

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ  
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего  
образования КРАСНОЯРСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ  
УНИВЕРСИТЕТ им. В.П. АСТФЬЕВА  
(КГПУ им. В.П. Астафьева)

Факультет иностранных языков  
Кафедра английской филологии

Емец Анна Германовна

ВЫПУСКНАЯ КВАЛИФИКАЦИОННАЯ РАБОТА

Применение игровых технологий в процессе формирования  
иностранного лексического навыка у обучающихся на этапе начального  
общего образования

Направление подготовки 44.03.01 Педагогическое образование  
Направленность (профиль) образовательной программы Иностранный язык  
(английский язык)

ДОПУСКАЮ К ЗАЩИТЕ

Зав. кафедрой Бабак Т. П.  
кандидат филологических наук, доцент  
« 22 » июня 2020 г. *Бабак*

Руководитель Смирнова А. В.  
кандидат педагогических наук, доцент  
« 19 » июня 2020 г. *Смирнова*

Дата защиты « 02 » июня 2020 г.

Обучающийся Емец А. Б.  
« 16 » июня 2020 г. *Емец*

Оценка отлично

Красноярск 2020

## СОДЕРЖАНИЕ

<b>Введение</b> .....	3
<b>ГЛАВА 1. Теоретические аспекты применения игровых технологий в обучении английскому языку</b> .....	7
1.1 Игровые технологии в учебно-воспитательном процессе.....	7
1.2 Виды учебных игр и их классификация.....	11
1.3 Требования ФГОС начального образования по английскому языку.....	15
1.4 Особенности формирования иноязычного лексического навыка на начальном этапе обучения .....	18
Выводы по первой главе.....	24
<b>ГЛАВА 2. Практические аспекты применения игровых технологий в процессе формирования иноязычного лексического навыка на начальном этапе обучения</b> .....	26
2.1 Методические основы обучения иноязычной лексике на уровне начального общего образования.....	26
2.2 Методическая разработка игровых занятий по английскому языку в 3 классе на основе УМК «Welcome – 1».....	30
2.2.1 Констатирующий этап опытно-экспериментальной работы.....	37
2.2.2 Формирующий этап опытно-экспериментальной работы.....	39
2.2.3 Контрольный этап опытно-экспериментальной работы.....	49
Выводы по второй главе.....	52
<b>Заключение</b> .....	53
<b>Список использованных источников</b> .....	55
<b>Приложение А</b>	
<b>Приложение В</b>	
<b>Приложение С</b>	
<b>Приложение D</b>	
<b>Приложение E</b>	

## Введение

На современном этапе развития общество сталкивается с проблемами взаимодействия различных культур и сохранения культурного многообразия планеты и, как следствие, осознает необходимость развития диалога культур в рамках изучения иностранного языка. Иностранный язык более не является формальной системой отстраненной от реальных условий ее использования. На сегодняшний день иностранный язык стал восприниматься как средство общения и коммуникации, что привело к развитию методик обучения иностранному языку в целом и лексике в частности. Главной целью обучения иностранному языку является развитие устных и письменных форм общения, и реализация этой цели предполагает владение лексикой изучаемого языка в плане семантической точности, синонимического богатства, адекватности и уместности ее использования.

Начальное общее образование – уровень, который связан с формированием у школьника основ умения учиться и способности к организации своей деятельности. Младший школьный возраст характеризуется слабым произвольным вниманием, поскольку возможности волевого регулирования этого возраста весьма ограничены и произвольное внимание требует близкой мотивации. Значительно лучше в младшем школьном возрасте развито непроизвольное внимание. Учитель английского языка должен учитывать особенности мотивации и устройства внимания младших школьников при формировании иноязычного лексического навыка.

Среди множества эффективных методик обучения иноязычной лексике на начальном этапе, выделяют обучение с помощью применения игровых технологий. Достоинства применения игровых технологий на начальном этапе обучения очевидны, поэтому современные учебно-методические комплексы содержат различные игровые методики, однако зачастую учителя предпочитают их игнорировать с целью экономии времени. Кроме того, реализация учебной игры с целью формирования иноязычного лексического

навыка предполагает понимание учителем цели, функций и классификации педагогических игр, поскольку только в таком случае она будет действительно эффективна. Вышеизложенное подтверждает *актуальность исследования*, которая заключается в том, что игровая форма занятий не только приносит динамику учебному процессу и стимулирует обучающихся, но и способствует повышению качества успеваемости, развитию личностного творческого потенциала обучающихся, формированию личной ответственности за результат труда.

*Объектом исследования* является процесс формирования иноязычного лексического навыка обучающихся на уровне начального общего образования.

*Предметом исследования* являются игровые технологии как способ формирования иноязычного лексического навыка обучающихся на уроке английского языка в 3 классе.

*Цель исследования* – теоретически обосновать и опытно-экспериментальным путем проверить эффективность применения игровых технологий как способа формирования иноязычного лексического навыка обучающихся на уровне начального общего образования.

*Задачи исследования* заключаются в следующем:

1. Изучить научно-педагогическую и методическую литературу по проблеме исследования.
2. Исследовать игровые технологии в контексте формирования иноязычного лексического навыка на этапе начального общего образования.
3. Рассмотреть виды учебных игр и их классификации.
4. Выявить специфику формирования иноязычного лексического навыка обучающихся начальных классов.
5. Проанализировать учебно-методический комплекс «Welcome-1» для 3 класса и определить возможности применения игровых технологий на уроке английского языка.

- б. Разработать дополнительный дидактический материал с использованием игровых технологий направленных на формирование иноязычного лексического навыка обучающихся и внедрить их в учебный процесс.

*Методологическую базу* исследования составили работы ведущих методистов по разработке игровых технологий (Л. С. Выготский, Д. Б. Эльконин), технологического подхода к обучению (М. Е. Бершадский, В. И. Боголюбов, В. В. Гузеев, Т. А. Ильин, М. В. Кларин, А. И. Космодемьянская, М. М. Левина, З. А. Малькова, В. Я. Пилиповский, А. Я. Савельев, Л. Андерсон, Дж. Блок).

*Методической базой* исследования являются теоретические методы: анализ педагогической и методической литературы по проблеме исследования, сбор информации и обобщение; наблюдение, опрос, языковое тестирование, статистический анализ полученных результатов.

*Теоретическая значимость* данной работы состоит в систематизации материала по теме исследования, сравнении и сопоставлении взглядов современных методистов на проблему использования учебных игр на уроках английского языка для формирования иноязычного лексического навыка.

*Практическая значимость* исследования заключается в разработке комплекса дидактических средств, составленных с применением игровых технологий обучения иностранному языку и апробации дидактического материала в учебном процессе среди обучающихся 3 класса на базе МАОУ «Гимназия №3» Октябрьского района г. Красноярск. Апробация материалов исследования осуществлялась через выступление с докладом на научно-практической конференции студентов в рамках XXI Международного научно-практического форума студентов, аспирантов и молодых ученых «Молодежь и наука XXI века» (21 апреля 2020, Красноярск).

*Структура работы* определяется поставленными исследовательскими задачами. Первая глава описывает теоретические основы применения игровых технологий в учебно-воспитательном процессе; особенности формирования иноязычного лексического навыка на начальном этапе

обучения; различные классификации учебных игр; методические условия применения игровых технологий на уроках английского языка в младшей школе с целью повышения эффективности формирования иноязычного лексического навыка. Вторая глава представляет результаты опытно-экспериментальной работы: анализ УМК «Welcome - 1»; разработку к нему дополнительного дидактического материала с использованием игровых технологий, направленных на формирование лексического навыка и анализ результатов опытно-экспериментальной работы по внедрению игровых технологий на уроке английского языка в 3 классе. Заключение содержит выводы по проделанной работе.

## **ГЛАВА 1. Теоретические аспекты применения игровых технологий в обучении иностранному языку**

### **1.1 Игровые технологии в учебно-воспитательном процессе**

Каждый педагог ищет формы проведения занятий, обеспечивающие продуктивную деятельность обучающихся, повышающие понимание значимости знаний и способствующие формированию индивидуальной ответственности обучающихся за результаты обучения. Постоянный поиск новых форм и методов обучения обусловлен тем, что современная система образования ориентирована на всестороннее развитие личности обучающегося, и использование различных форм работы должно быть направлено именно на достижение данной цели. Эта цель может быть успешно реализована с помощью применения игровых технологий обучения.

Игровая форма занятий является средством стимулирования обучающихся в учебном процессе. Все игровые формы обучения позволяют использовать уровни усвоения знаний. Ученикам интересно обучаться в игре, так как именно в такой форме информация, которую они получают, воспринимается доступнее и у них появляется все больший интерес к изучению предмета. Применение различных игровых технологий способствует развитию у обучающихся логического мышления, познавательных интересов; школьники учатся обобщать, классифицировать, рассуждать, развивать внимательность, ориентироваться в окружающей обстановке; воспитывают выдержку, терпение в достижении цели.

Применение игровых технологий не только придает динамики учебному процессу и стимулирует обучающихся, но и способствует повышению качества успеваемости, развитию личностного творческого потенциала обучающихся, расширению кругозора, формированию личной ответственности за результат труда. Технология игровых методов обучения направлена на то, чтобы обучить школьников понимать мотивы их обучения, их поведение в игре и в жизни, т. е. формировать цели и содержание своей

самостоятельной деятельности и прогнозировать ее непосредственные результаты.

Разработкой игровых технологий, методологических основ игры занимались следующие методисты: Л. С. Выготский, П. И. Пидкасистый, Ж. С. Хайдаров, Д. Б. Эльконин. Технологический подход к обучению сегодня активно разрабатывается отечественной педагогикой: ему посвящены работы М. Е. Бершадского, В. И. Боголюбова, В. В. Гузеева, Т. А. Ильиной, М. В. Кларина, А. И. Космодемьянской, М. М. Левиной, З. А. Мальковой, В. Я. Пилиповского, А. Я. Савельева, а так же зарубежных авторов: Л. Андерсона, Дж. Блок и других.

А. А. Деркач определяет учебную игру, как технологию, используемую в учебном процессе в качестве задания, содержащего учебную проблему, решение которой обеспечит достижение определенной учебной цели [Деркач, 1991, с. 112]. Игру так же рассматривают в качестве ситуативно – вариативного упражнения, которое создает возможность многократного повторения речевого образца в условиях, максимально приближенных к реальному речевому общению с присущими ему признаками – эмоциональностью, спонтанностью, целенаправленностью речевого воздействия.

Понятие «игровые педагогические технологии» включает достаточно обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр.

Учебную игру от обычной отличает наличие четко поставленной цели обучения и соответствующего ей педагогического результата, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью. Д. Б. Эльконин наделяет игру четырьмя важными для человека функциями:

- средство развития мотивационно-потребностной сферы,
- средство познания;
- средство развития умственных действий;

- средство развития произвольного поведения.

Игровая форма занятий создается на уроках при помощи игровых приемов и ситуаций, которые выступают как средство побуждения, стимулирования учащихся к учебной деятельности. Игра так же рассматривается как ситуативно–вариативное упражнение, где создается возможность для многократного повторения речевого образца в условиях, максимально приближенных к реальному речевому общению с присущими ему признаками – эмоциональностью, спонтанностью, целенаправленностью речевого воздействия. Реализация игровых приемов и ситуаций при урочной форме занятий происходит по таким основным направлениям:

1. Дидактическая цель ставится перед учащимися в форме игровой задачи;
2. Учебная деятельность подчиняется правилам игры;
3. Учебный материал используется в качестве ее средства. В учебную деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую;
4. Успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.

