

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

Факультет иностранных языков
Кафедра английской филологии

Дементьева Яна Николаевна

ВЫПУСКНАЯ КВАЛИФИКАЦИОННАЯ РАБОТА

**Игровые технологии как способ формирования лексического навыка у
обучающихся на уроке английского языка в 4 классе**

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

ДОПУСКАЮ К ЗАЩИТЕ

Зав. кафедрой Битнер И.А.
(к. филол. н., доцент)

« 14 » июня 2022 г. И.А. Битнер
(подпись)

Руководитель Смирнова А.В.
(к. пед. н., доцент)

Дата защиты « 24 » июня 2022 г.
Обучающийся

Дементьева Я.Н.
(фамилия, инициалы)

« 11 » июня 2022 г. И.А. Битнер
(дата, подпись)

Оценка отлично
(прописью)

Красноярск

2022

ОГЛАВЛЕНИЕ

Введение	3
1. Теоретические основы применения игровых технологий в процессе обучения лексике на уроках английского языка в начальной школе	7
1.1 Игровые технологии в учебно-воспитательном процессе.....	7
1.2 Классификация обучающих игр.....	12
1.3 Содержание понятия «лексический навык» и особенности его формирования у обучающихся начальных классов.....	15
1.4 Игра как средство формирования лексического навыка.....	20
Выводы по первой главе	24
2. Опытнo-экспериментальная работа по формированию иноязычного лексического навыка обучающихся начальной школы с помощью игровых технологий	26
2.1 Анализ УМК «Английский в фокусе» (Spotlight-4) в лексическом аспекте обучения.....	26
2.2 Методическая разработка упражнений с применением лексических игр направленных на формирование лексического навыка обучающихся на уроке английского языка в 4 классе.....	31
2.3 Практическое применение игровых технологий на уроках английского языка в 4 классе.....	35
2.3.1 Диагностический этап опытнo-экспериментальной работы.....	37
2.3.2 Формирующий этап опытнo-экспериментальной работы.....	40
2.3.3 Контрольный этап опытнo-экспериментальной работы.....	52
Выводы по второй главе	57
Заключение	59
Список использованных источников	61
Приложение А	64
Приложение Б	65
Приложение В	66
Приложение Г	67

ВВЕДЕНИЕ

Обучение лексической стороне речи является одной из основных целей иноязычного образования, так как лексика - это фундамент изучения иностранного языка, ключ к овладению речевыми навыками. Для того чтобы иметь возможность участвовать в реальных коммуникативных ситуациях, говорящему необходимо владеть значительным словарным запасом и уметь пользоваться этим запасом в соответствии с ситуацией. Так, работа с лексикой носит сознательный характер и выступает в речи в единстве с фонетической и грамматической сторонами речи. Она же лежит в основе обучения всем видам речевой деятельности: письму, чтению, аудированию, говорению.

Изучение иностранного языка, в том числе лексических единиц – процесс нелегкий, требующий огромных усилий, времени и отдачи со стороны школьника. Интерес у ребёнка, как и мотив, играет очень важную роль в обучении иностранным языкам. Очень часто первоначальный интерес и желание изучать иностранный язык исчезают, уступая необходимости. Если младшим школьникам действительно интересно учиться, то они легко преодолевают трудности и успешно овладевают материалом, в результате у них формируются прочные умения и навыки. В связи с этим преподавателю необходимо постоянно искать способы и всевозможные средства для эффективного обучения иностранному языку. Этому способствует использование различных игровых технологий.

В игре обучающиеся запоминают неосознанно то, что не стремились запомнить. В этом смысле можно говорить о зависимости запоминания от деятельности, в ходе которой оно совершается. Игра является той деятельностью, которая создает эмоционально стимулирующую заинтересованность и способствует непроизвольному запоминанию. Вот почему игровые методики так важны в процессе обучения на любом уровне.

В связи с этим в настоящее время игры приобретают все большее значение, они рассматриваются как вид деятельности, как форма организации самостоятельной работы и метод обучения, а в итоге – один из существенных

резервов повышения качества учебного процесса. Многие учителя отмечают, что игры в качестве способа обучения иностранному языку имеют большие потенциальные возможности. Однако, очевидно, что уровень использования игр в современной российской школе не соответствует общемировым тенденциям, что, на наш взгляд, сказывается на уровне владения иностранным языком.

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 и обуславливает необходимость более подробного рассмотрения данной проблемы в контексте российской системы обучения иностранным языкам.

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

Предметом исследования являются игровые технологии как средство формирования лексического навыка на уроках английского языка в 4 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.

Для того чтобы достичь цели, необходимо выполнить следующие *задачи*:

- изучить научно-педагогическую и методическую литературу по проблеме исследования;
- исследовать проблему применения игровых технологий в образовательном процессе;
- рассмотреть классификацию обучающих игр;
- охарактеризовать особенности формирования иноязычного лексического навыка у обучающихся начальных классов;
- рассмотреть лексические игры как средство обучения иноязычной лексике;
- проанализировать УМК «Spotlight-4» и определить возможности применения игровых технологий на уроке английского языка;

– разработать дополнительный дидактический материал с использованием игровых технологий, направленных на формирование иноязычного лексического навыка обучающихся и внедрить их в учебный процесс.

Теоретическую базу исследования составили труды ведущих методистов по разработке игровых технологий (Л.Н. Артамонова, И.С. Бегович, С.В. Ведерникова, С.А. Еремина, К.С. Мещерянков, Е.И. Пассов, С.И. Петрова, Г.В. Рогова, М.Ф. Стронин, Д.Б. Эльконин) и обучению лексической стороне речи (П.К. Бабинская, А.Ф. Будько, Н.Д. Гальскова, Л.В. Гуреева, Е.А. Маслыко).

