

Министерство образования и науки Челябинской области  
ГБПОУ «Челябинский педагогический колледж №1»  
Кафедра иностранных языков и туризма

Егорова Александра Анатольевна

**ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ  
ДЛЯ ФОРМИРОВАНИЯ МЕЖКУЛЬТУРНОЙ  
КОМПЕТЕНЦИИ НА УРОКАХ АНГЛИЙСКОГО  
ЯЗЫКА В НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЕ**

Курсовая работа

Курсовая работа допущена к  
Защите

«\_\_\_\_\_» декабря 2021 г.

Заместитель директора по НМР  
\_\_\_\_\_ / Анищенко И.Л.

**Специальность:** 44.02.02

Преподавание в начальных классах

**Курс:** 3, **группа:** 33

**Руководитель:** Плавник А.С.,  
преподаватель ОГСЭ. 04 Иностранный  
язык

**Специальность:** 44.02.02

Курсовая работа защищена  
с оценкой \_\_\_\_\_

«\_\_\_\_\_» декабря 2021 г.

Председатель комиссии:

\_\_\_\_\_ /

Члены комиссии:

\_\_\_\_\_ /

\_\_\_\_\_ /

Челябинск, 2021

## ОГЛАВЛЕНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	3
ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ФОРМИРОВАНИЯ МЕЖКУЛЬТУРНОЙ КОМПЕТЕНЦИИ ПОСРЕДСТВОМ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ НА УРОКАХ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА В НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЕ	
1.1. Общая характеристика понятия «межкультурная компетенция» в современной педагогической литературе	6
1.2. Общая характеристика понятия «игровые технологии» в современной педагогической литературе	8
1.3. Особенности формирования межкультурной компетенции в младшем школьном возрасте	11
1.4. Возможности формирования межкультурной компетенции младших школьников с помощью игровых технологий на уроках английского языка	14
Выводы по 1 главе	19
ГЛАВА 2. МЕТОДИКА ФОРМИРОВАНИЯ МЕЖКУЛЬТУРНОЙ КОМПЕТЕНЦИИ ПОСРЕДСТВОМ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ НА УРОКАХ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА В НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЕ	
2.1. Современные подходы к организации игровой деятельности в начальной школе	20
2.2. Методические рекомендации по использованию игровых технологий как средства формирования межкультурной компетенции на уроках английского языка в начальной школе	24
2.3. Виды игр для формирования межкультурной компетенции посредством игровых технологий на уроках английского языка в начальной школе	28
2.4. Анализ игровых платформ для формирования межкультурной компетенции на уроках английского языка в начальной школе	32
Выводы по 2 главе	36
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	37
СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ	39
ПРИЛОЖЕНИЕ	42

## ВВЕДЕНИЕ

**Актуальность проблемы.** В современном обществе человек все чаще встречается с потребностью сотрудничества с представителями других культур. По этой причине, знание культуры межнационального общения стало необходимым критерием, по которому определяют уровень образованности индивида. Обучение английскому языку должно строиться на уважении и принятии различий между культурными нормами родной страны и страны изучаемого языка. Именно этот фактор должен быть заложен в основу изучения иностранных языков.

Современная система образования предполагает повышение воспитательного потенциала образовательного процесса. Одной из ключевых задач в реализации воспитательного потенциала современной образовательной системы является формирование у подрастающего поколения высокого уровня межкультурной компетенции, развитых коммуникативных навыков, тесно связанных со способностью к диалогу с представителями иных культурных сообществ. Исходя из требований современности, одной из приоритетных задач обучения иностранному языку является формирование у учащихся не просто совокупности теоретических знаний и умений, но и межкультурной компетенции. Педагогическая общественность должна осознавать формирование межкультурной компетенции у обучающихся, как неотъемлемую часть изучения иностранных языков.

В настоящее время, особенное внимание стали уделять развитию творческой активности и внимания у школьников к обучению. Возникла необходимость систематически совершенствовать и углублять знания по теории и методике преподаваемого предмета, обновлять методическую литературу, использовать новые методы обучения и технологии в работе. Учителя ищут такие способы обучения, которыми можно обеспечить активное участие каждого ученика на уроке. Данные цели могут быть достигнуты с использованием игровых технологий.

Игровые технологии помогают разнообразить учебный процесс для учащихся младших классов, помогают понимать мотивы обучения и видеть непосредственный результат своей деятельности на уроке. Разумно и уместно используя игровые технологии, учитель увлекает детей и тем самым создаёт почву для лучшего восприятия материала. Таким образом, использование игровых технологий в преподавании иностранных языков - это актуальная на сегодняшний день тема, так как применение этих методов позволит не только формировать лексико-грамматические знания, которым отдается наибольший приоритет, но и дает возможность развить межкультурную компетенцию, которая так же необходима при изучении иностранного языка.

На основании актуальности проблемы нами сформулирована **тема исследования:** «Использование игровых технологий для формирования межкультурной компетенции на уроках английского языка в начальной школе».

**Цель исследования:** сформулировать методические рекомендации по использованию игровых технологий для формирования межкультурной компетенции на уроках английского языка в начальной школе.

**Объект исследования:** процесс формирования межкультурной компетенции с помощью игровых технологий на уроках английского языка в начальной школе

**Предмет исследования:** методически верное использование игровых технологий с целью формирования межкультурной компетенции на уроках английского языка в начальной школе

**Задачи исследования:**

1) На основе изучения научной литературы описать современные подходы к организации игровой деятельности в начальной школе;

Путем изучения методической литературы сформулировать методические рекомендации по использованию игровых технологий как средства формирования межкультурной компетенции на уроках английского языка в начальной школе;

- 2) Рассмотреть различные классификации игр на уроках английского языка;
- 3) Проанализировать игровые платформы, доступные к использованию на уроках английского языка, выявить их преимущества и недостатки;
- 4) Обобщить результаты исследования, сделать выводы о перспективах развития темы исследования.

В работе использованы теоретические **методы исследования**: поиск и отбор источников информации, структурирование информации, анализ, синтез, сравнение, систематизация, классификация, обобщение.

# **ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ФОРМИРОВАНИЯ МЕЖКУЛЬТУРНОЙ КОМПЕТЕНЦИИ ПОСРЕДСТВОМ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ НА УРОКАХ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА В НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЕ**

## **1.1 Общая характеристика понятия «межкультурная компетенция» в современной педагогической литературе**

Характерной чертой традиционного обучения является его обращенность в прошлое, к тем кладовым социального опыта, где хранятся знания, организованные в специфическом виде учебной информации. Отсюда ориентация обучения на запоминание материала. При этом предполагается, что в результате обучения как сугубо индивидуализированного процесса присвоения информации последняя приобретает статус знания [12]. Сегодня этого уже недостаточно. Выпускник должен не просто знать предмет, но и обладать компетенцией. Понятие компетенции является в настоящее время ключевым в стратегии модернизации российского образования. Рекомендации ЮНЕСКО и «Концепция модернизации российского образования» выделяют такие ключевые компетенции, как математическая, информационная, коммуникативная, автономизационная, продуктивная, социальная и нравственная (их также называют супер компетенции).

Словарь Ушакова дает следующее определение компетенции – круг вопросов, явлений, в которых данное лицо обладает авторитетностью, познанием, опытом [25]. Это определение, однако, не отражает то понятие компетенции, которое актуально сегодня. Анализ интернет-источников дает более четкую дефиницию: компетенция – это способность применять знания, умения, успешно действовать на основе практического опыта при решении задач общего рода, также, в определенной широкой области [23].

Выявление значений понятия «компетенция» позволяет понять сущность и специфику понятия «межкультурная компетенция». Наиболее точную формулировку понятия дает Н. В. Черняк: межкультурная компетенция-это способность эффективно и приемлемо взаимодействовать с представителями культур на своем родном языке, формируемая за счет включения в содержание обучения методов освещения других культур и культурных универсалий, не зависящих от языка общения [26].

Высокий уровень владения иностранным языком не всегда гарантирует полное взаимопонимание коммуникантов на межкультурном уровне, в аспекте взаимодействия их родных культур. Довольно долго формирование иноязычной коммуникативной компетенции происходило в условиях, когда идеалом, к которому стремились учащиеся, был носитель языка. Это стремление предполагает, что изучающие иностранный язык должны моделировать себя по образу носителей языка, игнорируя важность социальной идентичности и культурной принадлежности обучающегося [7].