Место и роль педагогической игры на уроке полностью зависит от понимания учителя функций педагогических игр. По мнению В. С. Кукушкина игра выполняет следующие функции:

1. Социокультурное назначение. Игра способствует социализации обучающегося, оказывает влияние на становление личности, способствует духовно-нравственному развитию, позволяет свободно чувствовать себя в коллективе;
2. Межнациональная коммуникация. Игры призваны воспитывать в обучающихся чувство тактичности и уважение к чужому мнению, традициям; обучает поиску способов решения конфликта;

3. Функция самореализации. В процессе игры любой человек имеет возможность реализовать себя как личность. Причем важен сам процесс игры, а не конкуренция и результат;

4. Коммуникативная функция. Игра является проекцией реальных человеческих отношений. Те, кто находится в игре - это коллектив, который придерживается определенных правил, как следствие, у обучающихся формируется умение взаимодействовать, идти на диалог с оппонентом;

5. Диагностическая функция. Игра - поле самовыражения, в котором обучающиеся могут проявить свои творческие и интеллектуальные способности; таким образом, игра является инструментом диагностики развития универсальных учебных действий обучающихся;

6. Игротерапевтическая функция. Игра способствует преодолению проблемных ситуаций не только в отношении предметных знаний, но и межличностных отношений, что является методикой здоровьесбережения на уроках;

7. Функция коррекции. Во многих классах встречаются дети с девиантным поведением. Игра может выступать средством психологической коррекции, вызванная необходимостью моделировать поведение в зависимости от игровой ситуации, а также примерять на себя социальные роли, что в естественной форме влияет на формирование и изменение в модели поведения ребенка;

8. Развлекательная функция. Игры, как правило, увлекают обучающихся, выполняют не только познавательную функцию, но и выступают в качестве досуга.

Игровые технологии активно применяются на уроках иностранного языка. В рамках изучения английского языка игровые технологии имеют двойную направленность: они не только способствуют созданию непринужденной, приближенной к реальным условиям обстановки, стимулируют применение знаний, умений и навыков по иностранному языку на практике, но и позволяют обучающимся получить собственный опыт

участия в различных играх, являющийся наглядной демонстрацией данных педагогических технологий. Игра на уроке английского языка позволяет сделать его более динамичным и интересным. Например, повторение речевого образца в условиях, максимально приближенных к реальному учебному общению, с присущими ему признаками: эмоциональностью, спонтанностью, целенаправленностью речевого воздействия.

Исходя из вышеизложенного, можно сделать вывод о том, что игра является одним из наиболее эффективных способов обучения, в том числе, на уроках иностранного языка. Игровая форма занятий не только выступает как средство стимуляции в учебном процессе, но и способствует повышению качества успеваемости, развитию личностного творческого потенциала обучающихся, расширению их кругозора, формированию личной ответственности за результаты труда. Однако стоит учитывать тот факт, что важна организация игры, понимание учителем цели и функций, которые игра будет выполнять на уроке.

## **1.2 Виды учебных игр и их классификация**

Применение игровых технологий в процессе обучения может выполнять сразу ряд педагогических и воспитательных функций, а сама игра выступает как один из наиболее эффективных методов обучения. Однако следует учитывать место игровой технологии в учебном процессе. Сочетание элементов игры и процесса обучения во многом зависят от понимания учителем функций и классификации учебных игр. В настоящее время в методической литературе игровые технологии классифицируют по различным критериям: по виду деятельности, характеру педагогического процесса, степени сложности, целям и задачам, формам проведения и т. д.

Согласно А. Н. Зимней игры в первую очередь можно классифицировать следующим образом:

- по виду деятельности: физические, интеллектуальные, трудовые, социальные, психологические;
- по характеру педагогического процесса:
  1. обучающие, тренировочные, контролирующие и обобщающие;
  2. познавательные, воспитательные, развивающие;
  3. репродуктивные, продуктивные, творческие;
  4. коммуникативные, диагностические, профориентационные, психотехнические и др. [Зимняя, 2008, с. 46].

И. Е. Колесникова классифицирует игры по характеру игровой методики:

- игры предметные;
- подвижные с вербальным компонентом;
- сюжетные или ситуационные;
- ролевые;
- игры-соревнования;
- интеллектуальные игры (ребусы, кроссворды, чайнворды, шарады, викторины и так далее);
- игры-взаимодействия (коммуникативные, интерактивные) [Колесникова, 2010, с. 151].

По степени сложности выполняемых действий все учебные игры подразделяются на «простые» (моноситуационные) и «сложные» (полиситуационные), а по длительности проведения они делятся на продолжительные и непродолжительные.

По количественному составу участников игры подразделяются на индивидуальные, парные, групповые, командные и коллективные.

По целям и задачам учебные игры, используемые на уроках иностранного языка, можно разделить на языковые и речевые.

Языковые игры помогают усвоить различные аспекты языка - фонетику, лексику, грамматику, синтаксис и стилистику. В соответствии с этим они делятся на фонетические, лексические, грамматические,

синтаксические, стилистические игры, которые активизируют и актуализируют полученные ранее знания, а также способствуют развитию речевой инициативы обучающихся.

Речевые игры нацелены на формирование навыков речевой деятельности – аудирования, чтения, говорения и письма. Следует отметить, что каждому виду речевой деятельности соответствует определённый вид учебной игры.

Каждая языковая и речевая игра имеет свои функции и цели, решает важные методические задачи, а также подчиняется определённым условиям:

1. Соответствие игры учебно-воспитательным целям урока;
2. Доступность для учащихся данного возраста;
3. Умеренность в использовании игр на уроках.

Основной задачей игры на уроке иностранного языка является создание у обучающихся мотивации и интереса к изучению языка. Учебные игры на уроках английского языка являются практической деятельностью, в которой учащиеся используют не только предметные знания, но и метапредметные. Учебные игры различаются по содержанию, познавательной деятельности детей, игровым действиям и правилам, организации и взаимоотношениям детей, по роли учителя.

Учебная игра содержит следующие компоненты:

1. Мотивационный компонент – это те потребности, мотивы и интересы, которые определяют интерес учащихся принимать участие в дидактической игре;
2. Ориентировочный - выбор средств игровой деятельности;
3. Исполнительный - действия, операции, позволяющие реализовать
4. Контрольно – оценочный - коррекция и стимулирование активности игровой деятельности [Будакова, 2012, с. 152].

А. К. Бондаренко указывает, что все учебные игры можно разделить на три основных вида:

1. Игры с предметами (игрушками, природным материалом);

2. Настольно-печатные игры;
3. Словесные игры [Бондаренко, 1999, с. 237].

В теории и практике существует следующая классификация учебных игр, сгруппированных по виду деятельности обучающихся:

1. Игры-путешествия;
2. Игры-поручения;
3. Игры-предположения;
4. Игры-загадки;
5. Игры-беседы (игры-диалоги) [Васильева, 2015, с. 112].

Подводя итоги, на основе изучения классификаций игровых технологий отечественных и зарубежных методистов, можно сделать следующий вывод: учебная игра – сложное явление, в котором определяются виды, типы, структура, функции, т. е. основные элементы, характеризующие игру как форму обучения и игровую деятельность одновременно.

В игре обязательно наличие задачи, решение которой требует умственного усилия, преодоления некоторых трудностей. Дидактизм в игре должен сочетаться с ее увлекательностью, поскольку это мобилизует умственную деятельность обучающихся и облегчает выполнение задачи.

При планировании учебного процесса происходит закономерное деление обучающих игр в зависимости от источника познания. Исходя из этого критерия игровые методы на уроке можно разделить на: визуальные, диалоговые, массовые и т. д.

Классификации видов учебных игр, применяемых на уроках английского языка, разнообразны. Одним из популярных направлений является проведение игр с использованием интерактивных технологий, так как для современных учеников, обладающих клиповым мышлением, очень важна визуализация.

Игры должны соответствовать уровню подготовки учеников и иметь высокий коэффициент полезной деятельности. Они могут быть использованы в основном для формирования грамматического или лексического навыков.

С помощью игровой деятельности хорошо отрабатываются фонетические навыки, происходит активизация лексического и грамматического материала, развиваются навыки речевой деятельности, как правило, говорения и аудирования. С помощью игр снимаются психологические барьеры обучающихся, мобилируются их умственные способности, прививаются навыки самодисциплины. Урок приобретает динамику и благоприятную атмосферу.

### **1.3 Требования ФГОС начального образования по английскому языку**

В соответствии с новым стандартом начального общего образования изучение иностранного языка в общеобразовательных учреждениях Российской Федерации начинается во втором классе. Введение предмета «иностраный язык» в систему подготовки современного младшего школьника — это безусловное признание огромного потенциала данного учебного предмета для становления личности младшего школьника, его образования, воспитания и развития.

Примерная программа конкретизирует содержание предметных тем образовательного стандарта, дает примерное распределение учебных часов по темам курса и рекомендует последовательность изучения тем и языкового материала с учетом логики учебного процесса, возрастных особенностей учащихся, межпредметных и внутрипредметных связей. На основе примерной федеральной программы разрабатываются региональные и авторские программы, создаются учебники и учебные пособия.

Предметные результаты изучения учебного предмета «Иностраный язык» на уровне начального общего образования должны быть ориентированы на применение знаний, умений и навыков в элементарных учебных ситуациях и реальных жизненных условиях и отражать сформированность иноязычной коммуникативной компетенции на элементарном уровне А1 в соответствии с Общеввропейскими

компетенциями владения иностранным языком в совокупности ее составляющих – речевой, языковой, социокультурной, компенсаторной, учебно-познавательной.

Предметные результаты должны обеспечивать:

1) сформированность умений говорения: уметь вести разные виды диалога в стандартных ситуациях общения и создавать устные связные монологические высказывания объемом 4–5 реплик (фраз); передавать основное содержание прочитанного текста; представлять результаты выполненной проектной работы;

2) сформированность умений аудирования: воспринимать на слух и понимать речь учителя и одноклассников в процессе общения на уроке; воспринимать на слух и понимать основное содержание звучащих до 1 минуты учебных и адаптированных аутентичных текстов, построенных на изученном языковом материале; понимать запрашиваемую информацию фактического характера в прослушанном тексте;

3) сформированность умений чтения: читать вслух и понимать учебные и адаптированные аутентичные тексты объемом до 80 слов, построенные на изученном языковом материале, соблюдая правила чтения и правильную интонацию; читать про себя и понимать основное содержание учебных и адаптированных аутентичных текстов объемом до 160 слов, содержащих отдельные незнакомые слова; извлекать из прочитанного текста запрашиваемую информацию фактического характера; читать простые нелинейные тексты и понимать представленную в них информацию;

4) сформированность умений письменной речи: владеть техникой письма; заполнять простые анкеты и формуляры с указанием личной информации в соответствии с нормами, принятыми в стране/странах изучаемого языка; писать электронное сообщение личного характера объемом до 40 слов с опорой на образец;

5) сформированность знания/понимания правил чтения и орфографии; интонации изученных коммуникативных типов предложений; основных

значений изученных лексических единиц (слов, словосочетаний, речевых клише); признаков изученных грамматических явлений;

6) овладение фонетическими, графическими, орфографическими и пунктуационными навыками;

7) овладение навыками распознавания и употребления в устной и письменной речи не менее 500 изученных лексических единиц (слов, словосочетаний, речевых клише) в их основных значениях;

8) овладение навыками распознавания и употребления в устной и письменной речи изученных синтаксических конструкций и морфологических форм изучаемого иностранного языка;

9) сформированность социокультурных знаний и умений: знание названий родной страны и страны/стран изучаемого языка, некоторых литературных персонажей, небольших произведений детского фольклора (рифмовок, песен); умений кратко представлять свою страну на иностранном языке в рамках изучаемой тематики;

10) овладение компенсаторными умениями: использовать при чтении и аудировании языковую и контекстуальную догадку;

11) овладение специальными учебными умениями: использовать справочные материалы, представленные в доступном виде (правила, таблицы, схемы), в том числе в электронной форме; выполнять простые проектные работы, включая задания межпредметного характера;

12) приобретение опыта практической деятельности в повседневной жизни: использовать информационно-коммуникационные технологии для выполнения несложных заданий на иностранном языке; знакомить представителей других стран с культурой своего народа и участвовать в элементарном бытовом общении на иностранном языке.

