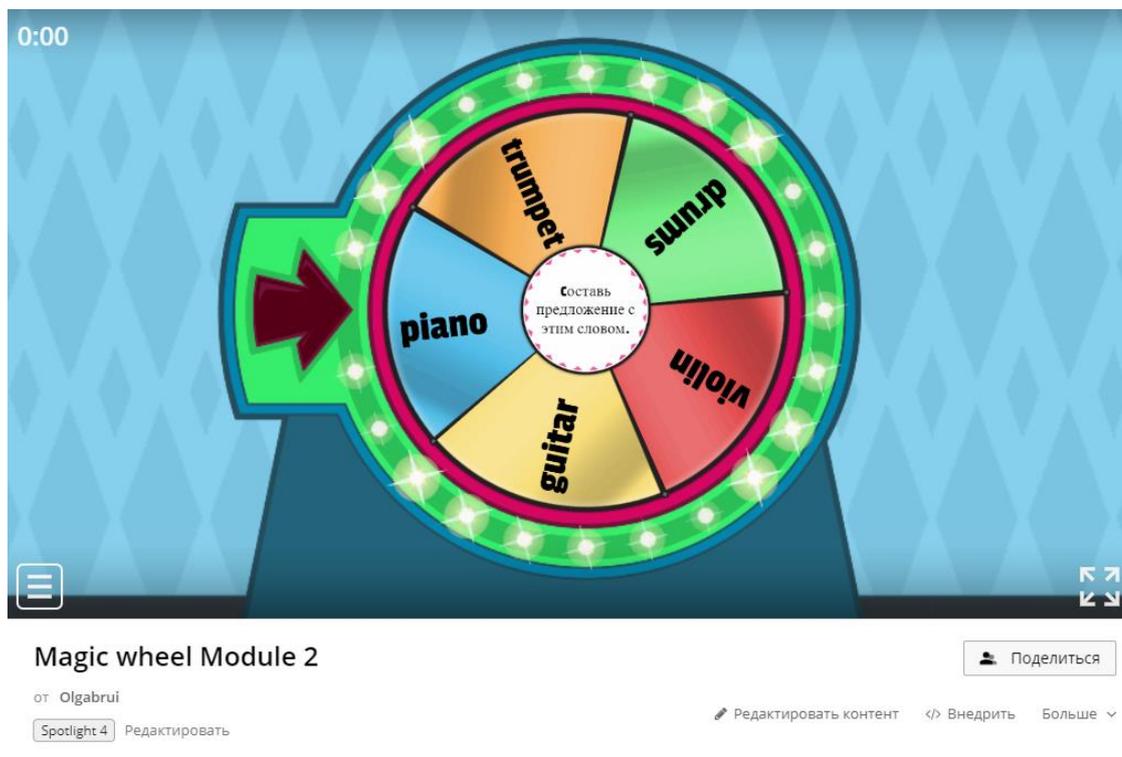


Рисунок 18 – Игра «Magic wheel»

<https://wordwall.net/ru/resource/1364200/magic-wheel-module-2>

Игра «Make a word. Appearance»

0:04

✓ 0



◀ 1 из 10 ▶



Распутай слово прилагательные

🔒 Поделиться

✎ Редактировать контент </> Внедрить Больше ▾

Рисунок 19 – Игра «Make a word. Appearance»

<https://wordwall.net/ru/resource/1363950/untangle-word-module-7>

Игра «Find a word»

0:31 ♥♥♥ ✓ 0

skate



Find a word Поделиться

от Olgabruī Редактировать контент </> Внедрить Больше ▾

Spotlight 4 Редактировать

Рисунок 20 – Игра «Find a word»

<https://wordwall.net/ru/resource/2709948/find-word>

Игра «Where subject?»