Однако, начиная изучать иностранный язык, обучающийся имеет свой социокультурный багаж, свои культурные традиции. Для успешного межкультурного взаимодействия необходимо вырабатывать двойное видение, адекватно принимать другую культуру, не теряя своей собственной культурной идентичности, тем самым развивая межкультурную компетенцию. В связи с этим очевидной становится роль межкультурной компетенции, разрабатываемая и описываемая в трудах таких ученых, как Г. В. Елизарова. Без понимания иной культуры невозможна рефлексия на собственную и ее дальнейшее развитие. Неспособность взаимодействия между культурами может привести к обострению национальных конфликтов.

Целью формирования межкультурной компетенции является достижение такого качества языковой личности, которое позволит ей выйти за пределы собственной культуры и приобрести качества посредника культур, не утрачивая собственной культурной идентичности. Поэтому межкультурная компетенция

должна формироваться уже в начальной школе, о чем и говорится в Федеральном государственном образовательном стандарте (ФГОС).

Так, в начальной школе среди прочих требований к личностным результатам обучения школьника ФГОС формулирует следующие:

1) формирование целостного, социально ориентированного взгляда на мир в его органичном единстве и разнообразии природы, народов, культур и религий;

2) формирование уважительного отношения к иному мнению, истории и культуре других народов;

3) овладение начальными навыками адаптации в динамично изменяющемся и развивающемся мире [1].

## 1.2 Общая характеристика понятия «игровые технологии» в современной педагогической литературе

Впервые игровые технологии в практике подготовки специалистов в СССР были разработаны в 1932 году. Советские ученые, поставили цель при отсутствии опыта в каком-либо новом организационном мероприятии предварительно попытаться в лабораторных условиях проанализировать его внедрение в жизнь, выявив возможные трудности и пути их устранения (Бирштейн М.М.) В мировой педагогике игра рассматривается как любое соревнование или состязание между играющими, действия которых ограничены определенными условиями (правилами) и направлены на достижение определенной цели (выигрыш, победа, приз). Особенно широко игровые технологии стали использоваться в последние годы. Переход к рыночной экономике, необходимость неформальной системы подготовки специалистов стали стимулом широкого применения игровых технологий в учебном процессе. Понятие «игровые педагогические технологии» включает достаточно обширную группу методов и приёмов организации педагогического



процесса в форме различных педагогических игр. В отличие от игр вообще педагогическая игра обладает существенным признаком – чётко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью. Игровая форма занятий создаётся на уроках при помощи игровых приёмов и ситуаций, которые выступают как средство побуждения, стимулирования учащихся к учебной деятельности.

Слово «технология» происходит от греческого слова: «techne» - искусство, мастерство, умение и «logos» - наука, закон. Дословно «технология» - наука о мастерстве. Наиболее привычное понятие «технология» имеет отношение к производственному процессу и определяется как «совокупность методов обработки, изготовления, изменения состояния свойств, форм сырья, материала или полуфабриката, осуществляемых в процессе производства продукции». Технология воплощает в себе методы, приемы, режим работы, последовательность операций и процедур, она тесно связана с применяемыми средствами, оборудованием, инструментами, используемыми материалами. Совокупность технологических операций образует технологический процесс. Современная наука использует термин «технология» в таких сочетаниях, как «технология обучения образовательного процесса, лечения, управления» [6].

Такое трактование термина позволяет сделать следующие выводы: термин пришел в педагогику из технических наук; технология – это способ преобразования чего-либо; технология предусматривает последовательность в действиях.

Предпринятое толкование феномена «технология» является общим, применительно ко многим отраслям знаний: медицине, технике, в том числе и педагогике. Под педагогической технологией понимается «система взаимосвязанных приемов, форм и методов организации учебно-воспитательного процесса, объединенная единой концептуальной основой, целями и задачами образования, создающая заданную совокупность условий для обучения, воспитания и развития воспитанников [6].

Игра, по толковому словарю Ожегова-это занятие, служащее для развлечения, отдыха, спортивного соревнования [3]. Игровая деятельность имеет следующие функции: развлекательную, коммуникативную, диагностическую, самореализации, коррекции, социализации.

В структуру игры как деятельности органично входит целеполагание, планирование, реализация цели, а также анализ результатов, в которых личность полностью реализует себя как субъект. Мотивация игровой деятельности обеспечивается ее добровольностью, возможностями выбора и элементами соревновательности, удовлетворения потребности в самоутверждении, самореализации.

В структуру игры как процесса входят:

- а) роли, взятые на себя играющими;
- б) игровые действия, как средство реализации этих ролей;
- в) игровое употребление предметов, т.е. замещение реальных вещей игровыми, условными;
- г) реальные отношения между играющими;
- д) сюжет (содержание) - область действия, условно воспроизводимая в игре.

Таким образом, выявление значений понятий технология и игра в отдельности, позволяет понять определение игровые технологии. По определению Г. К. Селевко, игровая технология – это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением, т. е. Селевко относит игровые технологии к педагогическим технологиям на основе активизации и интенсификации деятельности учащихся [13].

Широкое применение игра находит в современной школе, делающей ставку на активацию и интенсификацию учебного процесса, игровая деятельность используется в следующих случаях:

- 1) в качестве самостоятельных технологий для освоения понятия, темы и даже раздела учебного предмета;
- 2) как элемент более обширной технологии;
- 3) в качестве урока (занятия) или его части (введения, объяснения, закрепления, упражнения, контроля);
- 4) как технология внеклассной работы (КТД и др.)

Все игры можно классифицировать по-разному, но для учебной деятельности наиболее оптимальными являются такие, в рамках которых имитируется та или иная жизненная ситуация на основе тематического материала

### 1.3 Особенности формирования межкультурной компетенции в младшем школьном возрасте

В младшем школьном возрасте этническая идентичность проходит этап становления своей этнической принадлежности, представления о своём и других народах, способность отметить уникальность истории, специфику традиционной бытовой культуры своего народа.

Ж. Пиаже описывал развитие этнической идентичности как создание когнитивных моделей, связанных с понятием «родина». Он выделил три этапа в формировании этнической идентичности:

- 1) в 6—7 лет ребенок приобретает первые — фрагментарные и несистематичные — знания о своей этнической принадлежности. В этом возрасте наиболее значимыми для него являются семья и непосредственное социальное окружение, а не страна и этническая группа;
- 2) в 8—9 лет ребенок уже четко идентифицирует себя со своей этнической группой, выдвигает основания идентификации: национальность родителей, место проживания, родной язык. Просыпаются национальные чувства;

3) в младшем подростковом возрасте (10—11 лет) этническая идентичность формируется в полном объеме, в качестве особенностей разных народов, ребенок отмечает уникальность истории, специфику традиционной бытовой культуры. Интервьюируемые Пиаже дети, которые пришли к осознанию когнитивных моделей, связанных с понятием «родина», даже приводили политико-идеологические аргументы, иллюстрирующие их патриотические чувства [11].

И.А. Снежкова, анализируя развитие этнической идентичности у украинских детей, выявила, что первые представления об этнической принадлежности появляются на первом этапе (6-10 лет). Этому периоду свойственна нечеткая осознанность общности с людьми, своей этнической принадлежности, слабые этнические знания, но складывается общее эмоциональное отношение к тем или иным этносам, которое зависит от семьи, ближайшего окружения [14].

Следующий этап формирования самосознания (11-15 лет) характеризуется осознанием своей этнической принадлежности, проявлением интереса к истории и культуре своей и другой национальности. В этом возрасте происходит интенсивное развитие такого компонента самосознания как стереотипы различной оценочной модальности.

На третьем этапе (16-17 лет) укрепляется осознание своей этнической принадлежности, формируется мотивация выбора национальности, становятся более прочными отношения к своей этнической группе. Эмоциональное отношение к другим этносам переходит в рациональное, а такие новообразования, как высокая чувствительность к окружающим социальным влияниям, максимализм, импульсивность, делают молодежь в ситуациях межэтнической напряженности агрессивными, неуправляемыми. На этом этапе развитие этнического самосознания не прекращается, оно продолжается на протяжении всей жизни, приобретая все новые краски.