Требования ФГОС к лексической стороне речи на начальном этапе обучения:

- узнавать в письменном и устном тексте, воспроизводить и употреблять в речи лексические единицы (приблизительно в объеме 500 единиц),

обслуживающие ситуации общения в пределах тематики начальной школы, в соответствии с коммуникативной задачей;

- использовать в речи простейшие устойчивые словосочетания, речевые клише, оценочную лексику в соответствии с коммуникативной задачей;
- использовать в речи элементы речевого этикета, отражающие культуру страны изучаемого языка;
- узнавать простые словообразовательные деривационные элементы (суффиксы: -er, -teen, -ty, -y, -ty, -th, -ful), префиксы -un;
- узнавать сложные слова, определять значение незнакомых сложных слов по значению составляющих их основ (bedroom, apple tree etc.);
- узнавать конверсивы, выводить их значение (chocolate — chocolate cake, water — to water);
- опираться на языковую догадку в процессе чтения и аудирования.

В связи с изменениями требований ФГОС учителя обязаны совершенствовать методы обучения и внедрять в процесс обучения новые технологии. Требования ФГОС по английскому языку на начальном этапе, в частности к лексическому компоненту иноязычного образования, успешно реализуются учителями посредством сочетания различных методик и технологий обучения. Поскольку современные учебно-методические комплексы содержат учебные игры, можно сделать вывод о том, что применение игровых технологий считается эффективным способом обучения на начальном этапе.

#### **1.4 Особенности формирования лексического навыка у обучающихся начальных классов на уроке английского языка**

Целью обучения иностранному языку является развитие устных и письменных форм общения. Лексика – один из трех важнейших компонентов языка, помимо фонетики и грамматики, а также основной строительный материал всех видов речевой деятельности, устной и письменной речи.

Следовательно, владение лексикой изучаемого языка в плане семантической точности, синонимического богатства, адекватности и уместности ее использования является необходимой для реализации цели обучения [Гальскова, 2004, с. 81]. Кроме того развитие лексических навыков отвечает требованиям к достижению личностных, метапредметных и предметных результатов образования. В связи с этим в общеобразовательных учреждениях уделяется особое внимание работе над лексической стороной речи [Хамдамова, 2017].

Лексическая сторона языка – это неотъемлемая часть обучения, так как является основным строительным материалом, с помощью которого передается и воспринимается содержательная сторона речи. Л. В. Щерба определяет лексику как живую материю языка, которая служит для предметного содержания мысли, то есть для называния [Щерба, 1974, с. 290]. В современной филологии лексика определяется, как «словарный состав языка, вся совокупность слов языка или диалекта» [Жеребило, 2010, с. 171].

Лексический навык – способность осуществлять автоматически ряд действий и операций, связанных с вызовом слова из долговременной памяти и с соотносением его с другой лексической единицей [Гуреева, 2013, с. 56].

По мнению Е. И. Пассова, лексический навык можно рассматривать как синтезированное действие по выбору лексической единицы адекватно замыслу и ее правильному сочетанию с другими, обеспечивающее ситуативное использование данной лексической единицы [Пассов, 1990, с. 56]. Также ученый выделяет в лексическом навыке следующие компоненты:

1. Слуховые и речевые следы от самого слова в их взаимосвязи: благодаря этому осуществляется слуховой контроль правильности слова.

2. Соотнесенность слуховых и речедвигательных следов слова со зрительным образом предмета, с представлениями, которые могут быть единичными или общими.

3. Ассоциативные связи слова с кругом других слов, что физиологически объясняется категорийным поведением слова,

настроенностью слуховых и речедвигательных следов одного слова на следы других. В речевом продукте это выражается в устойчивых и свободных словосочетаниях.

4. Связи слова, составляющие его смысловое значение. Таких связей у каждого слова много, так как они отражают функцию предмета, обозначенного данным словом, свойства предмета, его связи с другими предметами. Правомерно сделать предположение, что каждая из связей смыслового строения слова приобретает только в процессе речевой деятельности, а следовательно, маркирована теми условиями, в которых эта деятельность проходила.

5. Соотнесенность слова с ситуацией как системой взаимоотношений собеседников [Пассов 2002: 91].

Поскольку основной целью работы с лексикой в школе является формирование и совершенствование лексических навыков, - иноязычный лексический навык всегда находится в поле зрения учителя. Однако лексика имеет свойство забываться, и поэтому актуальной проблемой является поиск эффективного метода запоминания лексических единиц.

В школьном лексическом минимуме различают активный и пассивный словарный запас. Активный словарный запас представляет собой лексический материал, которым обучающиеся должны оперировать, пользуясь продуктивными видами речевой деятельности – говорением и письмом, а также для понимания других людей при аудировании и чтении. Пассивный лексический запас - это лексика, которую обучающиеся должны воспринимать рецептивно.

При вводе новой лексики учитель может использовать различные методики, которые можно разделить на переводные или беспереводные. Но, выбирая тот или иной метод, важно учитывать характер слова, уровень обученности учеников и этап обучения. К беспереводным методам относятся демонстрация предметов, жестов, иллюстраций, определение (дефиниция) слов на иностранном языке, перечисление, синонимы и антонимы,

контекстуальная догадка, определение значения слова на основе его внутренней формы. К достоинствам беспереводных методов можно отнести то, что такие методы развивают языковую догадку обучающихся, увеличивают языковую практику, создают опоры для запоминания, усиливают ассоциативные связи. Минусы беспереводных методик заключаются в том, что они занимают значительно больше времени и не всегда обеспечивают точность понимания. К переводным методам относятся перевод слова на русский язык и перевод-толкование. Плюсы методики в том, что она экономит время и универсальна в применении, а главный недостаток заключается в возможности межъязыковой интерференции.

Посредством изучения мнений ведущих методистов, можно выделить три основных этапа работы с лексическим материалом:

1. Ориентировочно-подготовительный этап, предполагающий ввод новой лексики, семантизацию и первичное воспроизведение новых лексических единиц;
2. Стереотипизирующе-ситуативный этап, на котором тренируются новые лексические единицы, и создаются прочные речевые связи, используемые в речевых ситуациях;
3. Варьирующе-ситуативный этап, на котором создаются прочные речевые связи, происходит обучение комбинированию знакомых лексических элементов в разнообразных контекстах.

Этапы работы с лексикой неразделимы и представляют собой единое целое, но методисты все же выделяют каждый из них с целью выявления основных трудностей в упражнениях. Как правило, особые трудности у обучающихся вызывает сочетание слов в предложении, включение новой лексики в минимальные высказывания на уровне речевого образца, комбинирование речевых образцов между собой, а также восприятие лексики на слух при аудировании. Зачастую эти трудности приводят к потере интереса к предмету у обучающихся на любом этапе обучения, но преимущественно это касается младших школьников в связи с

особенностями устройства их мотивации, произвольного и непроизвольного внимания. Сформировать у школьников умение учиться и способность к организации собственной деятельности особенно важно на начальном этапе обучения. Младший школьный возраст характеризуется слабым произвольным вниманием, поскольку возможности волевого регулирования этого возраста весьма ограничены и произвольное внимание требует близкой мотивации. Значительно лучше в младшем школьном возрасте развито непроизвольное внимание - всё новое, неожиданное, яркое, интересное само собой привлекает внимание учеников, не требуя усилий с их стороны [Эльконин, 2006, с. 48].

Кроме того, стоит учитывать тот факт, что современные ученики являются представителями поколения Z, а значит, обладают «клиповым мышлением» - предпочитают наглядность чтению. Свобода в пользовании цифровыми технологиями и постоянный доступ к понадобившейся информации демотивирует обучающихся запоминать материал, повторяя его многократно. Зачастую представители Z воспринимают только те знания, которые имеют практическое значение. Они гиперактивны и нетерпеливы, обладают неустойчивым вниманием, могут делать несколько дел одновременно, не будучи полностью сосредоточенными ни на одном из них. Обучающиеся нацелены на быстрый результат и, не получая его, зачастую теряют мотивацию к продолжению той или иной деятельности.

Следовательно, при формировании иноязычного лексического навыка у младших обучающихся на уроках английского языка, учитель может столкнуться с некоторыми трудностями. При отсутствии близкой мотивации и быстрых результатов в изучении новых лексических единиц, в их монотонном заучивании и однообразных способах рефлексии, обучающиеся могут потерять интерес к этой деятельности; в результате они не только не изучат предполагаемый лексический материал, но и их лексический навык не будет сформирован, что крайне важно реализовать именно на начальном этапе обучения иностранному языку.

Очевидно, учитель английского языка должен учитывать особенности мотивации и устройства внимания младших школьников при формировании лексического навыка. Среди множества эффективных методик обучения иноязычному лексическому навыку на начальном этапе, выделяют обучение с помощью применения игровых технологий.

Различные виды учебных игр могут быть использованы на всех этапах работы с лексикой.

На ориентировочно-подготовительном этапе формирования иноязычных лексических навыков для семантизации и первичной тренировки новых лексических единиц могут быть использованы дидактические игры, в основе которых лежат упражнения на идентификацию, зрительное и слуховое восприятие слова, подбор синонимов или антонимов, а также на имитацию.

На стереотипизирующе-ситуативном этапе представляется возможным использование игр, в основе которых лежат вопросно-ответные задания, а также задания на подстановку лексических единиц в речевые образцы, что позволит обеспечить прочную ассоциативную связь между словом и речевым образцом, а также понять, как новые слова функционируют в предложении.

Использование игровых технологий на варьирующе-ситуативном этапе формирования лексического навыка возможно только в качестве элементарных заданий, обеспечивающих переход к подлинно коммуникативным заданиям.

Таким образом, следует отметить важность формирования лексического навыка в изучении иностранного языка именно на начальном этапе обучения, а также уместность применения игровых технологий в контексте формирования иноязычного лексического навыка, в особенности, на уроках младших классов. Учитывая психологические и поведенческие особенности детей младшего школьного возраста, игровая деятельность выполняет не только развлекательную функцию, но и имеет значительный обучающий потенциал.

## Выводы по первой главе

Применение различных видов учебных игр на уроках английского языка помогает учителю разнообразить деятельность обучающихся и повысить общую динамику урока. Педагогическая целенаправленность игр осуществляется с помощью системы игр, составленной в соответствии с ролью и местом в процессе обучения английскому языку.

Игра позволяет успешно решать важные методические и психологические задачи, такие как:

1. создание психологической готовности детей к речевой деятельности, общению;
2. обеспечение естественной необходимости многократного повторения ими языкового материала;
3. тренировка учащихся в выборе нужного речевого варианта, что является подготовкой к ситуативной спонтанной речи;
4. снятие усталости и напряженности.

Игры обладают высокой степенью наглядности и практической направленностью, что особенно важно для обучающихся начальной ступени, учитывая особенности психологии и внимания младших школьников, и позволяют активизировать изучаемый языковой материал в речевых ситуациях, моделирующих и имитирующих реальный процесс общения.