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 4 класса на базе МБОУ Емельяновской СОШ №1. Апробация материалов исследования также осуществлялась через выступление с докладом на научно-практической конференции студентов в рамках XX Международного научно-практического форума студентов, аспирантов и молодых ученых «Молодежь и наука XXI века» (12 апреля 2022, Красноярск) и публикацию статьи «Игровые технологии как способ формирования лексического навыка у обучающихся на уроке английского языка в 4 классе».

Вышеописанные цели и задачи работы определили ее *структуру*, включающую в себя введение, теоретические и практические главы, заключение и список литературы. Во введении обосновывается выбор темы, актуальность

исследования и его проблематика, определяются цели и задачи. В первой главе освещаются основные теоретические проблемы исследования, рассматриваются понятия «игровые технологии» и «обучающая игра»; представляются различные классификации обучающих игр; определяется место, цели, значение и функции игрового обучения на уроках иностранного языка; описываются особенности формирования иноязычного лексического навыка; методические условия применения игровых технологий на уроках английского языка в младшей школе с целью повышения эффективности формирования иноязычного лексического навыка. Вторая глава содержит анализ УМК «Spotlight 4» на наличие игровых заданий и упражнений; разработку к нему дополнительного дидактического материала с использованием игровых технологий, направленных на формирование лексического навыка; раскрывается содержание опытно-экспериментальной работы, направленной на выявление эффективности использования лексических игр на уроках английского языка в 4 классе. В заключении содержатся основные результаты исследования.

ГЛАВА I. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ПРИМЕНЕНИЯ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ПРОЦЕССЕ ОБУЧЕНИЯ ЛЕКСИКЕ НА УРОКАХ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА В НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЕ

1.1 Игровые технологии в учебно-воспитательном процессе

В связи с переходом на новые образовательные стандарты развитие образования характеризуется интенсивным поиском нового в теории и практике преподавания: новых подходов к содержанию, формам, методам и способам обучения. Современные стандарты в образовании заставили всех иначе взглянуть на качество преподавания и, конечно же, нововведения не обошли стороной и методику преподавания иностранного языка.

В инновационной методике функция преподавателя сводится в направлении обучающегося к познанию нового и развитию у него эффективной самостоятельной работы, а также способности применять знания на практике. Сегодня система образования ориентирована на всестороннее развитие личности обучающегося, поэтому использование различных форм работы должно быть направлено именно на достижение данной цели. Эта цель может быть успешно реализована с помощью использования в учебно-воспитательном процессе игровых технологий.

Проблема применения игровых технологий в педагогической теории и практике не является новой. Отечественные психолого-педагогические и методологические основы создания и применения игр в учебно-воспитательном процессе были заложены Л. С. Выготским, А. Н. Леонтьевым, Д. Б. Элькониным, Н. Я. Михайленко и др. Проблемы использования игры в учебной деятельности также исследованы в работах И. Д. Муталалова, Е. О. Смирновой, Э. П. Фишера, А. Пеллегрини и Р. Холмса, Д. Ф. Ланси, М. Йогмана и др.

В современной методике преподавания понятие «игровые педагогические технологии» включает в себя достаточно обширную группу методов, приёмов и средств организации педагогического процесса в форме различных обучающих игр [Силкина, 2004].

Обучающие игры – это игры, создаваемые педагогами с помощью методических средств и используемые во время занятия с целью обучения и воспитания детей, они ориентированы на сферу ближайшего развития учеников. Обучающая игра совмещает педагогическую цель с увлекательным для ребенка мотивом деятельности и отличается от других видов игр своей содержательной основой [Еремина, Мещеряков, 2019].

В настоящее время игровые технологии активно применяются на уроках иностранного языка. В особенности они востребованы среди преподавателей начальной школы, это связано с тем, что игровая деятельность позволяет решать задачи мотивации и активизации деятельности младших школьников. Яркость и непосредственность восприятия, лёгкость вхождения в образы – всё это характерно для младшего школьного возраста, как и вхождение в игровую деятельность. Этот вид деятельности имеет для младшего школьника исключительное значение, так как игра для них – это учеба, труд, и в то же время серьёзная форма воспитания [Разуваева, 2017].

В игре абсолютно все равны. В нее будет легко играть даже слабым обучающимся. Чувство, что все равны, радость и атмосфера воодушевленности даёт возможность детям преодолеть застенчивость, которая мешает свободно общаться на чужом языке. Незаметно и быстро усваивается языковой материал, а также появляется чувство удовлетворенности [Артамонова, 2016, с. 15].

Занимательность условного мира игры делает положительно эмоционально окрашенной монотонную деятельность по запоминанию, повторению, закреплению или усвоению информации, а эмоциональность игрового действия активизирует все психические процессы и функции учащегося. Еще одной положительной стороной игры является то, что она способствует использованию знаний в новой ситуации, то есть усваиваемый учащимися материал проходит через своеобразную практику, вносит разнообразие и интерес в учебный процесс. Более того, игровые методы обеспечивают коммуникативно-психологическую адаптацию младших школьников к новому языковому миру для преодоления в

дальнейшем психологического барьера и использования иностранного языка как средства общения.