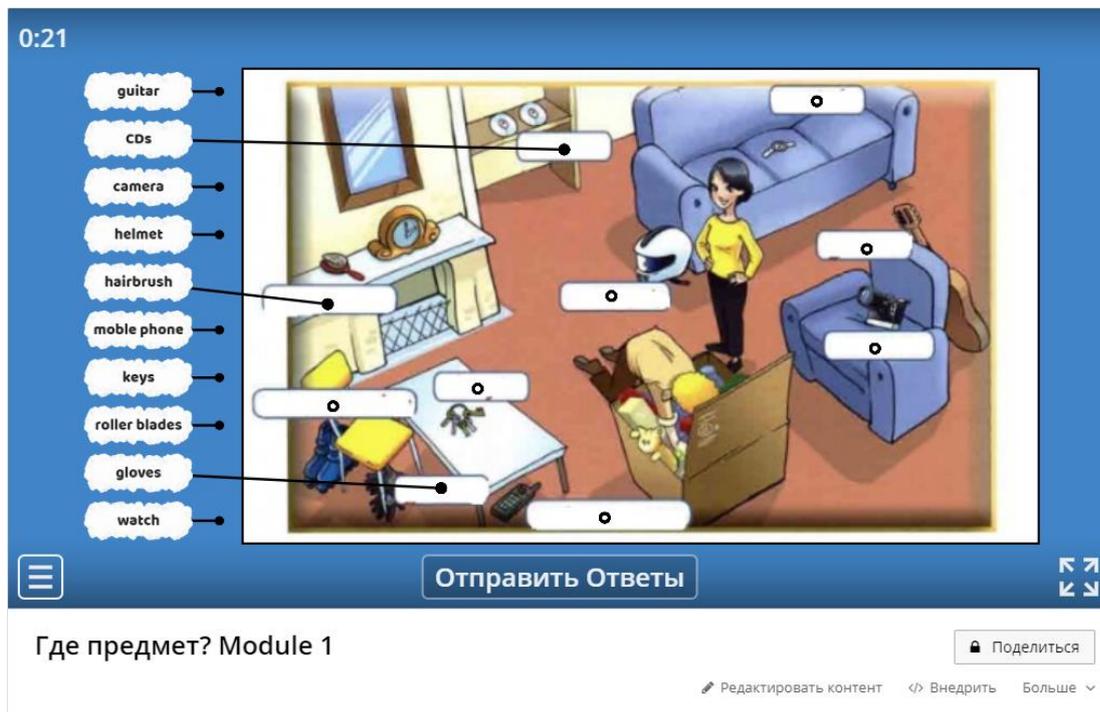


Рисунок 21 – Игра «Where subject?»

<https://wordwall.net/ru/resource/1395763/%d0%b3%d0%b4%d0%b5-%d0%bf%d1%80%d0%b5%d0%b4%d0%bc%d0%b5%d1%82-module-1>

Игра «The hidden figures»



Рисунок 22 – Игра «The hidden figures»

<https://wordwall.net/ru/resource/1340373/hidden-figures-module-1>

Игра «Find errors»



Рисунок 23 – Игра «Find errors»

<https://wordwall.net/ru/resource/2710049/find-errors-module-1>

Игра «Figure»

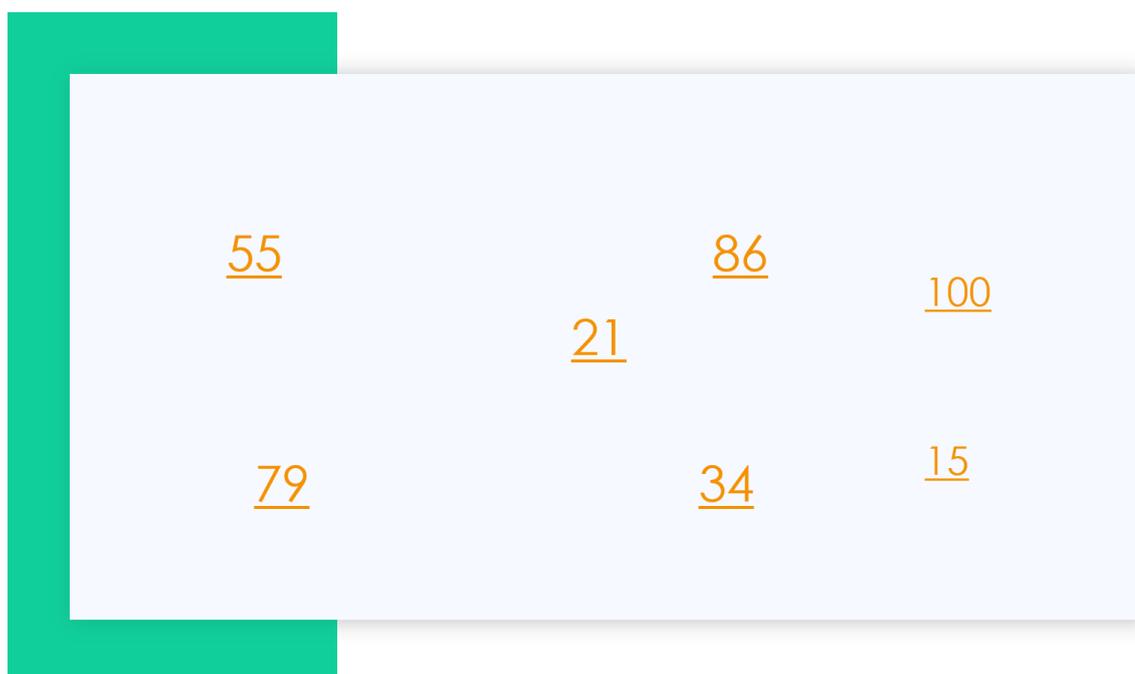


Рисунок 24 – Игра «Figure»

https://drive.google.com/file/d/1XpvOG4j00_urTsMVAbiP7zrGOJ1uwHpK/view?usp=sharing