Учитывая характерные особенности игры и потенциал ее использования на уроках, можно утверждать, что игра является мощным стимулом в изучении иностранного языка, а также эффективным методическим приемом. Кроме того, использование игр в процессе обучения развивает культуру общения и навыки работы в коллективе.

Поскольку лексика является одним из главных компонентов обучения иностранному языку, ей удивляется особое внимание. Применение учебных игр в обучении английскому на начальной ступени возможно и с лексической стороны. Исходя из того, что произвольное внимание и мотивация младших обучающихся недостаточно развиты на данном этапе,

учителя вынуждены искать средства, которые смогут поддерживать внимание и мотивацию младших школьников. Учебные игры, благодаря своей многофункциональности, справляются с этой задачей как со стороны обучения, так и со стороны мотивации и поддержания интереса к предмету у обучающихся.

## **ГЛАВА 2. Практические аспекты применения игровых технологий в процессе формирования иноязычного лексического навыка на начальном этапе обучения**

### **2.1 Методические основы обучения иноязычной лексике на уровне начального общего образования**

Реализация требований ФГОС к лексическому компоненту иноязычного образования на начальном этапе обучения может быть успешно осуществлена с помощью сочетания разных методик и технологий обучения, в том числе, с помощью применения учебных игр. Современные учебно-методические комплексы содержат различные игры, но зачастую учителя предпочитают их игнорировать с целью экономии времени. Игры, предложенные учебниками, учителя находят не познавательными, долгими, слишком, легкими или наоборот – слишком сложными. Однако каждый учитель может разработать или подобрать игру для определенной группы, которая будет отвечать всем потребностям обучающихся и интересам учителя.

Для реализации эффективного применения игр в контексте обучения иноязычной лексике, учитель должен придерживаться определенных правил при ее разработке.

Первое, на что должен обратить внимание педагог, это цель игры.

Целью может выступать:

- изучение нового материала (лексического или грамматического);
- закрепление пройденного материала;
- актуализация знаний к контрольной работе, устному зачету;
- проверка знаний.

Подготовительный этап разработки игры:

- Идея

а) идея может исходить из темы лексического материала, например: «Animals». Тогда задания следует связать с сюжетной линией с животными (Поход в зоопарк).

б) идеями игры могут быть различные телевизионные передачи, шоу, компьютерные игры, фильмы и мультфильмы, популярные у детей. Не обязательно, чтобы само телешоу или мультфильм носили познавательный характер, главное, чтобы разработанная игра соответствовала дидактической цели и имела высокий коэффициент полезной деятельности.

с) идея может опираться на какой-нибудь предмет, текст, песню или видеофрагмент. Все упражнения, так или иначе, должны быть связаны с выбранным материалом.

• Задания должны отвечать следующим требованиям:

а) Содержать разнообразные формы и приемы работы;

б) Виды работы чередуются: интеллектуальные задания сменяются творческими или подвижными;

с) Задания должны соответствовать возрастным особенностям и уровню знаний обучающихся: не слишком сложные, но и не слишком простые;

• Форма организации игры и деление на команды

Данный аспект играет значительную роль. Во-первых, деление на команды позволяет внедрить соревновательный элемент в игру, что повышает уровень мотивации обучающихся. Во-вторых, если игра применяется с целью контроля знаний или актуализации знаний к контрольной, стоит разделить учащихся так, чтобы участники одной команды имели примерно равный уровень знаний, тогда каждый участник будет вовлечен в процесс.

• Система подсчета очков

Именно после ошибок в данном аспекте у преподавателей зачастую складывается мнение о том, что применение игровых технологий на уроках английского языка неэффективно: не продумав систему подсчета результатов, они сталкиваются или с негодованием обучающихся, или с необъективными и недостоверными результатами. Во-первых, критерии оценки каждого задания должны быть озвучены до начала игровой

деятельности. Во-вторых, желательна наглядность. Подсчет стоит вести на доске или экране, участники могут перепроверить свои баллы и обратить внимание учителя, если была допущена ошибка. В-третьих, творческие задания оцениваются субъективно, поэтому большим количеством баллов лучше оценивать задания интеллектуальной направленности. Если задание содержит в себе оба аспекта – интеллектуальный и творческий, например, написать рассказ о своём домашнем питомце и нарисовать его, больше внимания следует уделить рассказу, а рисунок может играть роль дополнительных баллов в случае, если рассказ будет выполнен не на максимальную оценку.

Примеры разработки учебных игр для уроков английского языка:

1) «Амальгама»

Создание одного целого из нескольких элементов. Возьмем две традиционные игры для урока английского языка и по части правил из каждой игры: «Ball game» и «Pantomime».

Получаем новую игру, в которой один ученик показывает слово пантомимой и кидает мяч другому ученику, который должен ее угадать.

2) «Vice versa»

Классический пример использования данного прием: игра в шашки в «поддавки». То есть, главное правило игры нужно абсолютно изменить.

Для примера разберем игру «Hot Seat»: Ученики делятся на команды. Один из них садится лицом к классу и спиной к доске. На доске записывается группа слов для каждой команды. Затем ученики по одному садятся напротив ученика на «Hot Seat» и пытаются ему помочь отгадать слово на доске. Можно описывать слово и предлагать синонимы, но нельзя называть его или же рисовать на бумаге. На каждого обучающегося отведено время. Выигрывает та команда, которая первой отгадала все слова на доске.

Изменим главное правило, теперь напротив ученика на «Hot Seat» должны садиться участники противоположной команды и называть они будут антонимичные свойства написанного на доске предмета.

### 3) Пятый элемент

Приём заключается во введении в игру добавочного правила, нового элемента. Элементом может быть введенная роль, дополнительный предмет. При этом правила игры в целом остаются прежними, только для пятого элемента придумывают добавочное правило. Так была придумана игра «associative snowball», когда, представляясь, играющий называет, помимо имени, еще и предмет, с которым он себя ассоциирует.

### 4) Бином фантазии

Этот способ позволяет придумать новую игру по двум ее составляющим, не имеющим, на первый взгляд, никакого отношения друг к другу. Это могут быть две роли, два предмета (средства игры), просто два слова.

Чтобы придумать название, выберите любую букву и напишите по 10 существительных и 10 прилагательных, начинающихся с этой буквы. Далее попробуйте составить интересные словосочетания из придуманных слов, выберите 23 самых неожиданных и пофантазируйте, как можно поиграть в игру с таким названием.

Биномом могут быть и средства игры и действующие лица, их названия и имена можно задумать, а потом произнести по очереди или написать на карточках и вытаскивать пары карточек. Данный прием можно использовать в качестве задания для детей. Например, на каникулы. Учащиеся придумают игры, связанные с материалом занятий и на первом уроке после каникул представят их.

Применение учебных игр в обучении иностранному языку выступает одним из наиболее эффективных способов обучения, в особенности на начальном ступени, однако для того, чтобы игра действительно была эффективной, учитель должен четко осознавать цель и задачи игры, правильно ее организовать и в обязательном порядке подвести итоги. В современных УМК существуют игровые методики, но если учитель находит их количество недостаточным, он может дополнить урок авторскими

разработками. Игры возможно комбинировать и изменять так, как этого требует ход урока или уровень подготовленности определённого класса.

## **2.2 Методическая разработка игровых занятий по английскому языку в 3 классе на основе УМК «Welcome – 1»**

Эффективность применения различных игровых технологий в контексте формирования иноязычного лексического навыка на уроках английского языка осуществлялось в три этапа в течение 2019-2020 годов.

На первом этапе была изучена теоретическая часть исследуемой темы в педагогической, психологической и методической литературе, а также сформулированы объект, предмет, цель и задача исследования.

На втором этапе определена методика исследования, критерии экспериментальной работы, разработаны дидактические материалы с применением игровых технологий, направленные на формирование лексического навыка младших обучающихся. Экспериментальное исследование осуществлялось на базе МАОУ «Гимназия №3» г. Красноярск.

На третьем этапе проведена опытно-экспериментальная работа в 3 «А» и 3 «Б» классах МАОУ «Гимназия 3» г. Красноярск, проанализированы и обобщены результаты экспериментально-исследовательской работы.

Цель опытно-экспериментальной работы – подтвердить эффективность применения игровых технологий в обучении английскому языку как средства формирования лексического навыка обучающихся на уровне начального общего образования.

Для достижения поставленной цели были определены основные задачи опытно-экспериментальной работы:

1. Анализ УМК «Welcome – 1», на основе которого была организована работа обучающихся 3«А» (контрольная группа) и 3«Б» (экспериментальная группа) классов;

2. Опрос об использовании учебных игр среди учителей английского языка МАОУ «Гимназия №3».
3. Проведение вводного тестирования, направленного на определение уровня сформированности иноязычного лексического навыка обучающихся контрольной и экспериментальной групп.
4. Реализация разработанного дидактического материала с использованием игровых упражнений на практике;
5. Сбор аналитической информации о результатах проделанной работы;
6. Подведение итогов.

Опытно-экспериментальная работа проходила в три этапа: констатирующий, формирующий и контрольный. На констатирующем этапе была проведена диагностика уровня сформированности иноязычного лексического навыка обучающихся. На формирующем этапе реализован комплекс дидактических средств, способствующих формированию иноязычного лексического навыка обучающихся. На контрольном этапе проведено сравнение результатов, полученных на этапе констатации с результатами формирующего эксперимента.

На сегодняшний день особенно остро стоит вопрос выбора УМК, в рамках которого будет осуществляться обучение иностранному языку. Учебник должен соответствовать требованиям ФГОС и должен быть допущен к использованию Министерством образования и науки Российской Федерации. Одним из учебников на базе, которого реализуется программа обучения иностранному языку является УМК «Welcome - 1».

УМК «Welcome – 1» является продукцией британского издательства “Express Publishing”, в которой нашли отражение, как традиционные подходы, так и современные тенденции зарубежных методик обучения иностранному языку. Авторы УМК «Welcome - 1»: Дж. Дули, В. Эванс.

УМК «Welcome – 1» предназначен для изучения английского языка обучающимися младшей школы и соответствует уровню Beginner (A1).

Учебно-методический комплекс состоит из следующих компонентов: учебник, книга для учителя, рабочая тетрадь, аудиоматериал.

Для того чтобы проанализировать количество и качество игровых упражнений, направленных на формирование иноязычного лексического навыка обучающихся, рассмотрим как учебник в целом, так и один юнит в частности.

Анализ был произведен по следующему алгоритму:

- 1) Анализ учебника «Welcome – 1»;
- 2) Анализ структуры одного урока учебника;
- 3) Анализ эффективности задания на формирование лексического навыка;
- 4) Поиск и анализ учебных игр, предложенных программой УМК.

Структура УМК следующая: учебник разделен на 14 тематических юнитов; скороговорки для проработки произношения, игры и проектные работы. Каждый Unit содержит три урока, в которых тщательно прорабатываются все четыре вида речевой деятельности – чтение, аудирование, письмо и говорение. УМК гармонично реализует поставленные учебные, образовательные, развивающие и воспитательные задачи иноязычного образования. Задания учебника позволяют реализовать различные формы работы: индивидуальную, парную, групповую, фронтальную, а так же комбинировать их.

Для изучения лексического материала в учебнике, в качестве основного, применен принцип наглядности и тематический подход. В рамках данной темы ученики получают возможность развивать устную речь с учётом индивидуальных интересов. Речевая деятельность на иностранном языке стимулируется заданиями коммуникативного характера, а так же различными нетекстовыми компонентами – вопросами, заданиями, памятками, иллюстрациями. Учебник направлен на гармоничное развитие всех видов речевой деятельности, однако прослеживается приоритет в формировании навыка говорения.