Не менее важным является тот факт, что применение различных игровых технологий способствует развитию у обучающихся логического мышления, познавательных интересов; благодаря играм школьники учатся обобщать, классифицировать, рассуждать, развивать внимательность, ориентироваться в окружающей обстановке; воспитывают выдержку, терпение в достижении цели.

Также посредством игры обучающиеся продуктивнее усваивают лексические и грамматические единицы, что показывает положительное влияние не только на всестороннее развитие и воспитание обучающихся, но и на формирование у них прочных знаний, умений и навыков. Таким образом, игра является уникальным способом изучения иностранного языка [Степанова, 2004].

Так большинство исследователей полагают, что в учебно-воспитательном процессе на уроках иностранного языка игра выступает эффективным средством включения в процесс учебной коммуникации, а также одним из продуктивных приемов обучения иностранному языку, эффективным стимулом пополнения словарного запаса, способствующим закреплению новых лексических единиц и, впоследствии, их использованию в коммуникативных ситуациях.

В связи с этим функциональная значимость игровой методики огромна, что объясняет актуальность употребления и реализации её при обучении иностранному языку в начальной школе. Игровая деятельность в процессе обучения выполняет следующие функции:

1. **Обучающая функция** раскрывается в развитии памяти, внимания, восприятии информации, развитии внеучебных умений и навыков.
2. **Воспитательная функция** связана с воспитанием такого качества, как внимательное, гуманное отношение к партнеру по игре; в игре также вводятся фразы-клише речевого этикета, что помогает воспитанию вежливости.
3. **Развлекательная функция** состоит в создании благоприятной атмосферы на уроке; игра способствует превращению урока в интересное и необычное событие, увлекательное приключение, а порой и в сказочный мир.

4. **Коммуникативная функция** заключается в создании атмосферы иноязычного общения, в объединении коллектива учащихся.

5. **Релаксационная функция** – снятие эмоционального напряжения, вызванного нагрузкой на нервную систему при интенсивном обучении.

6. **Психологическая функция** заключается в формировании навыков подготовки физиологического состояния для более эффективной деятельности.

7. **Развивающая функция** направлена на гармоничное развитие личностных качеств для активизации резервных возможностей личности [Бегович, Сидорова, 2019].

Е.И. Пассов называет шесть основных целей использования игры на уроках иностранного языка:

- 1) развитие необходимых способностей и психических функций;
- 2) развитие определённых речевых умений;
- 3) формирование определённых навыков;
- 4) развитие умения общаться;
- 5) познание фактов культуры;
- 6) произвольное запоминание речевого материала.

Автор обращает внимание педагогов на выражение «произвольное запоминание», отмечая, что «специфика игры заключается в том, что учебные задачи выступают не в явном виде, а маскируются» [Пассов, 1989].

Осуществление всех перечисленных функций, достижение целей и эффективное использование игровых методов возможно только в том случае, если соблюдается ряд требований:

- 1) игра должна проводиться на основе реальных жизненных ситуаций;
- 2) учитель должен все подготовить к игре заранее и хорошо организовать ее;
- 3) игра должна быть принята всей группой;
- 4) игру нужно проводить в положительной атмосфере, чтобы она могла вызвать у учащихся радость, удовольствие, уверенность в себе;

5) учитель сам должен верить в эффективность игры, контролировать деятельность игроков, являясь наблюдателем со стороны; ему необходимо сделать так, чтобы игра не превратилась в традиционную форму работы, где руководит учитель, поэтому он может лишь корректировать процесс общения, помогая детям, которые нуждаются в помощи;

6) оценивать результаты игры учителю нужно аккуратно: начинать обсуждение результатов необходимо с удачных моментов, а лишь затем указывать на недостатки [Ведерникова, 2018].

Е.В. Ахраменко подчеркивает, что игра должна отвечать следующему ряду требований:

1) быть экономной по времени и направленной на решение определенных учебных задач;

2) быть «управляемой», не сбивать заданный ритм учебной работы на уроке;

3) снимать напряжение урока и стимулировать активность учащихся; должна реализовывать прежде всего игровой момент, учебный эффект остается на втором плане;

4) вовлекать всех учащихся в игровую деятельность [Ахраменко, 2018].

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 для эффективного использования игры в образовательном процессе важна её организация, понимание учителем цели и функций, которые игра будет выполнять на уроке. В соответствии с этими критериями выделяют различного рода игры.

1.2 Классификация обучающих игр

Для того чтобы подобрать наиболее подходящую игру для конкретной цели, учитель должен знать о всевозможных игровых вариациях. Попытки классифицировать игровую деятельность предпринимались как отечественными, так и зарубежными исследователями. Среди них можно выделить Ф. Фребеля, М. Монтессори, П.Ф. Лесгафта, З.Б. Богуславскую, С.Л. Новоселову, Н.П. Аникееву, М.Ф. Стронина и многих других.

В результате на современном этапе в методической литературе существует множество различных подходов к классификации видов обучающих игр. Они отличаются признаком, взятым за основу. Типологии игр выстроены в соответствии с целью и задачами учебной игры, формами ее проведения, способами организации, степенью сложности, возрастным и количественным составом участников. В данной работе мы приводим в качестве примера несколько классификаций.

Согласно А.В. Коньшевой, по типу игровой ситуации выделяются следующие игры:

1. Языковые - игры, направленные на формирование произносительных, лексических, и грамматических навыков, и тренировки употребления языковых явлений;
2. Ролевые - игры, представляющее собой условное воспроизведение участниками реальной практической деятельности людей, создающие условия реального общения.
3. Речевые - игры, нацеленные на формирование умения в определенном виде речевой деятельности, например, обучение аудированию, монологической речи, диалогической речи, чтению или письму.
4. Деловые - игры, основанные на моделировании определенных ситуаций, тесно связанных с профессиональной формой деятельности [Коньшева, 2007].