Игра «Hit the right mole»



Рисунок 25 – Игра «Hit the right mole»

<https://wordwall.net/ru/resource/1340594/hit-right-mole-module-2>

Игра «The escaped letters»

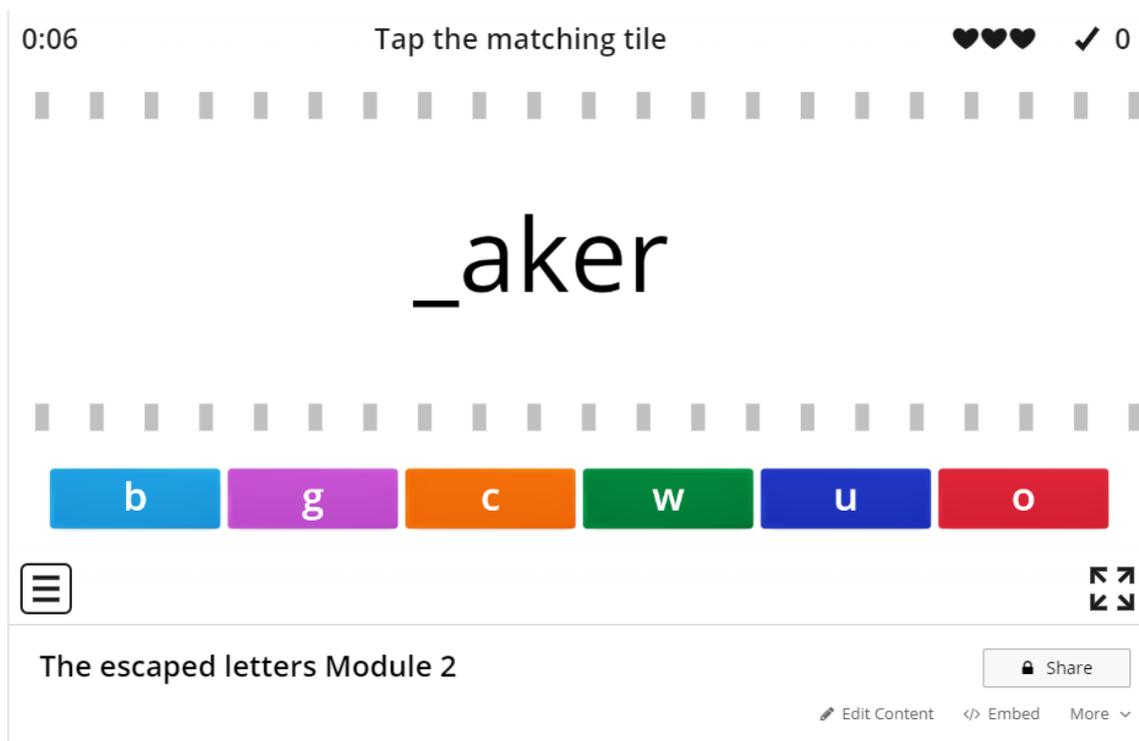


Рисунок 26 – Игра «The escaped letters»

<https://wordwall.net/ru/resource/2656938/escaped-letters-module-2>

Игра «Hide and seek»