Оформление учебника в меру яркое, привлекательное, подходящее для данной возрастной группы. Картинки и иллюстрации присутствуют в каждом уроке, что представляет собой существенную опору для всех видов речевой деятельности обучающихся. УМК гармонично реализует поставленные учебные, образовательные, развивающие и воспитательные задачи иноязычного образования.

Из минусов данного учебника можно отметить:

1. Отсутствие тем, посвященных изучению культуры Великобритании, США и других англоязычных стран.
2. Отсутствие возможности самоконтроля.

Для того чтобы проанализировать структуру учебника более детально, разберем один из юнитов учебника – «Is there any food?». Данный юнит предполагает изучение лексики по теме «Food», грамматической конструкции «there is/are», изучение неопределенных местоимений some/any. Юнит разделен на три урока по теме, структура заданий которых идентична:

1. Listen and repeat – ввод новых лексических единиц.
2. Listen and write – задание на аудирование.
3. Listen again and read – диалог.
4. Look and say – использование новых лексических единиц с опорой на определенный речевой образец.
5. Grammar – грамматический материал.
6. Look, read and fill in – грамматическое задание.
7. Talk with your friends – говорение.

Кроме того, в юните дважды встречаются скороговорки «TWISTER: Listen and repeat», две игры и одна песня.

Предполагается, что за три урока данного юнита обучающиеся усвоят 25 новых лексических единиц по теме «Food».

В трех уроках юнита, среди 18 заданий содержится две учебные игры.

Первая ситуативно-ролевая игра – «Menu», предполагает, что обучающиеся с опорой на речевой образец (а затем без), подставят в диалог

новые лексические единицы. Плюсы игры заключаются в том, что обучающиеся проводят ее в парах, таким образом, каждый обучающийся вовлечен в процесс; коммуникативная направленность игры; метапредметность (этикет). Минусы данной учебной игры стали очевидны в ходе практики: работа в парах не была эффективна, поскольку игра не мотивировала обучающихся настолько, чтобы реализовать ее самостоятельно, а проконтролировать работу каждой пары не предоставлялось возможным. Индивидуальный опрос также занял бы много времени.

Вторая игра – «What is there?», заключается в том, что обучающиеся, разделенные на две команды, используя определённый РД, по очереди подставляют предметы, изображенные на иллюстрации учебника. Плюсы игры: соревновательный элемент, который мотивирует обучающихся принимать участие; повторение лексических единиц; повторение грамматического материала. На практике были выявлены следующие недочеты: обучающиеся быстро потеряли интерес; активно принимали участие только некоторые обучающиеся.

Анализ учебника в целом и одного из юнитов учебника – «Is there any food?» в частности, а также его практическое применение позволил определить соотношение игровых упражнений другим типам упражнений, направленных на формирование лексического навыка. Результаты представлены в виде диаграммы 1.

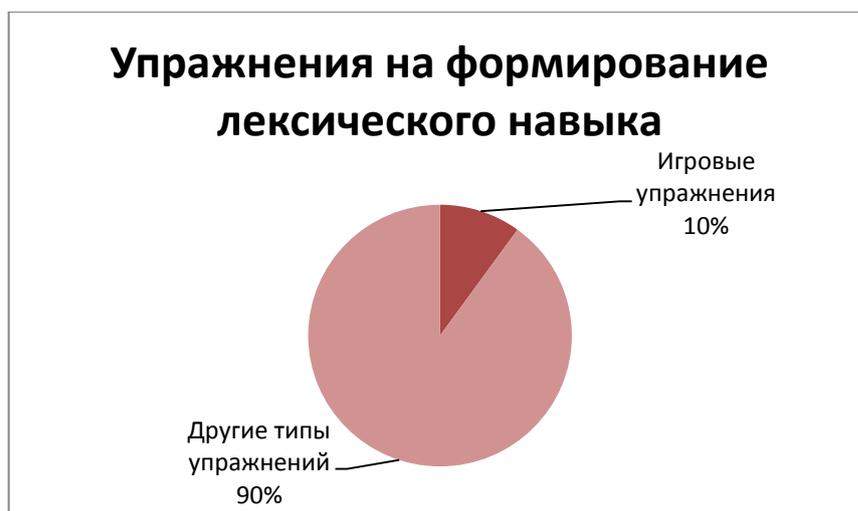


Диаграмма 1. Упражнения на формирование лексического навыка обучающихся в УМК «Welcome – 1», Unit «Is there any food?»

Исходя из всего вышеизложенного, можно заключить, что учитывая возрастные особенности учащихся младших классов, учебные игры должны быть представлены в большем количестве. Кроме того, проведение уроков во время прохождения педагогической практики показало, что при средней динамике урока остается дополнительное время, в течение которого представляется возможным проведение учебных игр.

В целом не смотря на некоторые минусы, учебник хорошо структурирован, логично организован, постепенно осуществляет переход от рецептивных видов речевой деятельности к продуктивным. Однако игровых упражнений в учебнике недостаточно, что обосновывает необходимость в разработке дидактического материала с применением игровых технологий, чтобы улучшить качество усвоения лексики, повысить динамику урока и привлечь внимание младших обучающихся.

Также для подтверждения необходимости применения игровых технологий в обучении английскому языку как средства формирования лексического навыка обучающихся на уровне начального общего

образования был проведен опрос среди учителей английского языка гимназии №3. Опрос содержал следующие вопросы и варианты ответа:

1. *Считаете ли Вы применение игровых технологий (ИТ) на уроках английского языка эффективным методом обучения?*

А – Считаю применение ИТ эффективным;

Б – Не считаю применение ИТ эффективным;

2. *Применяете ли Вы игровые технологии на формирование лексического навыка на уроках английского языка?*

А – Да, активно использую учебные игры УМК, так и дополнительные;

Б – Использую учебные игры, предложенные программой УМК;

В – Использую игры УМК, когда позволяет время;

Г. Не использую игровые технологии.

Результаты опроса представлены в диаграммах 2 и 3 в соответствии с поставленными вопросами.



Диаграмма 2. Ответы учителей английского языка на первый вопрос

Из диаграммы 2 видно, что большинство преподавателей считают применение игровых технологий эффективным для обучения английскому языку.

**• Применяете ли Вы игровые технологии на формирование лексического навыка на уроках английского языка?**

- Да, активно использую учебные игры, представленные в УМК и собственные разработки
- Использую учебные игры, предложенные программой УМК
- Использую учебные игры УМК, когда позволяет время урока
- Не использую игровые технологии

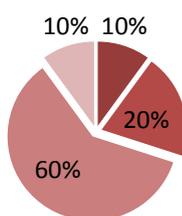


Диаграмма 3. Ответы учителей английского языка на второй вопрос

Из диаграммы 3 можно сделать вывод о том, что большинство учителей английского языка применяют учебные игры на своих уроках, и только 10% от общего числа предпочитают их не использовать. Также видно, что подавляющее большинство использует игры, предложенные программой УМК, но исключительно в тех случаях, когда это позволяет время урока, а не в качестве обязательных заданий. Только 10% от общего количества опрошенных учителей активно применяет не только игры, предложенные программой УМК, но и собственные разработки.

### 2.2.1 Констатирующий этап опытно-экспериментальной работы

На констатирующем этапе опытно-экспериментальной работы была проведена диагностика уровня сформированности иноязычного лексического навыка у обучающихся экспериментальной и контрольной групп посредством проведения входного теста, который был составлен на основе лексического материала УМК «Welcome – 1», Unit 7: “You’ve got a happy face”.

Входное тестирование [Приложение А] состояло из двух заданий лексической направленности. Первое задание на проверку усвоения изученных лексических единиц по теме – 10 слов на перевод с русского языка на английский. Во втором задании обучающиеся должны были вставить пропущенные слова по теме юнита в текст. Критерии оценивания результата выполнения контрольных заданий приведены в Таблице 1.

Контрольные задания (max. 20 баллов)	Критерии (количество правильных ответов / баллы)	Оценка/уровень
Task 1. Translate the words (max: 10)	20-17	Отлично
	16-13	Хорошо
Task 2. Add the words (max: 10)	12-10	Удовлетворительно
	10-0	Неудовлетворительно

Результаты оценивания лексического компонента контрольного задания, проведенного в экспериментальной и контрольной группах на констатирующем этапе опытно-экспериментальной работы, представлены на диаграмме 4.



Диаграмма 4 – Уровень сформированности лексического навыка обучающихся на констатирующем этапе опытно-экспериментальной работы

Исходя из приведенных результатов видно, что на начало опытно-экспериментальной работы и экспериментальная, и контрольная группы показали примерно одинаковые результаты. В обеих группах были сильные ученики, которые справились с тестированием на «отлично» (20%), равное количество обучающихся выполнили задание на оценку «хорошо» (30%), однако в обоих случаях преобладает оценка «удовлетворительно» (>40%). Примечательно, что лексический материал, выбранный для отработки в рамках опытно-экспериментальной работы, не был новым для обучающихся, поскольку лексике по теме «Appearance» уделяется внимание на каждом этапе обучения. В первом задании тестирования большинство обучающихся столкнулось с трудностью правильного написания слов (Spelling). Особые трудности вызвали слова, различающиеся по звучанию и написанию, а также те слова, которые содержат большее количество букв. Данная проблема могла быть следствием того, что программой учебника предусмотрено многочисленное аудирование новых лексических единиц, однако задания на их написание практически отсутствуют. Во втором задании большинство обучающихся столкнулись с трудностью выбора верной по смыслу лексической единицы (контекстуальной догадкой) и, если и подставляли слова верно, то, опять же, делали ошибки в орфографии. Тем не менее, только 10% обучающихся экспериментальной группы (в контрольной отсутствовали) не справились с заданиями, получив оценку «неудовлетворительно», из чего можно сделать о том, что обучающиеся обеих групп, в целом, усвоили новые лексические единицы.

### **2.2.2 Формирующий этап опытно-экспериментальной работы**

Данный параграф содержит методические разработки по английскому языку на базе УМК «Welcome – 1», разработанные с применением игровых технологий обучения, направленные на формирование иноязычных лексических навыков, чего, в свою очередь, не хватает данному УМК. В ходе

проведения уроков были апробированы различные учебные игры с применением флэш карт: «Flash», «Magic Eyes», «Flashcard chain», «What's missing?», подвижные игры «Simon says» и «Hot potato»; а также ситуативно-ролевые и интерактивные игры.

Далее в параграфе приводится описание методической организации процесса формирования лексического навыка обучающихся экспериментальной группы в рамках изучения темы «Food and dishes» Unit 8: “Is there any food?” с применением игровых технологий.

**Тема урока:** Food and dishes

**Цели:**

*Предметные:* Повторение лексики. Совершенствование навыков аудирования, чтения, письма и говорения на английском языке.

*Метапредметные:* развитие умения планировать свое речевое и неречевое поведение.

*Личностные:* осознание возможностей самореализации средствами иностранного языка.

**Задачи:**

*Образовательные:*

- формировать общеучебные навыки и умения (умение сравнивать, обобщать, делать выводы, анализировать), расширять словарный запас обучающихся посредством знакомства с новыми словами, повторять грамматические составляющие.

*Развивающие:*

- развивать навык устной речи;
- развивать навык аудирования;
- развивать коммуникативные и учебные умения;
- развивать умение анализировать речевой образец и строить на его основе собственные высказывания.

*Воспитывающие:*

- воспитывать стойкий интерес к изучаемому иностранному языку, воспитывать культуру поведения в школе, на уроке, в общении, расширять кругозор учащихся, содействовать повышению уровня мотивации.

**Тип урока:** повторение.

**Формы работы обучающихся:** индивидуальная, коллективная, в парах.

**Методы:** объяснение, фронтальный опрос, индивидуальный опрос, коллективная работа.

**Оборудование:** персональный компьютер с выходом в мультимедиа, интерактивная доска, учебник, дополнительный дидактический материал.