Формирование этнической идентичности младшего школьника завершается том случае, когда его знания, убеждения и взгляды находят

воплощение в соответствующих поступках и поведении, отвечающих этнокультурным нормам, речь идет о культурной компетенции.

Этническая идентичность более чётко осознается, а знания о различиях между группами приобретаются раньше, если социализация ребёнка проходит в полиэтнической среде. Однако, попадая в другую культурную среду, младший школьник может растеряться, так как он ориентирован на свою культуру и на соответствующую модель поведения.

Для маленьких детей формирование представления о разнообразии культур должно быть частью всего ранневозрастного обучения. Установлено, что уже к шести годам у ребенка вырабатывается не только первоначальное представление о расовой принадлежности, но и о причинно-следственной связи фактора национальности с положением в обществе. С другой стороны, дети, вынужденные жить в ситуации этнической напряженности, в районах межнациональных и межрелигиозных конфликтов, очень рано осознают свою этническую принадлежность и становятся особенно чувствительными к усвоению как позитивных, так и негативных национальных стереотипов.

Что касается младшего школьника, то из всей совокупности сложных взаимодействий внутри социального пространства самыми ясными для него являются правила взаимодействия с другими людьми. В регионах совместного проживания представителей разных этносов ребёнок очень рано присваивает стиль межэтнических отношений: у него формируется глубинно присущая ему эмоциональная позиция по отношению к своему и другому этносу, проживающему в едином геоисторическом пространстве.

Поликультурное образование в начальной школе требует пристального внимания, так как именно в это время у ребёнка складываются взгляды на мир, ценностные установки и ориентации, накапливается личный опыт общения со сверстниками. Нам представляется важным формировать межкультурную компетенцию, что предполагает введение младшего школьника сначала в родную для него культуру, а затем в иные культуры. При этом вначале у ребёнка должна быть сформирована готовность признавать межкультурные

различия как что-то позитивное, затем эта готовность должна развиваться в способность к межэтническому взаимопониманию и диалогу. Другими словами, межкультурная компетенция - это способность и готовность принимать участие в диалоге культур, то есть в условиях межкультурной коммуникации на основе принципов сотрудничества, взаимного уважения, терпимости к культурным различиям и преодоления культурных барьеров.

В психологии установлено, что присутствие в сознании каждого участника общения своего «личного багажа» - своей собственной культуры (индивидуальной картины мира) и так или иначе противопоставленного ему чужого образа мышления создает «диалогичность» личности. Именно диалогичность личности является важным фактором ее (личности) развития и делает ее, в результате, способной к участию в диалоге культур [4].

Таким образом, в основе формирования межкультурной компетенции лежит этническая идентичность, становление которой происходит, по мнению Снежковой, И.А. в три этапа: первый (6-10 лет), второй (11-15 лет), третий (16-17 лет). В начальной школе формирование межкультурной компетенции предполагает введение учащегося сначала в родную для него культуру, а затем в иные культуры. При этом, сначала требуется формировать у ребенка позитивное отношение к культуре страны изучаемого языка и к межкультурным различиям, а затем это восприятие должно перерасти в способность к межэтническому взаимопониманию, которое станет основой для межкультурной компетенции [14].

#### 1.4. Специфика формирования межкультурной компетенции младших школьников с помощью игровых технологий на уроках английского языка

Педагогическая игра, в отличие от любой другой, обязательно должна иметь четко поставленную цель обучения и привести к ожидаемому педагогическому результату.

Функциями игры являются:

- 1) Развлекательная – это основная функция игры, которая предполагает развлечение, доставление удовольствия, пробуждение интереса к процессу обучения;
- 2) Коммуникативная – формирует навыки общения;
- 3) Мотивирующая – обеспечивает самореализацию обучающихся в конкретных игровых ситуациях;
- 4) Игротерапевтическая – помогает преодолевать различные трудности, с которыми обучающийся может столкнуться в других видах жизнедеятельности;
- 5) Диагностическая – позволяет выявить отклонения от нормативного поведения и обеспечивает познание обучающимся самого себя;
- 6) Функция коррекции – положительно влияет на становление личности, улучшает восприятие, внимание, память, наблюдательность, сообразительность;
- 7) Межкультурная компетенция – формирует социокультурные ценности;
- 8) Социализация – обеспечивает усвоение образцов поведения, социальных норм и ценностей, позволяющих успешно функционировать в обществе [8].

Использование игровой деятельности в процессе изучения языка позволяет сделать учебный процесс творческим и интересным для обучающихся любой ступени обучения, при этом особое внимание уделяется развитию межкультурной компетенции – неотъемлемой части иноязычной коммуникативной компетенции.

Целью учителя школы является достижение такого качества языковой личности, которое позволит ей приобрести качества посредника культур, не утрачивая при этом собственной культурной идентичности.

Обучение иностранным языкам должно быть направлено на практическое применение навыков, то есть должна формироваться коммуникативная компетенция, которая предполагает достижение цели коммуникативного акта в любой ситуации. Поэтому особую роль в преподавании иностранного языка

играют такие формы обучения, как имитационные, деловые, ролевые игры, биографическая рефлексия, проекты и т. д. [9].

Рассмотрим описание некоторых форм игровой деятельности, возможных для применения на занятиях в учебных заведениях. Имитационные игры сочетают в себе такие элементы, как кооперация, соревнование. Участники этой игры могут оценить свои способности работы в команде и проявить аналитические, лидерские и другие деловые качества.

Суть ролевой игры заключается в перевоплощении обучающегося в того или иного персонажа и действия в соответствии с поставленной игровой задачей. Ключевым образовательным моментом в таких играх является именно процесс перевоплощения, то есть развитие умения смотреть на окружающий мир глазами другого человека.

Использование разного рода игр при проведении занятий даёт широкие возможности объединения рационального и эмоционального компонентов обучения. Их применение позволяет, кроме прочего, компенсировать информационную перегрузку, организовать для учащихся режим психологической разгрузки, что в конечном итоге способствует лучшему усвоению знаний и навыков общения. Игры, предъявляя высокие требования к уровню квалификации преподавателя, позволяют создать на уроке творческую, непринужденную атмосферу, одновременно указывая пути решения проблем в конкретных ситуациях общения. Игровая деятельность влияет на развитие внимания, памяти, мышления, воображения, всех познавательных процессов.

Основной проблемой изучения иностранного языка является то, что обучающиеся находятся за рамками языковой среды. Поэтому учитель вынужден воссоздавать данную среду и моделировать иноязычное общение во время урока. Включение игровой деятельности в процесс обучения раскрепощает, мотивирует и стимулирует обучающихся к дальнейшему изучению культуры другой страны. При этом школьники учатся находить необходимую информацию, преобразовывать ее, вырабатывать на ее основе планы выхода из любой проблемной ситуации межкультурного общения.



Кроме того, во время игры преодолеваются стереотипы, межкультурный шок, предрассудки и страх ошибок в устной речи, то есть языковой барьер. У ребят обогащается словарный запас, их речь становится более насыщенной и свободной.

Зарубежный психолог Ж. Пиаже отмечает, что игра – это наиболее эффективная форма обучения культуре страны изучаемого языка. Игра формирует у детей адекватное отношение к окружающей действительности, активизирует познавательные процессы: внимание, мышление, память [11].

Для совершенствования межкультурной компетенции наиболее эффективны уроки, моделирующие ситуации, которые могут случиться с гостем другой страны во время путешествия, экскурсии. На помощь приходит ролевая игра, конкурсы, викторины. Игровые приемы обеспечивают более высокую, по сравнению с традиционной методикой, степень проявления обучающимся познавательной самостоятельности, происходит переход с позиции объекта обучения на позицию субъекта деятельности и общения. Кроме сюжетно-ролевых игр используются игры с правилами, творческие игры, например, конструкторские, драматизация и другие.

Каждый урок должен быть грамотно спланирован и иметь свой сюжет, а все действия на уроке соответствовать его цели. Таким образом, познавательная деятельность обучающихся становится наиболее эффективной. Другими средствами, обеспечивающими наибольшую активность учащихся на уроке, являются:

- 1) мотивированность заданий, выполняемых обучающимися;
- 2) использование разнообразных видов речевой деятельности: диалог, монолог, полилог;
- 3) использование наглядных материалов; театрализация;
- 4) насыщенность материала новой лексикой;
- 5) групповая форма познавательной деятельности;
- 6) дифференцированный подход к обучающимся;
- 7) комфортная и творческая атмосфера на уроке.