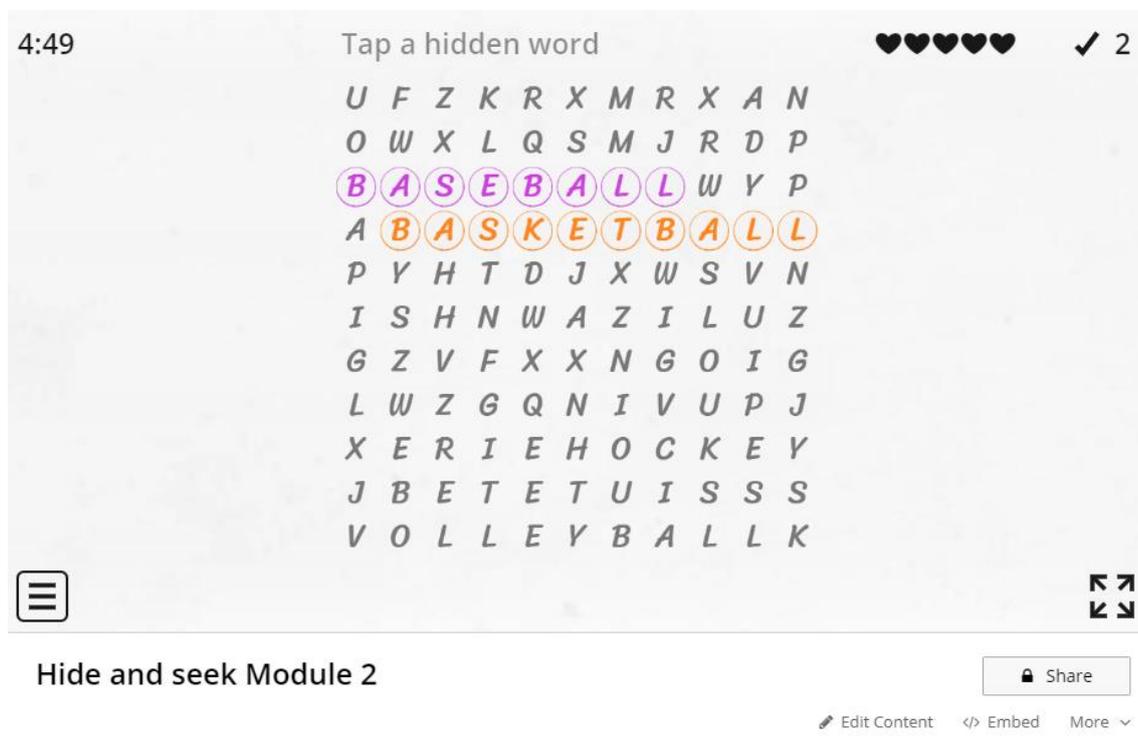


Рисунок 27 – Игра «Hide and seek»

<https://wordwall.net/ru/resource/2656958/hide-peek-module-2>

Игра «Mixed»

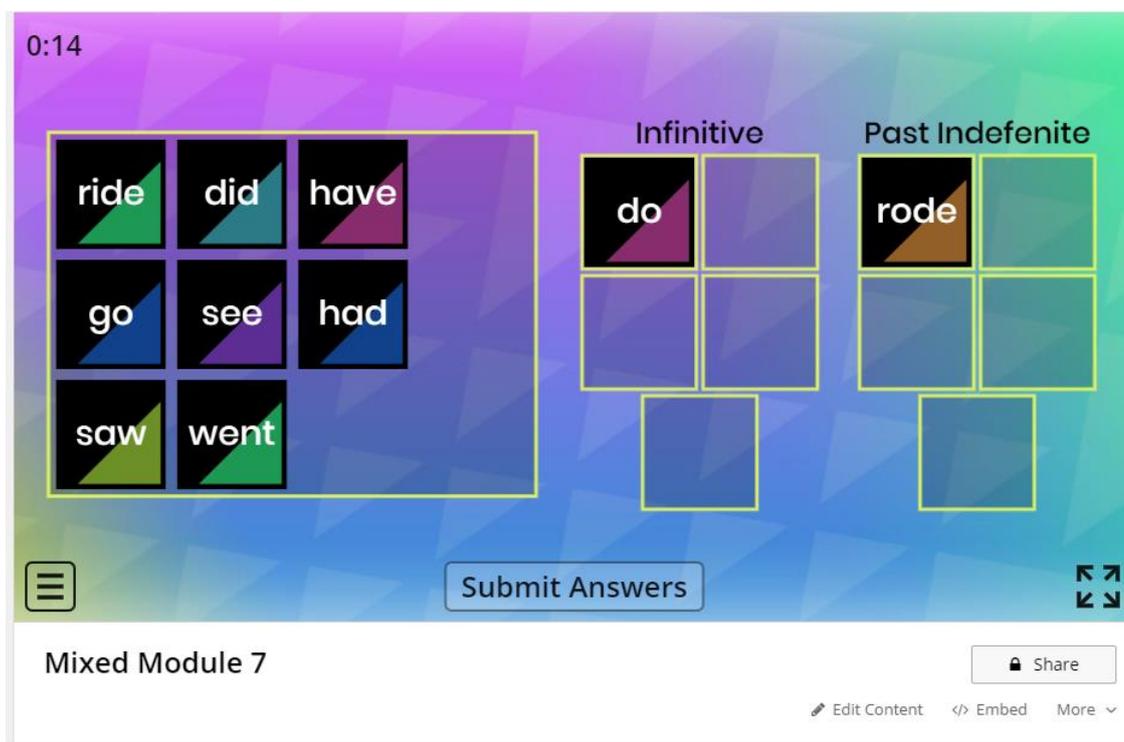


Рисунок 28 – Игра «Mixed»