### *1. Мотивационно – вступительная часть*

#### 1. Greeting

Учитель и обучающиеся приветствуют друг друга.

- *Good afternoon, pupils! Glad to see you. Sit down, please.*

#### 2. Warming up (song)

Учитель включает дополнительный видео материал (детскую песню), повторяет слова песни и движения персонажей вместе с обучающимися.

- *We start our lesson with a song. Stand up, please. Now listen and repeat.*

### *2. Оперативно – познавательная часть*

#### 3. Checking home task

Учитель опрашивает обучающихся на предмет выполнения домашнего задания. Заданием было выучить диалог наизусть Р. 51 ex. 6. Поскольку работа организована в парах, есть риск, что обучающиеся, оставшиеся без дела, либо не выполняющие задание, которое им дал учитель, нарушат дисциплину. Исходя из обучающиеся получают дидактический материал с заданием Hidden word [Приложение D], в котором «спрятаны» лексические единицы по теме урока. Данное задание хорошо подходит для этого этапа, поскольку позволяет увлечь обучающихся на некоторое время игрой с высоким КПД, а также тренирует Spelling слов, который вызывает у обучающихся наибольшие трудности.

- *Now let's check your homework. What was your home task?*

#### 4. Pupil's books

P. 52 ex. 1

##### **List of vocabulary:**

- |             |                |             |
|-------------|----------------|-------------|
| • carrot    | • apple        | • thirsty   |
| • potato    | • orange       | • bread     |
| • tomato    | • banana       | • hot-dog   |
| • ice-cream | • French-fries | • hamburger |
| • beans     | • chicken      | • egg       |
| • water     | • fridge       | • pizza     |
| • juice     | • hungry       | • soup      |

В задании учебника изображения с лексических единиц, которые, предполагается, обучающиеся должны прочесть хором (повторение).

*- Today we continue the topic 'Is there any food?' Open your Pupil's books p. 52.*

*Ex. 1. Look at the picture; do you know these words?*

Поскольку программа предполагает только монотонное проговаривание лексических единиц, логично включить игру с использованием флэшкарт именно на данном этапе, поскольку она занимает столько же времени, но содержит в себе игровой компонент, тем самым делает ход урока более разнообразным, что важно для поддержания внимания младших обучающихся. На данном этапе включаем игру "In a Flash", в которой учитель показывает обучающимся картинки с лексическими единицами по теме урока (Food). Обучающиеся называют предмет, изображённый на картинке хором как можно быстрее.

*- Look at me. I will show you the pictures and you need to say the name of the food.*

С помощью данной игры отрабатываются фонетические навыки, память, тренируются новые лексические единицы. Поскольку обучающиеся уже были знакомы с лексическими единицами, потому игра обеспечила их тренировку и повторение, то есть, была использована на стереотипизирующе-ситуативном этапе усвоения лексики, на котором

тренируются новые лексические единицы, однако могла быть использована и на ориентировочно-подготовительном этапе.

Р. 52 ex. 2 (дорожка 32)

Задание на аудирование (диалог), в котором обучающиеся должны различить новые ЛЕ и выбрать еду, которая нравится детям. Учитель включает запись дважды, агитируя обучающихся слушать внимательно и закрыть учебники. В данном задании тренируются лексические единицы, восприятие на слух, также оно подводит к дальнейшему чтению и говорению (диалог).

*- Now close ex. 3. Listen and tick children's food.*

Р. 52 ex. 3

Включает запись еще раз, организует чтение диалога в парах, опрашивает несколько пар. Обучающиеся подошли к чтению, в основе которого определенный РО с использованием новых лексических единиц.

*- Listen again and read. Now read the dialogue in pairs.*

## 5. Grammar

Вводит новую грамматику – неопределенные местоимения *some, any*. Выводит таблицу с правилами и примерами на интерактивную доску, объясняет. После опрашивает обучающихся на предмет понимания грамматики.

## 6. Vocabulary

### • Pictionary

*- Let's play the game. One of you comes to the blackboard and draws the word which he will take from the hat. Others need to guess the word very quickly.*

### • Disappearing cards

*- Look at the blackboard and say all names of the food in order.*

### • What's missing? (10 карточек)

*- Look at the blackboard very attentively. I will take the cards. You need to say which card is disappeared.*

### • Slap

- *Now two pupils come to the blackboard. I will say the name of the food and you need to find it quickly.*

### 3. *Рефлексивно – оценочный этап*

#### 6. Homework

- P. 52 ex. 3 – диалог слушать и отчитать на оценку.

#### 7. Summing up and saying goodbye.

- *What was the lesson topic? What was the new? The lesson is over. Goodbye and see you.*

Применение игр с использованием флэшкарт на практике оказалось достаточно эффективным: все обучающиеся были вовлечены в процесс, происходила тренировка не только лексических единиц, но и грамматического материала (учебная игра Flashcard chain), в заданиях одновременно прорабатывались навыки аудирования и говорения. К минусам можно отнести то, что такие игры нельзя проводить часто, поскольку обучающиеся быстро теряют к ним интерес. При средней динамике урока оперативно-познавательная часть заняла примерно 35 минут, что сочеталось с мотивационно- и рефлексивно-оценочными этапами урока.

В процессе опытно-экспериментальной работы также были использованы следующие учебные игры.

- «Flash»

Учитель показывает обучающимся картинки с лексическими единицами по теме урока, а обучающиеся максимально быстро должны назвать предмет, изображённый на картинке хором. С помощью данной игры отрабатываются фонетические навыки (произношение новых слов), тренируются новые лексические единицы, однако игра может использоваться не только в качестве тренировки лексических единиц, но и на этапе ввода лексики. Игра была использована на ориентировочно-подготовительном этапе введения лексики на уроках Unit 8: Lesson 1: “Is there any food?”, Unit 9: Lesson 1: “Everyone’s having fun” в оперативно-познавательной части

урока. Также игра использовалась для повторения лексики на стереотипизирующе-ситуативном уровне сформированности лексического навыка в последующих уроках этих юнитов.

- «Magic eyes»

На доске размещаются изображения с лексикой по теме урока в любом порядке: желательно, чтобы изображений было не слишком много и не слишком мало – от 7 до 10. Учитель четко проговаривает слова, а обучающиеся повторяют их следом хором. Затем учитель убирает по одному изображению, продолжая повторять ряд слов, который был представлен изначально. Таким образом, в игре тренируются фонетические навыки обучающихся, их память, происходит заучивание новых лексических единиц. Данная игра также не привязана к определенной лексике, а потому может быть включена в любой урок, предполагающий изучение лексических единиц. Игра была использована на мотивационно-вступительном и оперативно-познавательном этапах урока (чаще в начале урока, поскольку игра может также выполнять роль разминки для речевого аппарата обучающихся и актуализации лексики). Данная игра была включена в каждый урок Unit 8: «Everyone's having fun».

- «Flashcard chain»

Обучающиеся встают в круг вместе с учителем. Учитель пускает картинку в круг, задавая вопрос по теме урока, на который обучающийся должен дать полный ответ. Далее обучающиеся передают картинку по кругу, задавая друг другу вопросы и отвечая на них. В этой игре образуются сразу два компонента упражнения: коммуникативный и игровой. Важно, чтобы игровой компонент не был больше коммуникативного. Функция учителя в игре – контроль коэффициента полезной деятельности обучающихся: чем больше коммуникативный компонент, тем он выше. Задания с низким КПД –

это такие, в которых дети не говорят больше 50% времени упражнения. Именно учитель задает правила игры и контролирует их соблюдение.

Для повышения эффективности игры и максимальной активизации коммуникативного навыка обучающихся, необходимо придерживаться следующих правил:

- Агитировать обучающихся проговаривать полные предложения:

Неправильная модель: “Do you like carrots? – No.”

Правильная модель: “Do you like carrots? – Yes, I do. I like carrots.”

Плюсы данной игры:

+ Используется формат ученик-ученик, вместо учитель-ученик – это более эффективный формат игры, поскольку, во-первых, задействует все учеников, во-вторых, значительно экономит время урока.

+ Приучает обучающихся к самостоятельности, поскольку позволяет учителю выполнять лишь функцию контроля.

Данная учебная игра может быть использована на оперативно-познавательном этапе урока с целью заучивания и тренировки лексических единиц, и определённых речевых образцов.

- «What’s missing?»

На доске развешаны картинки с лексическими единицами по теме урока (желательно 10-15). Обучающиеся закрывают глаза, а учитель убирает одну из картинок. Задача обучающихся как можно скорее обнаружить пропавшую картинку и озвучить предмет, изображённый на ней. Данная игра была использована на оперативно-познавательном этапе урока в качестве тренировки лексических единиц и игровой заминки для обучающихся. Игра была опробована на одном из уроков «Unit 8: Is there any food?», однако показала спорные в плане эффективности результаты, потому было принято решения в план последующих уроков данную игру не включать. Во-первых, игровой компонент данной игры очевидно превысил коммуникативный (как и в большинстве игр с картинками), однако в данной игре даже фонетическая

отработка лексических единиц достаточно слаба, поскольку поиск картинок занимал больше времени, чем сам процесс говорения. Во-вторых, работали только те ученики, которые уже владели лексическими единицами.

- «Simon says» и «Hot potato»

Подвижные игры «Simon says» и «Hot potato» на практике оказались интересны для младших школьников и достаточно эффективны, поскольку коммуникативный аспект превосходил игровую деятельность. Данные игры были использованы в качестве заминки в середине оперативно-познавательного этапа уроков Unit 8 и Unit 9 на стереотипизирующе-ситуативном этапе. Игра “Simon says” занимает достаточно много времени, а потому была использована только на одном уроке Unit 9, а игра «Hot potato» была для обучающихся не новой, и использовалась периодически на мотивационно-побудительном этапе урока в качестве разминки и подготовки речевого аппарата обучающихся к говорению.

Помимо популярных учебных игр, в ход урока были включены дополнительные, комбинирующие в себе достоинства нескольких учебных игр задания, способствующие формированию лексического навыка обучающихся:

- «Pictionary» [Приложение С].

Обучающиеся разделены на две команды (с целью создания соревновательного элемента и повышения динамики игры). Две шляпы, из которых участники обеих команд тянут слова по очереди. Затем ведущий (тот, кто вытянул слово) должен нарисовать его так, чтобы остальные участники команды поняли, что это за слово и угадали его. Следующий в очереди участник команды должен написать слово на доске верно – тогда команде засчитывается балл (звездочку). Та команда, которая быстрее справится с заданием и получит больше баллов – команда победитель. Команда победителей награждается положительными оценками за урок.

Игра была реализована на оперативно-познавательном этапе урока; подвижна и динамична – подходит в качестве заминки между заданиями.

Плюсы:

- + Прорабатывается Spelling;
- + Все обучающиеся задействованы;
- + Обучающиеся были заинтересованы игрой;
- + Работа в команде.

Минусы:

- Нет проработки говорения.

- «Hidden words» [Приложение D].

Игра может быть использована как дополнительное задание во время проверки основного. Например, учитель опрашивает обучающихся на предмет выполнения домашнего задания – заучивания диалога из учебника. Опрос организован в парах, а остальные обучающиеся в этот момент выполняют данное задание. Для того чтобы повысить мотивацию к выполнению задания, можно внести соревновательный элемент: первые пять выполнивших задание верно получают положительные оценки.

Плюсы:

- + Увлекает обучающихся (даже те, кто не попал в первую пятерку были заинтересованы в том, чтобы найти все слова);
- + Тренируется Spelling;
- + Подходит в качестве дополнительного задания к основному.