Н.П. Аникеева выделяет *игры-драматизации*, базирующиеся на каком-либо сценарии или сюжете, не обязательно жестко регламентирующемся, и

игры-импровизации, в которых известны лишь основные характеристики ролей и начало истории, а дальнейшее развитие происходит в ходе импровизации игроков [Аникеева, 1987].

Кроме того, некоторые методисты делят игры на *языковые* и *коммуникативные*. К *языковым* играм они относят те, которые нацелены на отработку определенных, отдельных языковых навыков и умений, в то время как *коммуникативные* - это их совместное применение в творческой ситуации [Горнакова Н.В., 2011].

На наш взгляд, классификация обучающих игр М.Ф. Стронина является наиболее целесообразной, поскольку она охватывает практически все виды игр и направлена как на обучение всем видам речевой деятельности, так и всем аспектам языка. Ученый подразделяет игры на следующие категории:

- 1) лексические игры;
- 2) грамматические игры;
- 3) фонетические игры;
- 4) орфографические игры;
- 5) творческие игры [Стронин, 2015].

Данные категории автор объединяет в 2 группы:

- 1) подготовительные игры – игры, способствующие формированию языковых навыков; к этой группе относятся грамматические, лексические, фонетические и орфографические игры;
- 2) творческие игры, цель которых заключается в дальнейшем развитии речевых навыков и умений.

Обратимся к краткому рассмотрению данных категорий.

Лексические игры организуются для тренировки учащихся в употреблении лексики в ситуациях, приближенных к естественной обстановке; а также активации речемыслительной деятельности учащихся и развития речевой реакции школьников. Целесообразно использовать лексические игры с картинками, карточками, или кубиками для нескучного обучения. К более подробному описанию данной категории мы обратимся на следующем этапе исследования.

Овладение грамматическим материалом, прежде всего, создает возможность для перехода к активной речи учащихся. Известно, что тренировка учащихся в употреблении грамматических структур, требующая многократного их повторения, утомляет учеников своим однообразием, а затрачиваемые усилия не приносят быстрого удовлетворения. Для того, чтобы решить эти проблемы существуют **грамматические игры**. Их цель – обучить учащихся употреблению речевых образцов, содержащих определенные грамматические трудности; создать естественную ситуацию для употребления данных речевых образцов.

При использовании данной группы игр, перед учителем встает целый спектр целей:

1. Стремление обучить употреблению речевых образцов;
2. Создание естественной ситуации для употребления этих образцов;
3. Развитие речевого творчества обучающихся.

В процессе формирования и корректировки произносительных навыков важную роль играет использование **фонетических игр**. Использование особых имитационных фонетических упражнений приводит к эффективному формированию основ фонетического навыка. Соответственно, цели применения фонетических игр ориентированы на:

1. Тренировку произношения звуков на иностранном языке;
2. Обучение громкости и отчетливого чтения стихотворных произведений;
3. Формирование фонетического слуха.

Орфографические игры направлены на формирование навыков сочетания букв в слове, на развитие памяти обучающихся и репродукцию орфографического образа слова.

Последняя категория – **творческие игры**, которую М.Ф Стронин обособил от остальных категорий, используется для закрепления лексики по теме и автоматизации употребления изученных структур в устной речи [Стронин, 2015].

Подводя итог вышесказанному, важно отметить, что в настоящий момент существует большое количество классификаций обучающих игр в соответствии с тем, какой признак взят за основу. Знание основных особенностей типологии обучающих игр, форм организации игровой деятельности на уроках английского языка является необходимым условием успешной реализации игровых технологий. Обучающие игры могут успешно применяться при обучении всем видам речевой деятельности, а также всем аспектам языка: грамматике, фонетике и лексике.

1.3 Содержание понятия «лексический навык» и особенности его формирования у обучающихся начальных классов

Известно, что лексическая составляющая языка является одним из самых важных компонентов речевой деятельности, ведь наличие фундаментальных лексических навыков может обеспечить нормальное функционирование речи. Сложность освоения языка заключается в том, что лексический состав английского языка пестрит своим невероятным разнообразием, а лексические единицы подчас разноплановы и полисемантчны. Именно поэтому увеличение семантического поля в качестве строительного материала языка имеет первостепенную важность среди поставленных задач на уроках иностранного языка и наблюдается практически на каждом уроке, на любом этапе изучения. Также следует не забывать о чрезвычайной трудоемкости процесса овладения новыми лексическими единицами.

Ограниченный словарный запас может привести к разочарованию и демотивации обучающихся, так как он препятствует передаче мыслей во время разговора или письма. Эта идея находит подтверждение в работах К. Фолз, которая говорит, что «вы можете обойтись без грамматики; без слов невозможно обойтись» [Актуальные проблемы..., 2020]. Эта проблема может быть решена путем систематической работы над повышением лексической компетентности.

Главная задача обучения лексике – формирование лексического навыка, который представляет собой автоматизированное действие по выбору лексической единицы адекватно замыслу и ее правильному сочетанию с другими единицами в продуктивной речи, а также автоматизированное восприятие и ассоциирование со значением в рецептивной речи [Азимов, Щукин, 1999]. В соответствии с этим лексические навыки подразделяют на рецептивные и продуктивные.