<https://wordwall.net/ru/resource/2656990/mixed-module-7>

Игра «Untangle a word»

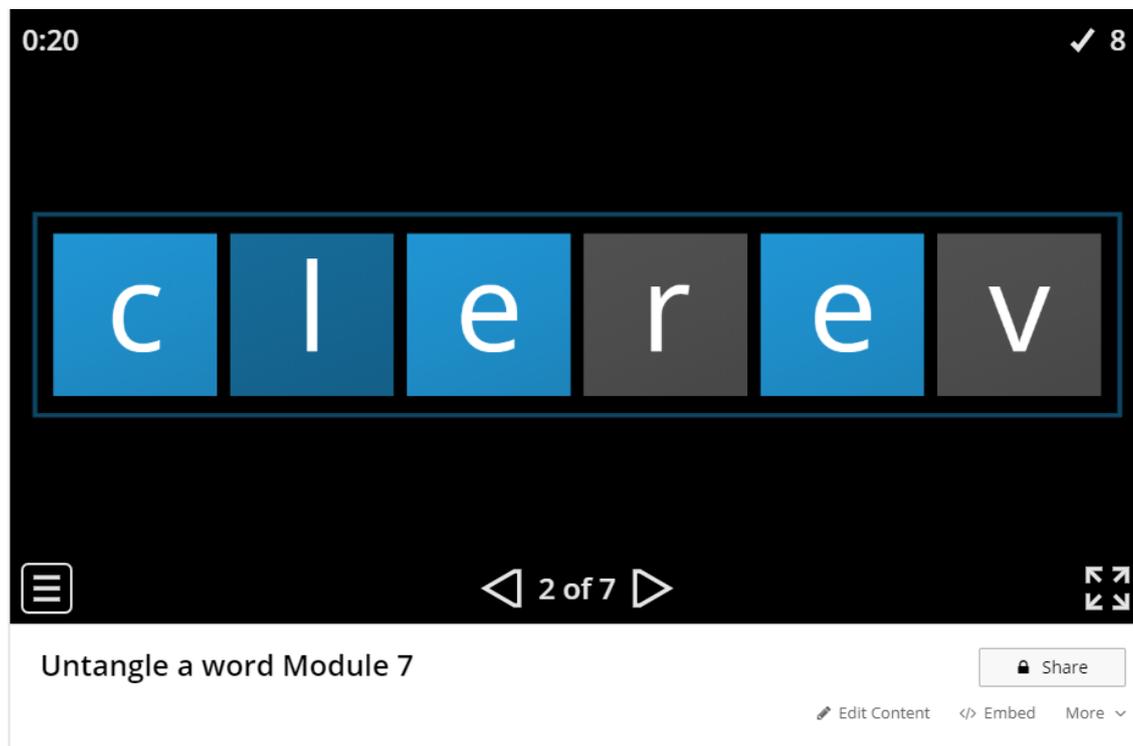


Рисунок 29 – Игра «Untangle a word»

<https://wordwall.net/ru/resource/2657020/untangle-word-module-7>

Игра «Find couple»



Рисунок 30 – Игра «Find couple»

<https://wordwall.net/ru/resource/1363994/%d0%bd%d0%b0%d0%b9%d0%b4%d0%b8-%d0%bf%d0%b0%d1%80%d1%83>

Игра «Musical instruments»