Минусы:

- Не годится в качестве основного задания, так как занимает слишком много времени.

- «Flashcards»: Disappearing cards, Slap

Для реализации следующих игр понадобились флэшкарты.

*Disappearing cards.* Учитель развешивает на доску несколько карточек (10), поочередно убирая по одной до тех пор, пока на доске не останется ни одной. Обучающиеся хором, в одном порядке, называют картинки, которые есть на доске и те, которых уже нет.

*Slap.* Двое обучающихся выходят к доске, где развешаны картинки в хаотичном порядке. Учитель называет слово и обучающиеся должны на скорость отыскать ее на доске.

Каждая игра с использованием флэшкарт подходит для первого и второго этапов изучения новой лексики – ввод и тренировка. Могут быть использованы в начале или конце оперативно-познавательной части урока. В ходе практики было найдено и опробовано множество игр с использованием флэшкарт, подвижные игры, игры с использованием дидактического материала.

### **2.2.3 Контрольный этап опытно-экспериментальной работы**

В ходе опытно-экспериментальной работы учебный процесс в 3 «А» (контрольная группа) и 3 «Б» (экспериментальная группа) классах был спланирован и осуществлен на основе УМК «Welcome – 1», *Unit 8: «Is there any food?»* для контрольной группы в плановом режиме и с добавлением дополнительных учебных игр для экспериментальной группы.

Для диагностики эффективности применения игровых технологий в процессе формирования иноязычного лексического навыка и проверки качества усвоения обучающимися новых лексических единиц был проведен повторный тест.

К концу опытно-экспериментальной работы обучающиеся должны были усвоить лексические единицы по теме «*Food*» и свободно использовать их в любом виде речевой деятельности. Повторное тестирование [приложение В] состояло из двух заданий по лексике. Первое задание на проверку усвоения лексических единиц по изучаемой теме – 10 слов на

перевод с русского языка на английский. Во втором задании обучающиеся должны были вставить в текст пропущенные слова по изучаемой теме. Критерии оценивания результатов аналогичны критериям вводного тестирования.

Результаты оценивания повторного тестирования, проведенного в экспериментальной и контрольной группах на контрольном этапе опытно-экспериментальной работы, представлены на диаграмме 5.



Диаграмма 5 - Уровень сформированности лексического навыка обучающихся на контрольном этапе опытно-экспериментальной работы

Исходя из приведенных результатов видно, что если на начало опытно-экспериментальной работы и экспериментальная, и контрольная группы показали примерно одинаковые результаты, то к концу опытно-экспериментальной работы у обучающихся экспериментальной группы, на контрольном этапе, прослеживается положительная динамика в уровне сформированности лексического навыка. Результаты контрольной группы практически не изменились: 20% обучающихся справились на «отлично», 30% - «хорошо», но по-прежнему преобладает оценка «удовлетворительно», в то время как в экспериментальной группе 50% учеников справились на

«отлично» и не было тех, кто не справился с заданием («неудовлетворительно»). Наибольшие трудности у обучающихся также вызвало правописание наиболее сложных слов (Spelling).

Анализ результатов тестирования на констатирующем и контрольном этапах опытно-экспериментальной работы показал, что количество обучающихся, справившихся с заданиями тестирования на оценку «отлично», поднялось с 20% до 50%, то есть, половина экспериментальной группы усвоила материал на таком уровне, что они практически смогли избежать лексических ошибок. Кроме того, в экспериментальной группе больше не осталось обучающихся, не справившихся с заданиями («неудовлетворительно»). Также стоит отметить, что прогресс в сформированности лексического навыка обучающихся был замечен не только посредством тестирования, но и в ходе выполнения заданий на уроках. Исходя из статистических данных, можно сделать вывод о том, что для организации более эффективной работы на уроке, учителю требуются делать минимальные поправки программы УМК (в данном случае, включение дополнительных учебных игр), когда это требуется, что действительно способствует повышению эффективности обучения английскому языку как в целом, так и формирования иноязычного лексического навыка в частности.

## **Выводы по второй главе**

Опытно-экспериментальная работа состояла из трёх этапов: констатирующего, формирующего и контрольного.

На констатирующем этапе проведенный анализ УМК «Welcome – 1» показал что, учебник составлен в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом и вследствие чего его содержание направлено на формирование у школьников познавательных, регулятивных и коммуникативных универсальных учебных действий, что является показателем развития метапредметных результатов. Вместе с тем анализ также показал, что учебные игры в нем практически отсутствуют, а результаты тестирования показали, что у школьников существует проблема с написанием новых лексических единиц.

Формирующий этап предполагал разработку дидактического материала с применением игровых технологий и его внедрение в учебный процесс.

Контрольный этап предполагал проведение контрольного тестирования обучающихся для изучения эффективности применения разработанного дидактического материала. Анализ результатов показал повышение уровня сформированности лексического навыка обучающихся экспериментальной группы.

Результаты проведенного исследования подтверждают, что при использовании учебных игр на уроках английского языка, процесс овладения знаний и умений в данной предметной области будет более эффективным.

## Заключение

В ходе исследования были изучены теоретические и практические аспекты формирования иноязычного лексического навыка обучающихся на уровне начального общего образования с помощью игровых методов обучения и сделаны следующие выводы.

Применение учебных игр на начальном этапе обучения особенно эффективно в связи с психолого-педагогическими характеристиками младшего школьного возраста, особенностями произвольного внимания и мотивации детей данной возрастной группы.

На уроках английского языка игра выполняет сразу несколько функций: коммуникативную, социокультурную, диагностическую, коррекционную, мотивационную и развлекательную. Однако, важно, чтобы учебные игры соответствовали уровню подготовки учеников и имели высокий коэффициент полезной деятельности, то есть, чтобы коммуникативный компонент превосходил игровой. Не менее важно, чтобы учитель четко осознавал цели и задачи игровой деятельности, которую он организует.

В основном учебные игры применяются для формирования грамматического или лексического навыков. С помощью игровой деятельности также хорошо отрабатываются фонетические навыки, происходит активизация лексического и грамматического материала, развиваются навыки речевой деятельности, как правило, говорения и аудирования. Рассмотренные учебные игры могут быть использованы на любом этапе урока: ориентировочно-подготовительном, стереотипизирующе-ситуативно и на варьирующе-ситуативном.

В результате опытно-экспериментального исследования был сделан вывод, что применение игровых технологий на уроках английского языка способствует формированию иноязычного лексического навыка. Игровые задания на уроке поддерживают интерес учащихся к предмету и повышают

мотивацию к обучению. Одной из главных характерных черт таких уроков должна быть эмоциональная насыщенность и наличие наглядного материала.

Таким образом, учебная игра является одним из наиболее эффективных способов обучения на уроках английского языка в младшей школе, в том числе, с целью формирования иноязычного лексического навыка. Игровая форма занятий не только выступает как средство стимуляции в учебном процессе, но и способствует повышению качества успеваемости, развитию личностного творческого потенциала обучающихся, расширению их кругозора, формированию личной ответственности за результаты труда.

### Список использованных источников:

1. Азимов Э. Г., Щукин А. Н. Новый словарь методических терминов и понятий (теория и практика обучения языкам). М.: Икар, 2009. - 448 с.
2. Анухина, И. В. Занимательный английский для детей: Игры, стихи, песни / И.В. Анухина. – М.: Речь, 2004. – 96 с.
3. Бондаренко, А.К. Дидактические игры / А.К. Бондаренко. - М.: Просвещение, 1999. – 237 с.
4. Будакова О. В. Игровые технологии как эффективное средство активизации учебного процесса на уроке иностранного языка [Текст] // Педагогическое мастерство: материалы Междунар. науч. конф. (г. Москва, апрель 2012 г.). — М.: Буки-Веди, 2012. — С. 152-154.
5. Бурмакина, Л. В. Ролевые игры на уроках английского языка / Л. В. Бурмакина. – СПб.: Каро, 2018. – 144 с.
6. Васильева, Е. А. Изучай английский, играя / Е. А. Васильева. – М. : Проспект, 2015. – 112с.
7. Выготский Л. С. Психологическое значение игры // Выготский Л. С. Педагогическая психология / Под ред. В.В. Давыдова. – М.: Педагогика-Пресс, 1996. – 536с.
8. Гальскова Н. Д., Никитенко З. Н. Теория и практика обучения иностранным языкам. Начальная школа. М: Айрис Пресс, 2004. – 240 с.
9. Гальскова Н. Д. Теория обучения иностранным языкам. – М.: Academia, 2004.
10. Давыдов В. В. Проблемы развивающего обучения. М.: Директмедиа Паблишинг, 2008 г. - 613 с.
11. Давыдов В. В., Ломпшер И., Маркова А. К. Формирование учебной деятельности школьника. М., 1982.; 209
12. Деркач А. А., Щербак С. Ф. Педагогическая эвристика: Искусство овладения иностранным языком. – М.: Педагогика, 1991. – 224 с.

13. Ефимова Р. Ю., Организационно-обучающие игры на уроках иностранного языка // Инновационные проекты и программы в образовании – 2011.- № 6 .- с. 61
14. Жеребило Т. В., Лексические тесты. – Назрань: Пилигрим, 2009. – 152 с.
15. Зимняя И. А. Психология обучения иностранному языку в школе. М.: Просвещение, - 1991 г.
16. Кларин М. В. Обучение как игра // Школьные технологии. – 2004. – № 5. – с. 45 – 59
17. Комарова Ю. А. Использование учебных игр в процессе обучения иностранным языкам. - СПб.: «Каро», 2001 г., - 163 с.
18. Кукушкин В. С., Этнопедагогика. – М. Просвещение, - 2013 г.
19. Малышева А. Д., Лучинина А. О. Использование игровых технологий для развития лексических навыков на уроках иностранного языка // Научно-методический электронный журнал «Концепт». – 2017. – Т. 29. – С. 359–363. – URL: <http://e-koncept.ru/2017/770879.htm>.
20. Пассов Е. И. Основы коммуникативной методики обучения иноязычному общению. М.: Русский язык, 1989. - 276 с.
21. Петричук И.И. Ещё раз об игре// Иностр. языки в школе.- 2008.- № 2.
22. Степанова Е. Л. Игра как средство развития интереса к изучаемому языку // Иностранные языки в школе. – 2004. - №2. – с. 66-68.
23. Федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования / Мин-во образования и науки Рос. Федерации. – М.: Просвещение, 2010.- 42 с.
24. Фришман И. Н. Коммуникативные, ситуационно – ролевые игры, конкурсы // Воспитательная работа в школе. – 2005. – № 2. – с. 119 – 126.
25. Ханина, Е. Е., Солопова, А. В. Игровая форма обучения // Открытая школа. – 2004. – № 5. – с. 63 – 66.

26. Хусаинова А. Д. Применение игровых технологий на уроках английского языка в младшей школе // Молодежный научный форум: Гуманитарные науки: электр. сб. ст. по мат. XLV междунар. студ. науч.-практ. конф. № 5(44). URL: [https://nauchforum.ru/archive/MNF\\_humanities/5\(44\).pdf](https://nauchforum.ru/archive/MNF_humanities/5(44).pdf) (дата обращения: 12.05.2020)
27. Шарафутдинова Т. М. Обучающие игры на уроках английского языка // Иностранные языки в школе. – 2005 г. - №8. – с.17-19.
28. Шоева Е. Ю. Занимательный английский для младших школьников // Английский язык. - 2008.- №11, – с.19-20
29. Щерба Л. В., Языковая система и речевая деятельность. – СПб.: «Наука», 1974, с. 290
30. Щукина Г.И. Педагогические проблемы формирования познавательных процессов учащихся. - М.: Педагогика, 1988.
31. Эльконин Д. Б. Психология игры. 2-е изд. М.: Гуманит. Изд. Центр ВЛАДОС, 1999.