Продуктивный лексический навык определяется как синтезированная операция, заключающаяся в вызове лексической единицы в соответствии с коммуникативной задачей или ситуацией общения, а также ее правильное сочетание с другими лексическими единицами. Продуктивный лексический навык обуславливает развитие умений говорения и письма. *Рецептивный* же лексический навык – это синтезированное действие, которое заключается в распознавании графического или фонетического образа лексической единицы и в соотнесении формы слова с его значением [Гуреева, 2013]. Данный лексический навык формируется при обучении чтению и аудированию.

Многие методисты включают в состав лексического навыка также и другие важные компоненты. Например, Н.Д. Гальскова выделяет:

- социокультурные знания, лексику, обозначающую реалии стран изучаемого языка, а также владение этикетом и нормами общения, принятыми в этих странах.
- лингвистические знания, среди которых правила словообразования и словосочетания лексических единиц, знание служебных слов и умение их употреблять в предложении [Гальскова, 2018].

Содержание обучения лексической стороне речи предусматривает владение лексическим минимумом, обеспечивающим возможность общения в определяемых программой сферах иноязычного общения [Леонтьева, 2017]. Лексический минимум – лексические единицы, соответствующие целям обучения и требованиям программы, которые должны быть усвоены обучающимися за

определенный период обучения. Лексический минимум по иностранному языку состоит из двух частей: активного и пассивного словарных запасов [Зарубина, 2017].

В соответствии с новым Федеральным государственным образовательным стандартом начального общего образования изучение иностранного языка в общеобразовательных учреждениях Российской Федерации начинается во втором классе. На базовом уровне владения иностранным языком учащиеся начальной школы должны за три года обучения (2-4 классы) приобрести начальные навыки общения, освоить правила речевого поведения, а также освоить начальные лингвистические представления, необходимые для овладения устной речью на элементарном уровне. Предметные результаты по учебному предмету "Иностранный язык" должны обеспечивать использование языковых средств, соответствующих учебно-познавательной задаче, ситуации повседневного общения: овладение навыками распознавания и употребления в устной и письменной речи не менее 500 изученных лексических единиц в их основных значениях и навыками распознавания и употребления в устной и письменной речи изученных синтаксических конструкций и морфологических форм изучаемого иностранного языка [ФГОС, 2021].

Соответственно на начальном уровне изучения иностранного языка обучающийся должен овладеть 500 лексическими единицами для рецептивного усвоения и продуктивного употребления. Эти лексические единицы включают в себя простейшие устойчивые словосочетания, оценочную лексику и речевые клише как элементы речевого этикета, отражающие культуру англоговорящих стран. Лексика, освоенная в начальной школе, является базой для формирования лексического навыка в средней школе. Это говорит о том, что результаты освоения общего курса английского языка в начальной школе крайне важны.

При формировании лексического навыка у младших школьников преподавателям необходимо учитывать особенности развития младших школьников на когнитивном уровне: особенности развития мышления, памяти, внимания и восприятия информации. Отметим наиболее значимые из них:

- У учащихся 1 и 2 классов преобладает наглядно-образное мышление, в 3 - 4 классе происходит переход к словесно-логическому мышлению. К концу 4 класса у школьников проявляются индивидуальные различия, в соответствии с которыми по преобладающему типу мышления выделяются три группы школьников: «теоретики» - словесное мышление, «практики» - наглядное мышление, «художники» - образное мышление;

- Младшие школьники могут концентрировать свое внимание и сосредоточенно выполнять одно задание в течение не более 20 минут;

- Младшие школьники обладают хорошей механической памятью и могут механически заучивать довольно большие тексты.

- 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. Это говорит о преобладании образной и эмоциональной памяти [Чусенко, 2015].

Кроме того, стоит учитывать тот факт, что современные ученики являются представителями поколения Z, а значит, обладают «клиповым мышлением» - предпочитают наглядность чтению. Свобода в использовании цифровых технологий и постоянный доступ к информации демотивирует обучающихся запоминать материал, повторяя его многократно. Очень часто представители поколения Z воспринимают только те знания, которые имеют практическое значение. Они гиперактивны и нетерпеливы, обладают неустойчивым вниманием. Обучающиеся нацелены на быстрый результат и, не получая его, зачастую теряют мотивацию к продолжению той или иной деятельности. Для наиболее эффективного процесса обучения необходимо учитывать эти особенности и соблюдать принципы, способствующие формированию прочного активного и пассивного словарного запаса.

На основании изученной теории, нами были выделены следующие принципы обучения лексике в начальной школе:

- информация для изучения должна быть доступной для школьников и не превышать допустимые нормы;
- необходимо чередовать разные виды деятельности, так как детям младшего школьного возраста трудно выполнять однотипные задания в течение длительного промежутка времени;
- прочность усвоения лексического материала зависит от того, насколько ярко подана информация;
- информация, сопровождающаяся эмоциональным переживанием, запоминается быстрее нейтральной;
- изучение лексических единиц должно происходить в контексте,

Таким образом, преподавание лексики является важным аспектом обучения иностранному языку. От уровня сформированности лексического навыка зависит уровень развития умения говорить, слушать, читать и писать на иностранном языке. Грамотное формирование лексического навыка зависит от множества факторов, в частности, от принципов и этапов, которыми руководствуется учитель в процессе иноязычного обучения. Также в формировании лексического навыка большую роль играют особенности возраста обучающихся. Эти особенности необходимо учитывать при выборе методов и приёмов работы с лексическим материалом. Так среди множества эффективных методик обучения иноязычному лексическому навыку, соответствующих выделенным нам особенностям обучения лексике на начальном этапе, выделяют обучение с помощью применения игровых технологий.