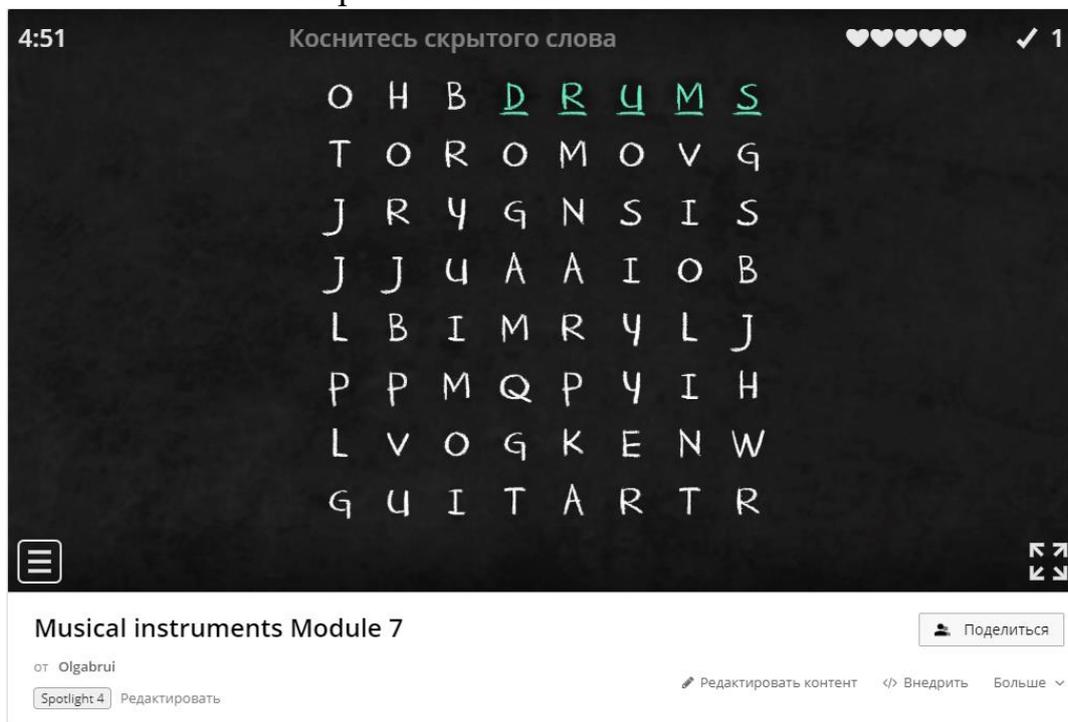


Рисунок 31 – Игра «Musical instruments»

<https://wordwall.net/ru/resource/1364176/musical-instruments-module-7>

Игра «Correct sound»

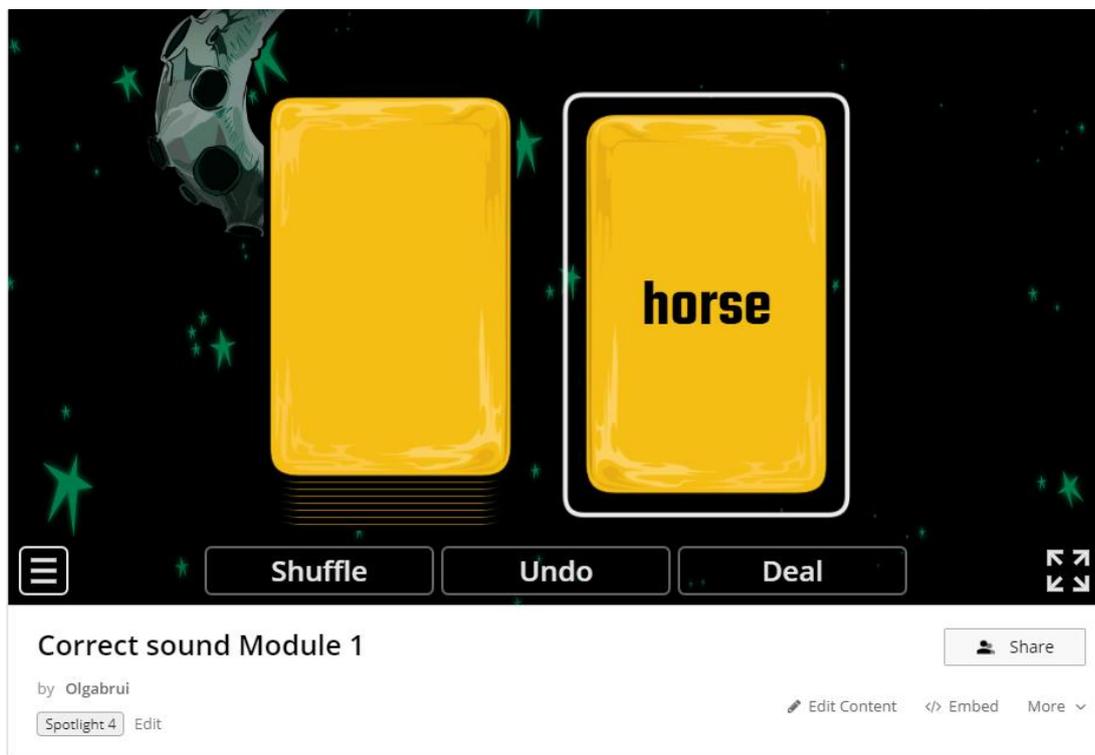


Рисунок 32 – Игра «Correct sound»

<https://wordwall.net/ru/resource/1395801/correct-sound-module-1>

Игра «Phonetic wheel»

0:03

Потащите колесо для раскрутки



Раскрутить Его

What's weather is missing? Module 8

Поделиться

Редактировать контент </> Внедрить Больше

Рисунок 33 – Игра «Phonetic wheel»

<https://wordwall.net/ru/resource/1396037/whats-weather-missing-module-8>

Игра «Distribute sounds»