Обучение иностранному языку предполагает формирование вторичной языковой личности, что подразумевает не только овладение методами и приемами получения информации о другой стране, но и формирование у детей бережного отношения к иностранному языку, понимание его как части культуры. Игра является средством умственного развития, т.к. активизирует различные умственные процессы. Применение игровых ситуаций во время урока повышает качество знаний и интерес к предмету, помогает обучающимся лучше усваивать сложный материал. К тому же, игры снимают усталость, напряженность умственного труда, повышают работоспособность обучающихся.

Таким образом, игра – это эффективный способ повышения качества и продуктивности обучения иностранному языку. Использование различных игр даёт хорошие результаты, позволяет сконцентрировать внимание ребят на главном – овладении речевыми навыками в естественной разговорной ситуации.

Включение игровой деятельности в процесс обучения раскрепощает, мотивирует и стимулирует обучающихся к дальнейшему изучению культуры другой страны. При этом школьники учатся находить необходимую информацию, преобразовывать ее, вырабатывать на ее основе планы выхода из любой проблемной ситуации межкультурного общения. Кроме того, во время игры преодолеваются межкультурный шок и страх ошибок в устной речи, то есть снимается языковой барьер.

## Выводы по первой главе

Анализ научной психолого–педагогической литературы по проблеме исследования показал, что тема формирования межкультурной компетенции с помощью игровых технологий у младших школьников носит актуальный характер.

Понятие «межкультурная компетенция» не новое в научной литературе, достаточно изучено и введено в педагогическую практику. В образовательном стандарте формирование межкультурной компетенции закреплено на федеральном уровне.

Изучение сущности понятия «игровые технологии» в отечественной и зарубежной литературе позволяет нам утверждать, что ключевыми характеристиками данного понятия является активизация и интенсификация деятельности учащихся.

Также было доказано, что использование игровых технологий в процессе формирования межкультурной компетенции у младших школьников является эффективным и приносит успехи в усвоении учебного материала.

Формирование межкультурной компетенции с помощью игровых технологий в начальной школе требует определённых знаний от учителя. Без понимания особенностей применения игровых технологий на уроке, сформировать межкультурную компетенцию у младших школьников невозможно.

## **ГЛАВА 2. МЕТОДИКА ФОРМИРОВАНИЯ МЕЖКУЛЬТУРНОЙ КОМПЕТЕНЦИИ ПОСРЕДСТВОМ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ НА УРОКАХ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА В НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЕ**

### **2.1 Современные подходы к организации игровой деятельности в начальной школе**

В ФГОС НОО указано, что основная задача, которая стоит перед учителем заключается в формировании у младших школьников учебной мотивации, а также развитие у них универсальных учебных действий. Формирование у младших школьников системы универсальных учебных действий и мотивации к учению предполагает организацию учебно-познавательной деятельности [1].

Дети младших классов, а особенно первоклассники, подвижны, эмоциональны, у ребят повышенная утомляемость – значит, требуется смена видов деятельности, разнообразие заданий. Поскольку ведущей деятельностью детей – дошкольников была игра, то придя в школу, происходит смена ведущей деятельности на учебную. И возникает вопрос: как же сделать так, чтобы переход от одной ведущей деятельности к другой происходил безболезненно? Одним из спасительных средств в этой проблеме является игра.

Сущность применения игровых технологий заключается в том, что игра является характерной и своеобразной формой активности ребёнка, благодаря которой он учится и приобретает опыт. Игра первая учит разумному и сознательному поведению. Это первая школа мысли для ребёнка. Детство - это время игры, и если блокировать игровые способности ребёнка, не давая ему наиграться, то на следующих этапах развития он будет компенсировать недостаток игровой деятельности, вместо того, чтобы идти вперёд.

Все игры, используемые в ходе учебного процесса требуют от детей:

- воспроизводящей деятельности;
- исполнительской деятельности;

- преобразовательской деятельности;
- поисковой деятельности [21].

На начальном этапе изучения английского языка реализуется методическая система, положенная в основу обучения иностранному языку, что с первых шагов позволяет учителю войти в эту систему и осуществлять учебно-воспитательный процесс в соответствии с ее основными положениями. Начальный этап важен еще и потому, что от того, как идет обучение на этом этапе, зависит успех в овладении предметом на последующих этапах. Английский методист Г. Пальмер, который придавал очень большое значение началу в изучении иностранного языка, писал: «Take care of the first two stages and the rest will take care of itself» («Позаботься о первых двух шагах, а остальное получится само собой») [17].

Как известно, построение начального этапа может быть различным в отношении языкового материала, его объема, организации; последовательности в формировании и развитии устной и письменной речи; учета условий, в которых осуществляется учебно-воспитательный процесс; раскрытия потенциальных возможностей самого предмета в решении воспитательных, образовательных и развивающих задач, стоящих перед школой.

В младшем школьном возрасте происходит постепенная смена ведущей деятельности, переход от игровой деятельности к учебной. При этом игра еще сохраняет свою ведущую роль. Исходя из этой особенности, игра должна стать основой для развития у учащихся навыков учебной деятельности.

Игра формирует устойчивый интерес к дальнейшему изучению английского языка, а также уверенность в успешном овладении им. Но хочется отметить, что игра имеет не только мотивационные функции.

Большинство игр не связаны с какой-либо определенной темой, поэтому, естественно, в них содержится некоторый процент незнакомой учащимся лексики. Вводить ее рекомендуется в процессе объяснения условий игры. Приемы введения лексики могут быть различны. Один из них – зрительная наглядность, которая включает в себя не только картинную или

предметную наглядность, но и движение, жест, мимику и т.д. И, наконец, в отдельных случаях можно воспользоваться однократным переводом. В любом случае время, затраченное на объяснение незнакомого слова, обязательно окупится, ибо однажды введенная игра будет использоваться учителем много раз, а новая лексика, с которой познакомятся ребята в процессе игры, станет активной.

Знакомясь с той или иной игрой, учитель должен хорошо понять ее движущую пружину. Если предусмотрено театрализованное действие, надо позаботиться о деталях костюма и реквизита – они сделают игру более полноценной и убедительной. Если же это игровое упражнение, то все зависит от эмоциональности учителя. Большинство же игр построено на соревновании.

Место игр на уроке и отводимое игре время зависят от ряда факторов: подготовки учащихся, изучаемого материала, конкретных целей и условий урока и т.д. Так, скажем, если игра используется в качестве тренировочного упражнения при первичном закреплении, то ей можно отвести 20-25 минут урока. В дальнейшем та же игра может проводиться в течении 3-5 минут и служить своеобразным повторением уже пройденного материала, а также разрядкой на уроке. Ряд грамматических игр, например, могут быть эффективны при введении нового материала.

Успех использования игр зависит, прежде всего, от атмосферы необходимого речевого общения, которую учитель создает в классе. Важно, чтобы учащиеся привыкли к такому общению, увлекались и стали вместе с учителем участниками одного процесса.

Конечно, урок иностранного языка – это не только игра. Доверительность и непринужденность общения учителя с учениками, возникшие благодаря общей игровой атмосфере и собственно играм, располагают ребят к серьезным разговорам, обсуждению любых реальных ситуаций.

Игра способствует развитию познавательной активности учащихся при изучении иностранного языка. Она несет в себе немалое нравственное

начало, ибо делает овладение иностранным языком радостным, творческим и коллективным [19].

О. С. Газман вводит различия между понятиями «организация игры» и «руководство игрой».

Организация игры призвана обеспечить наилучшее ее осуществление, в частности, подготовку места и игрового материала, сбор участников, распределение ролей и обязанностей, соблюдение правил игры ее участниками, точное определение конца игры, победителей и др.

Перед руководством игрой стоит более широкая задача — обеспечить педагогическую направленность, соответствие результатов игры педагогическому замыслу, но для этого игра должна быть хорошо организована [5].

Выбор педагогом той или иной линии поведения при организации игры зависит от подготовленности к игровой деятельности воспитанников, уровня их самостоятельности, актуальных педагогических задач.