1.4 Игра как средство формирования лексического навыка

Заучивание лексики многим ученикам представляется монотонным и утомительным занятием. Не всегда работа с лексикой нравится и самим преподавателям. Сложность и динамический характер феномена словарного запаса требует от педагога постоянного поиска эффективных средств и технологий, обеспечивающих учащимся все условия для овладения новыми лексическими единицами и активного использования уже известных слов. Одной из главных проблем при обучении детей иностранным языкам являются затруднения при запоминании новых слов. Учитель английского языка должен учитывать особенности мотивации и устройства внимания младших школьников при формировании лексического навыка. Анализ ряда методических трудов по обучению иностранным языкам показал, что на сегодняшний день большим потенциалом в языковом образовании в целом, и в обучении лексике в частности, обладают игры.

Лексические игры в большей степени содействуют запоминанию лексического материала и расширению словарного запаса школьника, а также делают процесс формирования и совершенствования лексических навыков менее скучным и трудоёмким. Правильно организованная игра может оказаться гораздо результативнее и полезнее, чем десятки упражнений и бесконечное количество рабочих листов раздаточного материала.

Игры данной категории преследуют следующие цели:

- 1) расширение словарного запаса учащихся с целью решения различных коммуникативных задач;
- 2) тренировка учащихся в употреблении лексики в ситуациях, приближенных к естественному общению;
- 3) развитие речевой реакции учащихся;
- 4) активизация речемыслительной деятельности учащихся;
- 5) знакомство учащихся с сочетаемостью слов (коллокация)

[Архангельская, Заболотная, 2019].

По определению Е.А. Маслыко, формирование лексических навыков «предполагает овладение обучаемым правилам соотнесения конкретной лексической единицы с другими лексемами в тематической и семантической группах, с синонимами и антонимами, четким определением значения лексической единицы, соотнесенностью этого значения со сходными или контрастными значениями сравниваемых лексем» [Маслыко, Бабинская, Будько, Петрова, 2004]. По принципу этой функциональной модели – соотнесения (сравнения) и сочетаемостью (коллокацией) отдельно взятой лексической единицы с другими лексемами построены большинство лексических игр, используемых на уроках иностранного языка.

Методистами была разработана последовательность действий, ведущая к формированию лексического навыка, которая представлена несколькими этапами. Каждый из этих этапов имеет уникальную ценность в процессе формирования лексического навыка, пропуск одного из этапов, некачественное выполнение заданий на определенном этапе или несоблюдение последовательности этих этапов препятствует успешному овладению лексическим навыком. Таким образом, процесс формирования лексического навыка включает следующие этапы:

1) Этап введения, предполагающий ввод новой лексики, ознакомление с функцией слова, его значением, формальными признаками;

2) Ситуативный или стереотипизирующий этап, на котором происходит усвоение слов, тренируются новые лексические единицы, и создаются прочные речевые связи, используемые в речевых ситуациях;

3) Вариативно-ситуативный, на котором организуется использование новых лексических единиц в речи, происходит обучение комбинированию знакомых лексических элементов в разнообразных контекстах [Зарубина, Бодулева, 2017].

Лексические игры можно использовать на разных этапах работы над языковым материалом.

На ориентировочно-подготовительном этапе формирования иноязычных лексических навыков для семантизации и первичной тренировки новых лексических единиц могут быть использованы обучающие 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 в качестве заданий, обеспечивающих переход к подлинно коммуникативным заданиям.

Место игры на уроке и отводимое игре время зависят от разных факторов. Их можно использовать в начале каждого урока в качестве «warming up» для создания комфортной атмосферы и повторения ранее пройденного лексического материала, который будет использоваться учащимися в дальнейшем, в середине или конце занятия – для снятия напряжения, усталости.

Опыт показывает, что без игровой деятельности усвоение иностранной лексики в памяти ребенка менее эффективно и требует чрезмерных умственных нагрузок, что нежелательно. Игровая форма проведения занятий сделает интересными даже самые «скучные» темы предметного курса, так как именно в игре школьники активно мыслят, чувствуют и творят свободно. Особенно это важно в работе с младшими школьниками, так как однообразная и монотонная работа снижает уровень внимания и интерес учащихся к происходящему на уроке. А игра, представляя собой творчество и отдых, не только не теряет учебно-воспитательной направленности, но более того делает учебный процесс более качественным, содержательным, а детей более мотивированными.

Важно использовать такие игры во время проведения урока английского языка, ведь их использование не только помогает развить память, концентрацию внимания, скорость мышления и сообразительность, но и способствует овладению иностранным языком в занимательной форме, а это поддерживает интерес к обучению. При творческом подходе к организации урока английского

языка, эффект от занятий обязательно скажется на развитии учащихся положительно, повлияет на активизацию психических функций, расширит кругозор школьников. Однако важно помнить, что все это невозможно без учета возрастных особенностей учеников и стадии обучения иностранному языку, поскольку учет этого психологического фактора делает использование игр в классе максимально эффективным.

Таким образом, использование различных игр обеспечивает постоянный интерес детей к иноязычно-речевой деятельности. Учитывая психологические и поведенческие особенности детей младшего школьного возраста, игровая деятельность выполняет не только развлекательную функцию, но и имеет значительный обучающий потенциал. Разумное применение игр на уроках и сочетание их с другими методическими приёмами способствует качественному усвоению материала и делает процесс обучения потребностью для учеников.