0:01

orange	frige	egg	magic
sugar	mango	green	gym

Sound /dʒ/

Sound /g/

Отправить Ответы

Letter G

Поделиться

Редактировать контент </> Внедрить Больше

Рисунок 34 – Игра «Distribute sounds»

<https://wordwall.net/ru/resource/1395881/letter-g>

Игра «Open a box»

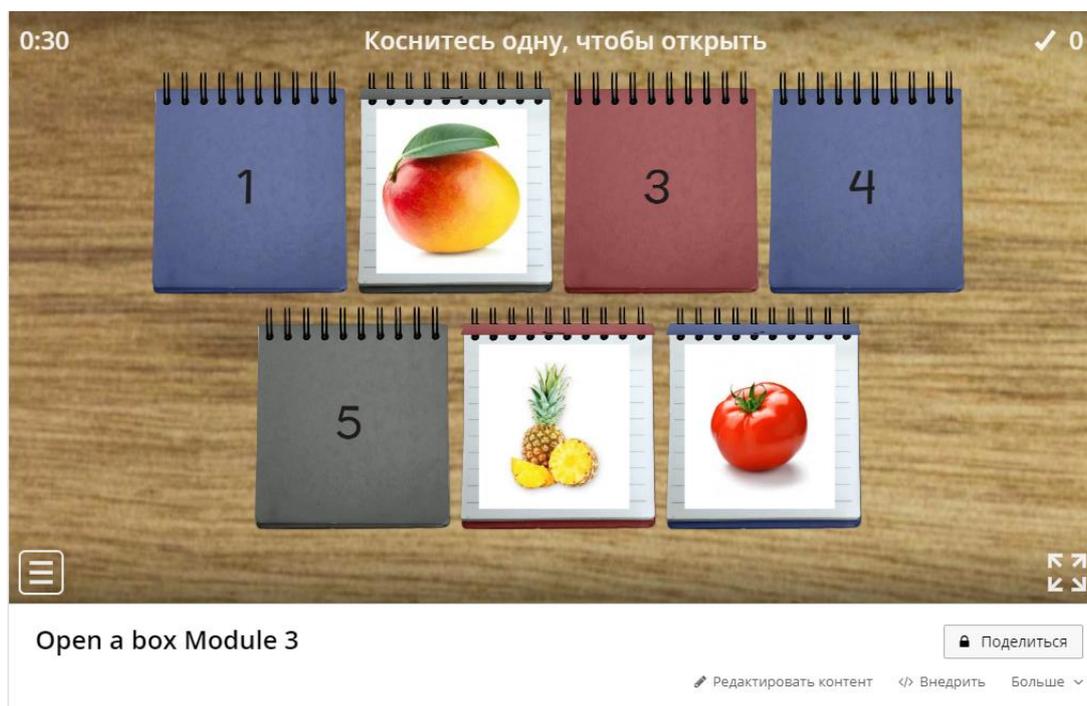


Рисунок 35 – Игра «Open a box»

<https://wordwall.net/ru/resource/1395910/open-box-module-3>

Игра «Who lives in the zoo?»



Рисунок 36 – Игра «Who lives in the zoo?»

<https://wordwall.net/ru/resource/1395924/animals-module-4>

Игра «Guess an animal»