Во многих играх младших школьников позиция взрослого состоит не столько в непосредственном участии в ней, сколько в создании условий, обуславливающих правильное отношение детей к игре — создании игровой атмосферы, тщательном разъяснении содержания и правил игры, корректной помощи в распределении ролей между игроками, адекватном подборе игрового материала и оборудования и т. д.

О. А. Степанова выделила две основные игровые позиции педагога [15]:

Таблица 1-Характеристика игровых позиций педагога

Позиция взрослого	Варианты позиции и их характеристика
Взрослый игрового поля «вне»	Взрослый организует игру, не принимая на себя никаких ролей и полномочий; вместе с тем дипломатично влияет на выбор игры, ее нравственную атмосферу и т. д.
	Взрослый, не принимая участия в игре, руководит ею через других взрослых или детей, принявших командные роли.  Это наиболее удобный вариант — умело поданная мысль взрослого кажется детям их собственным изобретением. Недаром А. С. Макаренко доказывал, что «изобретать надо так, чтобы детям казалось, что они изобретают сами»

Взрослый игровой («играющий тренер») «внутри» поля	Взрослый участвует в игре в качестве нейтрального лица, арбитра, судьи, советника, консультанта, посредника. Несмотря на его кажущееся положение «вне игры», контроль за ее развитием в его руках
	Взрослый участвует в игре непосредственно, руководит ею, принимая роль командного характера. В этом случае положение его очень выгодно. Он играет непосредственно с детьми, а командная роль дает ему право напрямую руководить игрою
	Взрослый участвует в игре, принимая рядовую роль, подчиняясь общим правилам. В этом случае он может подавать пример, стимулируя ход игры своим поведением

Так, определенных знаний и умений от педагога требует формирование у детей мотивации к игре, что является одним из факторов, влияющих на ее ход и результаты. Нужно правильно чувствовать момент, когда совпадает интерес детей в игровых действиях и педагогическая задача игры. Такое совпадение может быть достигнуто привнесением в начальный этап игры определенного элемента таинственности, загадочности; и чем младше ребенок, тем проще найти предлог для создания тайны.

## 2.2. Методические рекомендации по использованию игровых технологий как средства формирования межкультурной компетенции на уроках английского языка в начальной школе

Следует отметить правила применения игр при обучении школьников иностранному языку:

1. Прежде чем организовывать игровую деятельность, необходимо определить, зачем необходима эта игра. Преподаватель всегда должен четко ставить перед собой дидактическую цель, о которой сообщать обучающимся нет необходимости. Игра также имеет чисто игровую цель. Именно ее и нужно поставить перед учащимися.

2. Никогда нельзя пытаться с помощью игры реализовать несколько дидактических задач. Такая игра не принесет никакой пользы, кроме развлечения.



3. В игре не должно быть незнакомого материала. Например, если нужно отработать новую грамматическую структуру, то лексика должна быть хорошо знакома. Если вашей задачей в данной игре является запоминание новых слов, то делать это нужно на хорошо усвоенном грамматическом материале.

При проведении игр учитель должен учитывать некоторые методические рекомендации [3]:

- 1) Подготовить методический материал в достаточном количестве;
- 2) Внимательно прочитать описание игры, сделать запись основных моментов, шагов. Продумать, как объяснить игру, предусмотреть свою помощь;
- 3) Решить, какую роль учитель возьмет на себя;
- 4) Продумать, как организовать обратную связь по окончании игры;
- 5) Делать пометки, комментарии, записи, замечания, вопросы, возникающие в ходе игры.

Н.И. Арзамасцева отмечает несколько иные методические рекомендации при проведении игр [2]:

- 1) Новую игру начинает учитель (роль ведущего), а затем эта роль передается хорошо подготовленному ученику.
- 2) Одна и та же игра повторяется несколько раз путем подстановки новых лексических единиц.
- 3) На младшем этапе обучения необходимо приучать учащихся комментировать свои действия на иностранном языке.
- 4) Желательно придать игре характер соревнования, для того, чтобы получить от нее наибольший эффект.

Место игры на уроке и отводимое игре время зависят от ряда факторов: подготовки учащихся, изучаемого материала, конкретных целей и условий урока. Важно, чтобы работа приносила положительные эмоции и пользу, а, кроме того, служила действенным стимулом в ситуации, когда интерес и мотивация детей к изучению иностранного языка начинает ослабевать.

Каждая игра непременно состоит из нескольких этапов:

- подготовительный (выбор темы, уточнение целей игры);

- проведение игры (учитель исполняет роль активного наблюдателя);
- контроль игры (оценивание учащихся с учетом допущенных ошибок).

В процессе обучения иностранному языку игры нужно вводить с первых уроков. Например, при обучении счету можно использовать различные «считалки», т.е. дети не просто выучивают их наизусть, а используют для распределения ролей в последующей подвижной игре, применяемой, например, в качестве физкультминутки.

Игры лучше всего использовать в середине или конце урока, с тем, чтобы снять напряжение. Важно, чтобы работа с играми приносила положительные эмоции и пользу, и, кроме того, служила действенным стимулом в ситуации, когда интерес или мотивация детей к изучению иностранного языка начинает ослабевать.

При работе с детьми дошкольного или младшего школьного возраста можно использовать игрушки, как при ведении нового лексического материала и его закреплении, так и при тренировке некоторых грамматических структур [12].

К играм, стимулирующим интерес к изучению иноязычной культуры можно также отнести игры – путешествия, конкурсы и викторины по истории страны изучаемого языка, её традициям. Английские рифмовки, песни, национальные игры служат прекрасным материалом для познания другого народа.

Игры должны соответствовать уровню подготовки учеников и быть необходимыми для прохождения определенного грамматического или лексического материала. С помощью игры легко отработать произношение, активизируется лексический и грамматический материал, а так же, что не маловажно, можно снять психологическое напряжение и даже слабый ученик может стать первым в игре. Так же, применение игр и игровых ситуаций в начальных классах помогает мне целенаправленно осуществлять индивидуальный подход в обучении и стимулировать самостоятельную речемыслительную деятельность учащихся [20].

Для развития межкультурной компетенции важно наличие в тексте любого задания следующих сведений: факты повседневной жизни, наличие этнокультурной информации, различного рода символики, наличие информации о поведенческой культуре, включающей особенности поведения в различных ситуациях, разговорные формулы, нормы и ценности общества.

Овладение иностранным языком неразрывно связано с овладением национальной культурой, которая предполагает не только усвоение культурологических знаний, но и формирование способности и готовности понимать ментальность носителей изучаемого языка, а также особенности коммуникативного поведения народа этой страны [22].

Итак, межкультурный компонент в содержании обучения иностранному языку играет существенную роль в развитии личности обучающегося, так как дает возможность не только ознакомиться с наследием культуры страны изучаемого языка, но и сравнить его с культурными ценностями своей страны, что способствует формированию общей культуры учащегося. Данный компонент призван расширить общий, социальный, культурный кругозор обучающихся, стимулировать их познавательные и интеллектуальные процессы.

Кроме того, возможно использование и ролевых игр, например, инсценирование показа своего дома гостям и различных других сюжетов, в которых используется активная лексика темы. Таким образом, использование на уроках ролевых игр также способствует развитию межкультурной компетенции.

Таким образом, можно сделать вывод о том, что при организации игровой деятельности необходимо учитывать особенности изучаемого материала, обстановки на уроке английского языка и состояния обучающихся, чтобы процесс выполнения заданий давал возможность усвоить необходимую информацию.

## 2.3. Виды игр для формирования межкультурной компетенции посредством игровых технологий на уроках английского языка в начальной школе

М.Ф Стронин, автор ряда книг, посвящённых обучающим играм, которые используются в обучении иностранным языкам, игры с использованием иностранного языка подразделяет на 7 видов. Все они способствуют формированию речевых навыков

### Лексические игры

Заучивание лексического материала – важнейший аспект в изучении иностранного языка в школе. Объем вводимой лексики постепенно увеличивается, и усвоение новых слов нередко становится скучным, а потому слова трудно запоминаются ученикам. Методисты обучение лексике неразрывно связывают с использованием наглядности. Данный принцип является весьма важным в игровом обучении.