ВЫВОДЫ ПО ПЕРВОЙ ГЛАВЕ

На основании изучения теоретической литературы можно сделать вывод, что игровые технологии являются эффективными при формировании лексического навыка в начальной школе. Данные технологии представляют собой обширную группу методов, приёмов и средств организации педагогического процесса в форме различных обучающих игр, игр, созданных педагогом с помощью методических средств и используемых во время занятия с целью обучения и воспитания детей.

На данном этапе исследования мы определили цели и функции обучающих игр и пришли к выводу, что игры оживляют занятия, у учащихся появляется возможность проявить такие качества, как доброжелательность, внимательность, взаимопомощь. Однако функционал обучающих игр этим не ограничивается. Помимо воспитательной и развлекательной функции игровая деятельность в процессе обучения выполняет коммуникативную, развивающую, релаксационную, психологическую, а также обучающую функции, что помогает придать занятию более неформальный характер, при этом не снижая качество усвоения материала, а, наоборот, повышая прочность усвоения знаний.

Использование игр на уроках иностранного языка в обучении лексике, а также другим аспектам языка, в значительной степени оптимизирует образовательный процесс. В соответствии с тем, какой языковой навык формируется в процессе игры выделяют: лексические, грамматические, фонетические, орфографические, а также творческие игры.

Лексические игры используются для формирования лексического навыка, который представляет собой автоматизированное действие по выбору лексических единиц адекватно замыслу и их правильному сочетанию с другими единицами в продуктивной речи, а также автоматизированное восприятие и ассоциирование со значениями в рецептивной речи. Такие игры содействуют запоминанию лексического материала и расширению словарного запаса школьника, а также делают процесс формирования и совершенствования

лексического навыка менее скучным и трудоёмким. Однако эффективность использования обучающих игр зависит от множества факторов, которые должны отслеживаться учителем при планировании той или иной игровой деятельности.

Место игры в процессе формирования лексического навыка разнообразно: на этапе знакомства с новым материалом, при закреплении приобретенных на предыдущих уроках знаний, умений и навыков, а также при повторении и систематизации изученного материала, активизации его в речи.

Таким образом, 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.

ГЛАВА 2. ОПЫТНО-ЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНАЯ РАБОТА ПО ФОРМИРОВАНИЮ ИНОЯЗЫЧНОГО ЛЕКСИЧЕСКОГО НАВЫКА ОБУЧАЮЩИХСЯ НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЫ С ПОМОЩЬЮ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ

2.1 Анализ УМК «Английский в фокусе» (Spotlight-4) в лексическом аспекте обучения

УМК по английскому языку «Spotlight 4» (авторы: Н.И. Быкова, Д. Дули, М. Д. Поспелова, В. Эванс) отвечает требованиям ФГОС и соответствует общеевропейским компетенциям владения иностранным языком (Common European Framework of Reference), а также соответствует стандартам Совета Европы. УМК Spotlight «Английский в фокусе» удовлетворяет целям и задачам, которые сформированы в ФГОС. Содержание и задания данного УМК, на наш взгляд, соответствуют интересам и потребностям учащихся начальной школы, а именно – учеников 4 классов общеобразовательных школ.

В данном УМК находят отражение не только традиционные методы обучения, но и современные тенденции российской и зарубежных методик обучения иностранному языку, что позволяет достигать учителю положительных результатов в обучении младших школьников без излишнего их переутомления, дает возможность эффективно использовать английский язык и изучать его с удовольствием. Благодаря разнообразию заданий и форм работы он привлекает как учителей, так и учеников; в учебнике предусмотренная программой языковая нагрузка, эффективно объединяется с захватывающими играми, комиксами, песнями и проектами. Более того, большую часть учебника составляют аутентичные материалы, что является его несомненным преимуществом, а отработка лексико-грамматического материала осуществляется в тесной взаимосвязи.

УМК «Spotlight» состоит из следующих компонентов:

- Учебник, включающий в себя грамматический справочник;
- Рабочая тетрадь;
- Языковой портфель (сборник дополнительных творческих заданий по темам / модулям учебника);

- Книга для чтения с CD-диском (отдельно от учебника «Джек и бобовое зернышко»);
- Книга для учителя с рекомендациями;
- Контрольные задания (Test Booklet).

Особый интерес для данного исследования представляет учебник (Student's Book), к анализу которого мы обратимся на данном этапе исследования.

В ходе анализа УМК «Spotlight - 4» мы пришли к выводу, что учебник направлен на обучение всем видам речевой деятельности и аспектам языка. Авторы предлагают различные упражнения и задания на формирование лексических, грамматических и фонетических навыков, а также на обучение говорению, чтению, письму и аудированию.

Проанализировав данное учебное пособие с лексической стороны, мы выяснили, что в основе изучения лексических единиц лежит принцип наглядности и тематический подход. Учебник «Spotlight 4» имеет модульную структуру; в его состав входит 9 тематических модулей (включая стартовый). Тема одного модуля включает несколько микротем. В пределах одной темы, обучающиеся получают возможность развития устной речи с учетом индивидуальных интересов. Рассмотрим темы, предлагаемые данным учебником и определим основной лексический материал каждой темы, отраженные в таблице 1.

Таблица 1 - Содержание лексического материала каждого модуля УМК «Spotlight-4»

№	Название модуля	Лексический материал
1	Back together! (<i>Стартовый модуль</i>)	<i>Лексика, изученная на предыдущем этапе обучения (3 класс).</i>
2	Family and friends!	Objects, family members, appearance adjectives;
3	A working day!	Jobs, places, activities sports and times of day;
4	Tasty treats!	Food;
5	At the zoo!	Animals and their actions, months, appearance adjectives;
6	Where were you yesterday?	Feelings;
7	Tell the tale!	Action verbs;
8	Days to remember!	Entertainment, places in town, appearance adjectives, musical instruments;
9	Places to go!	Countries, action verbs, clothes, the weather.