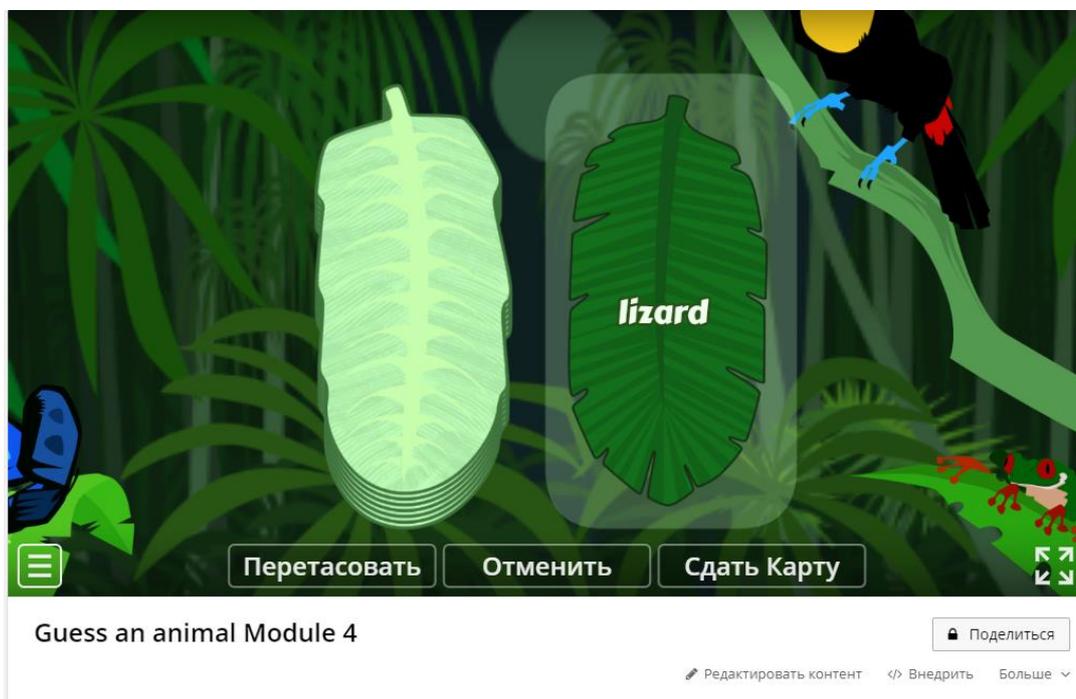


Рисунок 37 – Игра «Guess an animal»

<https://wordwall.net/ru/resource/1395952/guess-animal-module-4>

Игра «Correct sound»

0:01



[a:]

[ɔ:]



Отправить Ответы



Correct sound Module 5

Поделиться

Редактировать контент </> Внедрить Больше

Рисунок 38 – Игра «Correct sound»

<https://wordwall.net/ru/resource/1395975/correct-sound-module-5>

Игра «Guess the country»



Рисунок 39 – Игра «Guess the country»

<https://wordwall.net/ru/resource/1396015/guess-country-module-8>

Игра «What's weather is missing?»

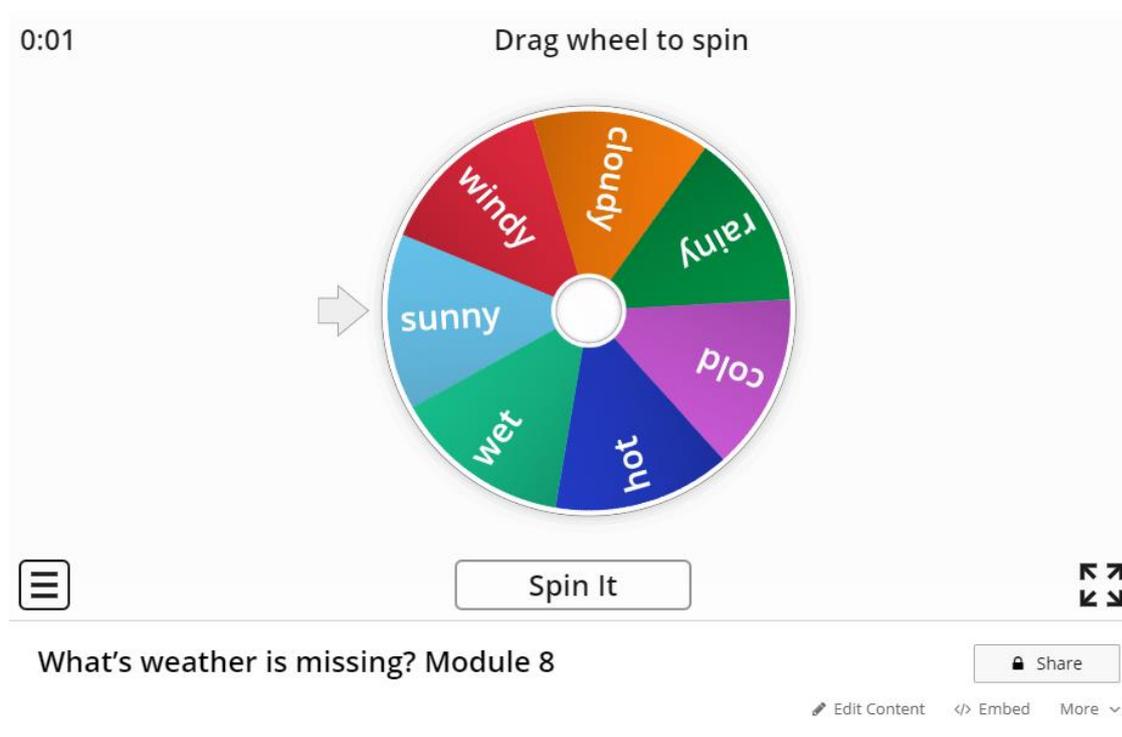


Рисунок 40 – Игра «What's weather is missing?»

<https://wordwall.net/ru/resource/1396037/whats-weather-missing-module-8>

Игра «What's weather is missing?»



Рисунок 41 – Игра «What's weather is missing?»

<https://wordwall.net/ru/resource/2657068/whats-weather-missing-module-8>