#### Цели лексических игр:

- познакомить учащихся с новыми словами и их сочетаниями;
- тренировать учащихся в употреблении лексики в ситуациях, приближенных к естественной обстановке;
- активизировать речемыслительную деятельность учащихся;
- развивать речевую реакцию

При обучении лексике целесообразно использовать игры на карточках, загадки, кроссворды, чайнворды, «Найди слово», «Найди пословицу».

### Грамматические игры

Эффективным приемом работы в становлении грамматического навыка являются игры, которые одновременно способствуют развитию речевой деятельности. Мышление детей младшего школьного возраста конкретное и опирается на наглядные образы и представления. Для понимания скучных грамматических правил им нужен реальный предмет или его изображение- это

помогает сделать процесс усвоения знаний более интересным и эмоционально окрашенным.

Грамматические игры преследуют следующие цели:

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

Фонетические игры

Фонетические игры преследуют следующие цели:

- формирование навыков фонематического слуха;
- произношения связного высказывания или текста
- установления адекватных звукобуквенных соответствий

Но формирование этих навыков невозможно без знания алфавита. В формировании фонетического навыка, совершенствовании фонематического слуха используется игра «Назови слово», т.е. учитель во время игры бросает учащимся по очереди мяч, называя звук. Участники игры возвращают мяч, называя слово этим звуком [18].

Среди фонетических игр можно выделить игры-загадки, игры-имитации, игры-соревнования, игры с предметами, игры на внимательность.

Орфографические игры

Цель данных игр — упражнение в написании иноязычных слов. Часть игр рассчитана на тренировку памяти учащихся, другие основаны на некоторых закономерностях в правописании слов. Большинство игр можно использовать при проверке домашнего задания.

На уроках иностранного языка эффективен потенциал таких игр, как «Silent Dictation» и «Memory Dictation».

«Немой диктант» может проводиться двумя способами:

- Учитель показывает картинки, слова, обозначающие их названия известны детям. С каждой картинкой дети знакомятся течение 10-15 секунд. Затем учащиеся записывают слова в тетради.

- Детям демонстрируются крупно написанные слова на карточках. В течение 5-10 секунд ученики должны запомнить слова. Затем карточки убирают, а дети записывают эти слова по памяти.

Оба вида диктантов хороши тем, что они снимают напряжение у ребёнка, превращая диктант в увлекательную игру, создавая тем самым «ситуацию успеха», ведь даже слабые ученики могут иметь неплохую зрительную память, а значит, хорошо справиться с диктантом.

#### Аудитивные игры

Хорошо известно, что речь является одним из важнейших средств общения. Механизмы говорения и аудирования между собой тесно связаны, иногда вообще совпадают. Поэтому обучать аудированию невозможно без говорения, а говорению без аудирования. Обучение аудированию должно предусматривать:

- формирование механизмов речевого слуха, памяти, вероятностного прогнозирования;
- прослушивание учащимися аутентичной иностранной речи в определенном темпе;
- изучение разговорных клише и обиходных словосочетаний;
- широкое использование визуальных и других опор при аудировании.

Обучение аудированию в играх приносит наибольший эффект, так как игра активизирует мыслительную деятельность, позволяет сделать учебный процесс более привлекательным и интересным, и трудности, возникающие при обучении, преодолеваются с наибольшим успехом и легкостью.

#### Коммуникативные игры

Данные игры способствуют осуществлению следующих задач:

- научить учащихся выражать мысли в их логической последовательности;

- обучать учащихся речевой реакции в процессе коммуникации;
- развивать компенсаторные умения ( умение при дефиците языковых средств выходить из трудного положения за счет использования синонима, перифраза и т.д.).

Н.П. Аникеева предлагает следующую классификацию игр:

- игры-драматизации, основанные на исполнении какого-либо сюжета, сценарий которого не является жестким каноном;
- игры-импровизации, где действующие лица знают основной сюжетный стержень игры, характер своей роли, а сама игра развивается в виде импровизации;
- игры на преодоление этапов, когда определяются этапы, на каждом из которых выполняется определенная задача познавательного характера;
- деловые игры, в которых разыгрываются ситуации, построенные на выявлении функциональных связей и взаимоотношений между разными уровнями управления и организации.

Известный психолог Л.С. Выготский дает психологическую классификацию игр, исходя из того, что игра включает в себе действия, связанные с деятельностью ребенка:

- подвижные, которые связаны с выработкой умения перемещать себя в среде и ориентироваться в ней;
- строительные, связанные с работой над материалом, учат точности и верности движений; вырабатывают ценные навыки, разнообразят и умножают наши реакции;
- условные, которые возникают из чисто условных правил, связанных с ними действий, и организуют высшие формы поведения.

Другие отечественные психологи С.Л. Рубинштейн и Д.Б. Эльконин выделяют интеллектуальные и ролевые игры, причем они обращают внимание на то, что если первая категория игр является "субъективно-объективной", то ролевые игры относятся к "субъективно-субъективным"[18].

Можно сделать вывод, что однозначной классификации игр не существует. У многих психологов и педагогов имеется свой уникальный подход к данному вопросу. Необходимо помнить, что игра может реализовывать только одну цель, исходящую из ее направленности, в противном случае организация усложняется, а учащиеся испытывают затруднения и “перегруженность” материалом. Чтобы предотвратить подобный результат, учитель уметь классифицировать игры. Данный навык поможет учителю поставить цель, реализуемую в процессе игры.

#### 2.4. Анализ игровых платформ для формирования межкультурной компетенции на уроках английского языка в начальной школе

Компьютерные игры также достаточно эффективны на разных этапах урока. Эти игры можно легко и просто включить на уроке и проходить с учениками. На данный момент, существует много сайтов, с помощью которых можно облегчить проведение игры и сделать усвоение материала легким для учащихся. Тем не менее, разные игровые платформы имеют свои недостатки и преимущества, которые мы решили проанализировать.

Для анализа мы взяли такие платформы, как LearningApps, Funbrain, Kahoot! и Wordwall.

##### 1. LearningApps

Ресурс LearningApps является конструктором интерактивных приложений. Использование сервиса бесплатно, требует простой регистрации. Доступ к готовым ресурсам открыт и для незарегистрированных пользователей. Вы можете использовать задания, составленные вашими коллегами, скопировав ссылку внизу задания. Можно также скачать любое задание в виде архива файлов и загрузить их на личный сайт.

Learning Apps позволяет учитывать уровни языковой подготовки учащихся, что является основой для реализации принципов индивидуализации



и дифференцированного подхода в обучении. При этом соблюдается принцип доступности и учитывается индивидуальный темп работы каждого ученика.

Необходимо учесть, что полноценная работа с Learning Apps возможна при наличии хорошего интернета и достаточного количества оборудования. При подготовке к уроку нужно учесть возможные проблемы с соединением через интернет и предусмотреть запасные варианты работы. Сервис полностью бесплатный.

## 2. Funbrain

Funbrain является обучающим сайтом, на котором содержится более 100 игр. Сервис прост в использовании и абсолютно бесплатен. Привлекательное внешнее оформление апеллирует к учащимся младших классов. Как и в случае с LearningApps, данный сайт требует стабильное соединение с интернетом.

Также не требует регистрации, что одновременно и удобно, и является недостатком - у учителя нет возможности заходить в аккаунт и создавать собственные игры, подходящие по задумке и теме урока, что сильно ограничивает потенциал использования.

## 3. Kahoot!

Kahoot! даёт возможность создавать мини-игры, квесты и опросы, доступные как на компьютерах, так и на iOS- и Android-устройствах.

Сервис предлагает разные режимы взаимодействия с упражнениями, каждый из которых решает собственные задачи. Например, с помощью Practice удобно проектировать тесты с неограниченным временем на выполнение заданий. В финале даётся возможность проработать ошибки. Есть похожий режим тестирования, но уже на скорость — Test Yourself. А в режиме Flashcards учащийся отвечает на вопрос, не имея перед глазами вариантов ответа.