**Тестирование 1****Task 1. Translate the words.**

- 1) руки 2) тело 3) уши 4) колени 5) рот 6) плечи 7) стопы 8) глаз 9) голова 10) ноги

**Task 2. Add the words.**

It's Franky, the monster! He has got a very big \_\_\_\_\_ with three orange \_\_\_\_\_. He hasn't got any \_\_\_\_\_ on his head. He has got two \_\_\_\_\_ and two \_\_\_\_\_ with three \_\_\_\_\_. Franky has got big \_\_\_\_\_ with \_\_\_\_\_ white teeth. He has got blue \_\_\_\_\_. His face is \_\_\_\_\_ because he is smiling!



**Тестирование 2**

**Task 1. Translate the words.**

- 1) морковь 2) бобы 3) кофе 4) холодильник 5) картофель фри 6) бананы 7) апельсиновый сок 8) мороженое 9) помидоры 10) вода

**Task 2. Look at the picture and fill the words.**

Andy goes to the shop to buy some \_\_\_\_\_. He buys one bottle of fresh \_\_\_\_\_, six \_\_\_\_\_, five small red \_\_\_\_\_, ten \_\_\_\_\_, some \_\_\_\_\_. He also adds orange \_\_\_\_\_, red \_\_\_\_\_ and some \_\_\_\_\_. Andy wants to go home faster to cook and eat the \_\_\_\_\_ because he is really \_\_\_\_\_.

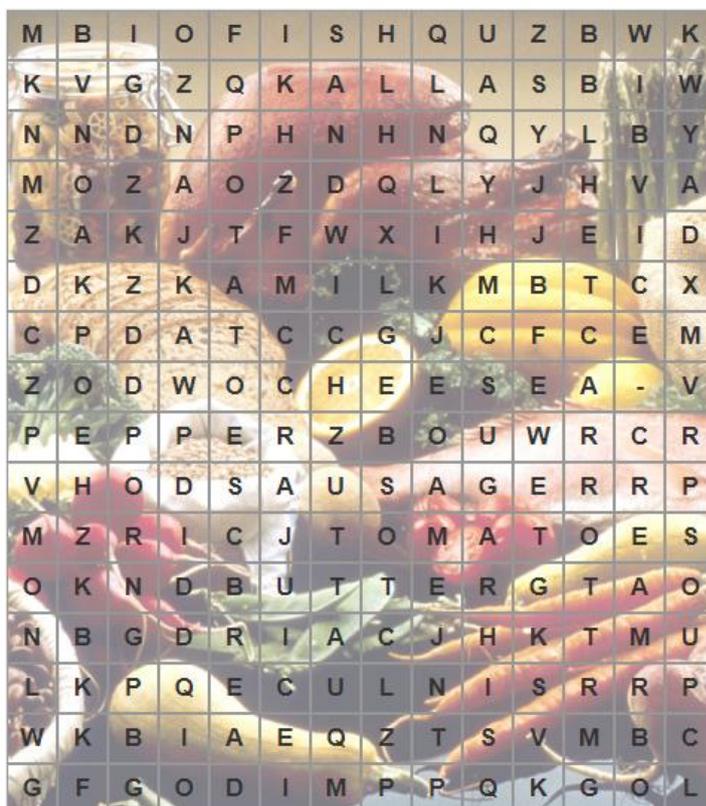


**Учебная игра «Picture»**

Water	Ice-cream
Fridge	Beans
Potato	Apple
Tomato	Orange
Carrot	Cola
Banana	Soup
Milk	Chicken



Учебная игра «Hidden words»



1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_
4. \_\_\_\_\_
5. \_\_\_\_\_
6. \_\_\_\_\_
7. \_\_\_\_\_
8. \_\_\_\_\_
9. \_\_\_\_\_
10. \_\_\_\_\_
11. \_\_\_\_\_
12. \_\_\_\_\_
13. \_\_\_\_\_
14. \_\_\_\_\_
15. \_\_\_\_\_

ТЕХНОЛОГИЧЕСКАЯ КАРТА УРОКА АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА

Класс: 3А, 3Б

Тема урока: Is there any food?

Студент-практикант: Емец Анна

Базовый учебник: УМК «Welcome – 1»

для общеобразовательных учреждений и школ с углубленным изучением английского языка  
(авторы Э.Грей, В.Эванс)

Цели:

- **Предметные:** Изучение новых слов. Совершенствование навыков аудирования, чтения, письма и говорения на английском языке.
- **Метапредметные:** развитие умения планировать свое речевое и неречевое поведение.
- **Личностные:** осознание возможностей самореализации средствами иностранного языка.

Задачи:

- **Образовательные:**

- формировать **общеучебные** навыки и умения (умение сравнивать, обобщать, делать выводы, анализировать), расширять словарный запас обучающихся посредством знакомства с новыми словами, повторять грамматические составляющие.

- **Развивающие:**

- развивать навык устной речи;

- развивать навык аудирования;

- развивать коммуникативные и учебные умения;

- развивать умение анализировать речевой образец и строить на его основе собственные высказывания.

- **Воспитывающие:**

- воспитывать стойкий интерес к изучаемому иностранному языку, воспитывать культуру поведения в школе, на уроке, в общении, расширять кругозор учащихся, содействовать повышению уровня мотивации.

Тип урока: изучение нового.

Формы работы обучающихся: индивидуальная, коллективная, в парах.

Методы: объяснение, фронтальный опрос, индивидуальный опрос, коллективная работа.

Оборудование: персональный компьютер с выходом в мультимедиа, интерактивная доска, учебник, дополнительный дидактический материал.



Цель этапа	Содержание урока		Используемые методы, приемы, формы	Формирование УУД	Результат взаимодействия (сотрудничества)	Средства обучения
	Деятельность учителя	Деятельность ученика				
<b>1. Мотивационно – вступительная часть (4 мин)</b>						
Подготовка обучающихся к работе на уроке.	<b>1. Greeting</b> • Приветствует обучающихся. - <i>Good afternoon, pupils! Glad to see you. Sit down, please.</i>	Приветствуют учителя.		<b>Личностные:</b> Формирование мотивации к учению, умение адаптироваться к ситуации.	- Уважительное отношение к учителю, к другим ученикам. - Создание благоприятной атмосферы для обучения.	
Дополнительная мотивация обучающихся посредством разнообразия процесса обучения.	<b>2. Warming up (song)</b> Включает дополнительный видео материал (song for children), повторяет слова песни и движения персонажей вместе с обучающимися. - We start our lesson with a song. Listen and repeat.	Поют песню и повторяют движения.	Коллективная работа		- Появление концентрации и настрой на работу на уроке.	Интерактивная доска

2. Оперативно – познавательная часть (35 мин)						
Проверка выполнения домашней работы.	<p><b>3. Home task</b>  <b>P. 51 ex. 6 – Диалог наизусть.</b>  Вначале опрашивает тех, у кого есть долги, затем желающих.  Объясняет, что вместо слов диалога обучающиеся будут подставлять слова, которые изображены на картинках, которые они вытянут.  Агитирует остальных обучающихся слушать и оценивать.  - <i>Now let's check your homework. What was your home task?</i></p>	<p>- Рассказывают диалог, вставляя в него слова с картинок.  - Слушают и оценивают.  (10 мин)</p>	<p>Индивидуальный опрос.  Коллективная работа.</p>	<p><b>Личностные:</b>  Доброжелательное отношение к другим ученикам, развитие воображения.   <b>Познавательные:</b>  Умение отвечать на вопросы учителя, ориентироваться в различных ситуациях.   <b>Предметные:</b>  Понимание речи педагога и аудиодиктора. Умение анализировать и составлять предложения по образцу. Изучение нового лексического и повторение грамматического материала.</p>	<p>Формирование личной ответственности за результаты своей деятельности.  Совершенствование навыков аудирования и говорения.</p>	<p>Дидактический материал</p>
	<p><b>4. Pupil's books</b>  <b>P. 52 ex. 1 (дорожка 31)</b>  - <i>Today we continue the topic 'Is there any food?' Open your Pupil's books p. 52. Ex. 1. Look at the picture; do you know any of these words? Listen and repeat.</i>  С помощью карточек проводит игру:  • <b>In a flesh</b>  - <i>Look at me. I will show you the pictures and you need to say the</i></p>	<p>Слушают и повторяют слова. Называют слова на картинках хором.  (5 мин)</p>	<p>Коллективная работа.</p>	<p><b>Коммуникативные:</b>  Построение высказываний на основе изученного материала  Оформление своих мыслей в устной и письменной форме.</p>	<p>Совершенствование навыков аудирования, чтения и говорения.  Развитие навыка самостоятельной и коллективной работы, умение выполнять поставленные задачи, ориентироваться на предложенный образец.</p>	

	<p><i>name of the food.</i></p> <p><b>P. 52 ex. 2 (дорожка 32)</b> Включает запись дважды. - <i>Now close ex. 3. Listen and tick children's food.</i></p> <p><b>P. 52 ex. 3</b> Включает запись еще раз, организует чтение диалога в парах, опрашивает несколько пар. - <i>Listen again and read. Now read the dialogue in pairs.</i></p> <p><b>P. 53 ex. 4</b> Спрашивает, что будет меняться в вопросе и почему в нем any. По очереди опрашивает обучающихся. - <i>Look and say.</i></p> <p><b>5. Games</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Disappearing cards</b> - <i>Look at the blackboard and say all names of the food in order.</i></li> <li>• <b>What's missing?</b> (10 карточек) - <i>Look at the blackboard very</i></li> </ul>	<p>Слушают диалог, выполняют задание. (2 мин)</p> <p>Слушают диалог, отчитывают его в парах. (5 мин)</p> <p>Подставляют слова из упр. 4 в вопрос. (3 мин)</p> <p>Выполняют действия игры. (8-10 мин)</p>	<p>Индивидуальная работа.</p> <p>В парах, фронтальный опрос.</p> <p>Индивидуальная работа.</p> <p>Коллективная работа.</p>			
--	--	--	--	--	--	--

	<p><i>attentively. I will take the cards. You need to say which card is disappeared.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Slap</b> - <i>Now two pupils come to the blackboard. I will say the name of the food and you need to find it quickly.</i></li> <li>• <b>Pictionary</b></li> </ul>					
Дополнительное задание.	<p><b>6. Extra</b> Раздает дидактический материал.</p>	<p>Читают текст <i>Food and dishes</i>, отвечают на вопросы письменно.</p>	<p>Индивидуальная работа.</p>		<p>Совершенствование навыков чтения и письма на изучаемом языке.</p>	<p>Дидактический материал.</p>

3. Рефлексивно – оценочный этап (1 мин)

<p>Формирование личной ответственности за результаты своей деятельности.</p>	<p><b>7. Homework</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Р. 52 ex. 1 – прописать слова по строчке.</li> <li>• Р. 52 ex. 3 – диалог слушать и отчитать на оценку.</li> </ul> <p><b>8. Summing up and saying goodbye.</b>  <i>- What was the lesson topic? What was the new? The lesson is over. Goodbye and see you.</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Записывают домашнее задание</li> <li>• Прощаются с учителем</li> </ul>	<p>Коллективное обсуждение</p>	<p><u>Личностные:</u>          Освоение личностного смысла обучения, Формирования, мотивации к учебному процессу.</p>	<p>Получение и осмысление домашнего задания. Положительное отношение к обучению (позитивная нота).</p>	<p>Доска</p>
--	---	---	--------------------------------	---	--	--------------