Для групповых занятий есть возможность создать «комнату», в которую учащийся входит по специальному коду и выполняет задание, соревнуясь с однокурсниками. Работа с Kahoot! требует от учащихся телефон, чтобы иметь возможность открыть викторину и принять в ней участие. Для современных поколений это не является проблемой, тем не менее, рекомендуется

использовать данный сайт на учащихся 3-4 классов, так как дети постарше лучше разбираются в технике и достаточно дисциплинированы, чтобы после прохождения викторины больше не отвлекаться на смартфон.

Данный сайт требует регистрации, после которой учителю дается возможность создавать собственные викторины. Однако и здесь есть некоторые ограничения. Сайт имеет несколько версий: бесплатная, pro-версия, premium и premium+. От вашей версии зависит спектр возможностей для организации игры на уроке. Premium-версии открывают новые форматы игры, но для российского пользователя стоят слишком дорого:

- 1) Pro-версия-3 евро
- 2) Premium-6 евро
- 3) Premium+ стоит 9 евро.
4. Wordwall

Данный сайт имеет самый яркий и интересный интерфейс, по сравнению с остальными платформами. Учащимся будет интересно взаимодействовать с ним, закрепляя изученный материал. Доступность обращения, широкие возможности портала, качественный подбор учебных заданий и викторин позволяет использовать его на уроках, активизируя учебный процесс, помогая учащимся реализовать в той или иной мере свой потенциал.

Одно из достоинств ресурса заключается в том, что одно и то же задание легко можно оформить в разных стилях: от random wheel до matching pairs.

Если вы не нашли ничего подходящего из многообразия готовых заданий, вы можете создать свое, уникальное. Для этого нужно выбрать template из двадцати представленных на сайте и наполнить его своим содержанием. На бесплатном аккаунте можно создать не более пяти своих материалов, но учитывая огромное количество уже готовых, это не так уж и мало.

Таблица 2 - Достоинства и недостатки игровых платформ

Название платформы	Достоинства	Недостатки
LearningApps	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Бесплатное использование.</li> <li>2. Большой выбор игровых заданий.</li> <li>3. Любое из чужих упражнений в галерее можно использовать как шаблон для своего приложения.</li> <li>4. Простой процесс создания упражнений.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Внешний вид упражнений совершенно не впечатляет.</li> <li>2. Отсутствует статистика с результатами упражнений, фактически задания выполняются для самоконтроля.</li> </ol>
Funbrain	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Бесплатное использование.</li> <li>2. Привлекательный дизайн.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Выбор тематических заданий для урока сильно ограничен</li> </ol>
Kahoot!	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Привлекательный дизайн.</li> <li>2. Возможность создавать свои викторины</li> <li>3. Простой процесс создания упражнений</li> <li>4. Есть статистика с результатами упражнений</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Есть платный контент</li> <li>2. Учащиеся должны работать со смартфоном.</li> </ol>
Wordwall	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Возможность создавать свои игры</li> <li>2. Простой процесс создания упражнений</li> <li>3. Возможность выбора шаблонов и тем для уже созданного задания</li> <li>4. задания сопровождаются яркими визуальными эффектами</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Базовый тарифный план позволяет бесплатно создать только 5 ресурсов</li> </ol>

Также предлагаем вам ознакомиться с примерной работой и интерфейсом каждого сайта (см. приложение А).

Из анализа можно сделать вывод, что все сайты имеет свои достоинства и недостатки, но каждый из них может оказаться эффективным в работе с определенным материалом, на разных этапах урока. Однако необходимо тщательно планировать время работы с компьютером и использовать его именно тогда, когда он действительно необходим.

## Выводы по второй главе

Организация игровой деятельности на уроке английского языка – сложный, но удобный способ развития межкультурной компетенции у обучающихся начальной школы.. Для достижения наилучшего результата, учителю необходимо учитывать ряд правил для организации игры.

В силу того, что проведение игровой деятельности на уроках английского языка в младших классах требует определенной подготовки, нами были выделены правила, которые учитель должен соблюдать. Учитель должен изначально определить цель и место игры в процессе урока. Данная игра должна реализовать только одну цель. Рекомендуется проводить игру в середине или конце урока, из чего следует, что педагог должен минимизировать количество незнакомого материала.

Прежде чем приступить к формированию межкультурной компетенции, учителю необходимо определить цель проведения игры. В этом ему поможет знание различных классификаций игр. Многие педагоги и психологи расходятся во мнениях, как стоит классифицировать игры и по каким характеристикам. По этой причине, существует множество классификаций игр. Ставя цель игры, педагог должен знать некоторые из них, чтобы правильно организовать игровую деятельность. При проведении игры стоит уделить внимание каждому из обучающихся и включать их в процесс. При этом, нужно учитывать цель проведения игры и не проводить их слишком часто, чтобы не потерять интерес учащихся.

При анализе четырех игровых платформ, мы выявили достоинства и недостатки каждой из них, что может помочь при организации игровой деятельности на уроке. Некоторые сервисы удобны тем, что на них легко и просто создавать свои собственные игры, обмениваться шаблонами с другими пользователями, другие сервисы имеют интересный дизайн и включают учеников в различные формы деятельности. Данные особенности обязательно знать, чтобы продуктивно и интересно провести игру.

## ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Следуя поставленной цели исследования, на основе анализа разнообразных источников информации, мы пришли к следующим выводам:

Межкультурная компетенция - способность к эффективному общению с представителями иноязычных культур, умение правильно использовать вербальные и невербальные средства, владение фоновыми знаниями, моделями поведения, ценностными установками, понимание психологической и социальной идентичности.

Игровая педагогическая технология - совокупность психолого-педагогических методов, способов приемов обучения, воспитательных средств. Характеризуется четко поставленной целью обучения и учебно-познавательной направленностью.

Согласно ФГОС НОО, организация игры требует соблюдения определенных правил. Учитель должен ставить для игры четкую цель, осознавать свое место и роль в игре. Особенно важно включить в игровой процесс обучающихся: заинтересовать их, наблюдать индивидуально за каждым из них в процессе игры, стараться, чтобы обучающиеся понимали правила и оставались вовлеченными в игру.

Педагогическими условиями формирования межкультурной компетенции у младших школьников с помощью игровых технологий являются: целесообразность использования игровых технологий в соответствии с темой урока и необходимым педагогическим результатом, спланированность игры, мотивированность деятельности, дифференцированный подход к обучающимся, введение нового учебного материала.

Для правильной организации необходимо знать виды игровой деятельности, чтобы поставить цель игры и успешно провести ее. В организации игры учителю помогут игровые интернет-платформы, на которых можно найти готовые игры или создать собственные по шаблону, например, LearningApps, Wordwall, Kahoot! и Funbrain. Данные платформы имеют свои

достоинства и недостатки, которые необходимо учитывать. Соблюдая методические рекомендации, правильно ставя цель игровой деятельности и умеренно используя интернет-платформы, педагог гарантирует успешное проведение урока.

## СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

### Нормативные правовые акты

1) Федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования «Требования к структуре основной образовательной программы начального общего образования». — Москва: Просвещение, 2010. — 12 с.

### Монографии, учебники, учебные пособия

2) Арзамасцева Н.И. Организация и использование игр при формировании у учащихся иноязычных грамматических навыков: учебно-методическое пособие. - Йошкар-Ола: МГПИ им. Н.К. Крупской, 2007. - 28 с.

3) Барашкова Е.А. Не все дети талантливые, но все способные // English - 2005. - № 9. - С. 14-15.

4) Библер В. С. Культура. Диалог культур. Опыт определения. // Вопросы философии. - М.: Искусство, 1989. - с. 100 – 102.

5) Газман О. С. О понятии детской игры // Игра в педагогическом процессе. Новосибирск, 1989 – 3 с.

6) Дыбина, О.В. Игровые технологии ознакомления дошкольников с предметным миром. Практико-ориентированная монография / О.В. Дыбина. — М.: Педагогическое общество России, 2008. — С. 45.

7) Елизарова, Г.В. Культура и обучение иностранным языкам. / Г. В. Елизарова – СПб.: КАРО, 2005.– 352 с.

8) Зинченко, В. П. Большой психологический словарь / В. П. Зинченко; под ред. Б. Г. Мещерякова. — М.: Прайм-ЕВРОЗНАК, 2003. — 672 с. Иностранные языки в школе. — № 2. — 1993. — С. 26–28.

9) Кувшинов, В. И. Игры на занятиях английским языком //

10) Мирзаханова М.М., Игровое обучение английскому языку детей младшего школьного возраста// Иностранные языки в школе. 2012.- №10.-70-74с.

- 11) Пиаже Ж. Моральные суждения у ребенка: Академический Проект/ Ж. Пиаже. – М.: 2006. – 480 с.
- 12) Рубцов, В. В. Психолого-педагогическая подготовка учительских кадров для новой школы / В. В. Рубцов // Вопросы психологии. – 2010. — № 3.
- 13) Селевко Г.К. Современные образовательные технологии: Учебное пособие / Г.К. Селевко. – М.: Народное образование, 1998. – 256 с.
- 14) Снежкова, И.А. К проблеме изучения этнического самосознания у детей и юношества / И.К. Снежкова // Советская этнография. – 1982. - № 1.
- 15) Степанова О. А. Научнометодические подходы к использованию игры в педагогической работе с младшими школьниками / О. А. Степанова// Неизвестное об известном. -2021. - 2 с.
- 16) Стронин, М.Ф. Обучающие игры на уроках английского языка/М. Ф. Стронин. -М., 2005. -243с.

#### Интернет – ресурсы

- 17) Использование игр на уроках английского языка как одно из условий формирования грамматического навыка в младших классах // Infourok: [сайт]. 2021. – URL <https://infourok.ru/ispolzovanie-igr-na-urokah-anglijskogo-yazyka-kak-odno-iz-uslovij-formirovaniya-grammaticheskogo-navyka-v-mladshih-klassah-5297400.html> (дата обращения: 26.12. 2021)
- 18) Классификация игр, применяемых на уроках английского языка // Multiurok: [сайт]. 2021. - URL: <https://multiurok.ru/files/klassifikatsiia-ighr-primieniaiemykh-na-urokakh-an.html> (дата обращения: 26.12. 2021)
- 19) Методическая разработка «Игровая деятельность на уроках английского языка в начальной школе» // Nsportal: [сайт]. 2014. – URL <https://nsportal.ru/shkola/inostrannye-yazyki/library/2014/12/02/metodicheskaya-razrabotka-igrovaya-deyatelnost-na> (дата обращения: 26.12. 2021)
- 20) Методические рекомендации «Использование игровых технологий на уроках английского языка в начальной школе» // Урок. РФ [сайт]. 2021. –



URL

[https://урок.пф/library/ispolzovanie\\_igrovih\\_tehnologij\\_na\\_urokah\\_anglijs\\_033224.html](https://урок.пф/library/ispolzovanie_igrovih_tehnologij_na_urokah_anglijs_033224.html) (дата обращения: 26.12. 2021)

21) Организация игровой деятельности младших школьников в соответствии с ФГОС // Multiurok: [сайт]. 2019. – URL <https://multiurok.ru/files/organizatsiia-igrovoi-deiatelnosti-mladshikh-shkol.html> (дата обращения: 26.12. 2021)

22) Поликультурный компонент в содержании обучения иностранному языку // Rusnauka.com [сайт]. 2021. – URL [http://www.rusnauka.com/16\\_ADEN\\_2010/Pedagogica/68554.doc.htm](http://www.rusnauka.com/16_ADEN_2010/Pedagogica/68554.doc.htm) (дата обращения: 26.12. 2021)

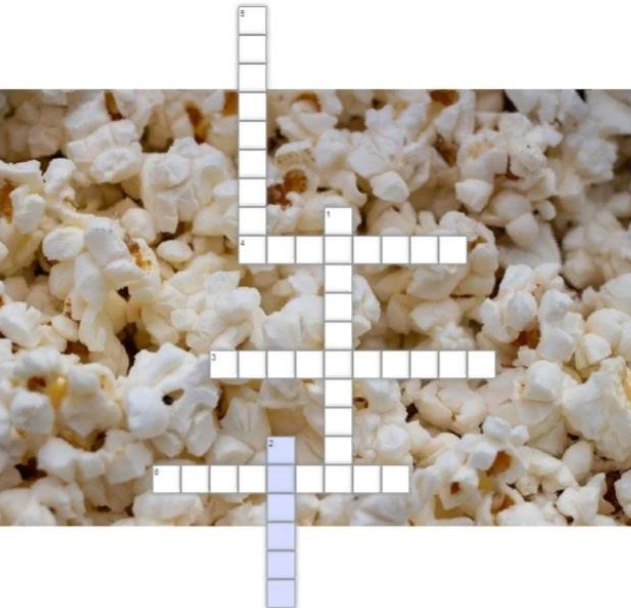
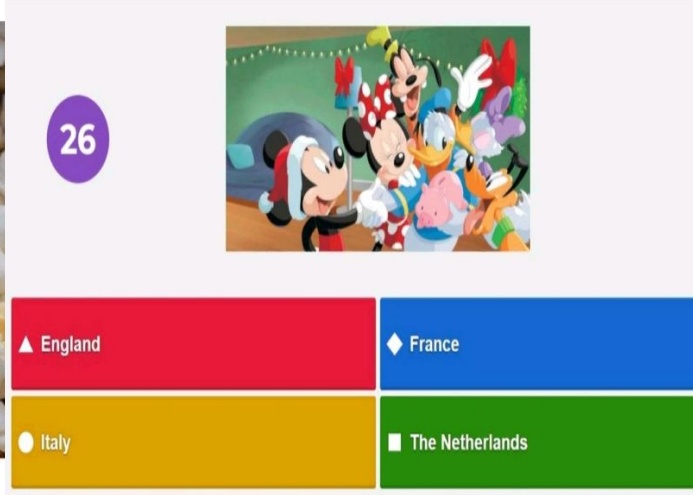
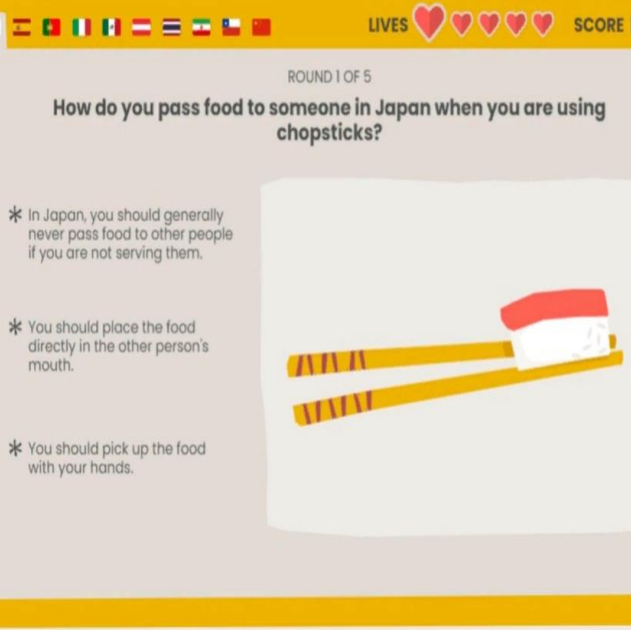

23) Профессиональная компетентность - составляющая авторитета руководителя// Multiurok: [сайт]. 2021. - URL: <https://multiurok.ru/files/professionalnaia-kompetentnost-sostavliaiushchaia.html> (дата обращения: 21.05.2021).

24) Толковый словарь Ожегова // [сайт]. 2021. - URL: <https://slovarozhegova.ru/word.php?wordid=9429> (дата обращения: 21.05.2021).

25) Толковый словарь Ушакова // [сайт]. 2021. - URL: <https://ushakovdictionary.ru/word.php?wordid=24550> (дата обращения: 21.05.2021).

26) Черняк Н. В. «Межкультурная компетенция» и смежные термины в понятийном аппарате межкультурной дидактики / Н. В. Черняк // Cyberleninka: [сайт]. 2021. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/mezhkulturnaya-kompetentsiya-i-smezhnye-terminy-v-ponyatiynom-apparate-mezhkulturnoy-didaktiki/viewer> (дата обращения: 21.03.2020).

## ПРИЛОЖЕНИЕ А

<p>LearningApps</p> 	<p>Kahoot!</p> <p>Which country holds the tradition of putting treats inside children's clogs on December 5th?</p> 
<p>Funbrain</p> 	<p>Wordwall</p> 

Примеры работы и интерфейса игровых платформ