Все вышеперечисленные темы полностью соответствуют возрастным и психологическим особенностям учащихся.

Для изучения лексического материала авторы предлагают различные задания, которые мы разделили на следующие группы: языковые (репродуктивные) и речевые (продуктивные). Языковые упражнения подразделяются на имитационные, подстановочные и трансформационные. Приведем примеры заданий на обучение лексике.

I. Языковые упражнения

1. Имитационные

Во всех модулях ввод лексического материала происходит в процессе аудирования. На страницах учебника представлены яркие картинки со словами, которые произносит диктор. Задания звучат следующим образом: «*Listen and read*» или «*Listen and point*». Следует отметить, что лексический материал также вводится посредством прослушивания стихотворений и песен: «*Listen and point, then sing along.*».

2. Подстановочные

Упражнение «*Who says what? Look, read and match*» (Модуль 2, стр. 28 №1). Цель: закрепление лексики. Дано 6 рисунков и 6 предложений. Обучающимся необходимо соединить изображения с соответствующими предложениями.

Упражнение «*Look and write: good, pretty, loud, strong, kind.*». Обучающиеся должны прочитать диалоги и вставить пропущенные слова, опираясь на контекст (Модуль 7, стр. 118 №2).

3. Трансформационные

Упражнение «*Make sentences, as in the example*». Обучающимся необходимо составить предложения из предложенного списка слов, выбирая подходящую форму слов (Модуль 2, стр. 38 №2).

II. Речевые упражнения

Упражнение «*Read and answer*». Обучающие читают текст «A Whale of a Time!» и в устной форме отвечают на вопросы по содержанию текста (Модуль 4, стр. 63 №4).

Упражнение «*Talk with your friend*». Обучающимся предлагается разыграть диалог в паре, отвечая на вопросы по содержанию истории (Модуль 2, стр. 36 №4).

Анализ учебника также показал, что в нем предусмотрено некоторое количество упражнений и заданий в формате игр (парных, групповых, индивидуальных). Именно эти упражнения представляют особый интерес для данного исследования.

Игры, встречающиеся на страницах данного учебника, обеспечивают использование учащимися языкового материала в непринужденной форме, с подключением эмоциональной сферы и способствуют повышению эффективности усвоения активного лексического материала каждого раздела. Помимо языковой составляющей, ряд игр содержит и физическую составляющую: игра включает в себя динамические моменты (встать, сесть, переместиться, использовать мяч и т.п.). Рассмотрим некоторые игры, предлагаемые авторами.

Where do they work? Для игры понадобятся карточки с изображением профессий и учреждений (*hospital, baker's, post office, etc.*). Учащиеся работают в парах: один ученик получает комплект картинок с изображением профессий, другой — комплект картинок с изображением учреждений. Каждый учащийся перемешивает свои картинки и кладет стопкой изображением вниз. Затем они одновременно открывают верхние картинки и кладут их рядом. Если здание и профессия совпадают, то первый, кто скажет *Snap! A nurse usually works at a hospital!*, забирает себе картинки. Побеждает тот, кто к концу игры соберет больше всего картинок. Вместо картинок можно использовать карточки с написанными на них словами и играть по тем же правилам.

Fruit Salad. Учащиеся садятся на своих стульях в круг, а один ученик (водящий) садится в центре. Учитель раздает заранее приготовленные листочки

бумаги с написанными на них названиями фруктов. Учащиеся не должны сообщать друг другу, какие у них слова на листочках. Водящий говорит: *Apples! Change places!* Учащиеся, у которых написано название этого фрукта, быстро встают и меняются местами, а водящий тем временем пытается занять один из свободных стульев. Тот, кому не хватило стула, становится водящим, и игра продолжается.

Mims. Данная игра направлена на закрепление лексики по теме «Animals». Учитель говорит предложение о том, что делают животные. Если предложение верное, учащиеся изображают это действие. Если неверное, учащиеся ничего не делают. Например:

Учитель: *Monkeys climb trees!* - Учащиеся изображают обезьян, карабкающихся на деревья.

Учитель: *Hippos clap their hands!* - Учащиеся ничего не изображают.

Circle the odd one out. Класс делится на две команды. Учитель пишет ряд слов, а учащиеся должны назвать слово, которое не относится к данной группе. Чтобы ответить, какое слово лишнее, нужно догадаться, какой признак объединяет остальные слова. Игры такого типа не только помогают закрепить лексический материал, но и учат ребенка выделять существенные признаки объектов, абстрагироваться и обобщать, помогают развить логическое мышление.

Стоит отметить что, в конце каждого урока, направленного на введение лексических единиц, авторами учебника предлагается одна игра на закрепление новых слов. Однако на последующих уроках на протяжении юнита игры не применяются. На наш взгляд такое количество игр не гарантирует высокую эффективность и сохранение лексических единиц в памяти обучающихся.

Подводя итоги анализа УМК «Spotlight - 4», мы пришли к выводу, что авторы учебника предлагают достаточное количество игровых заданий на отработку грамматических конструкций, в то время как лексические игры представлены в меньшем количестве, что сказывается на качестве усвоения

лексического материала. Поэтому нам представляется целесообразным увеличить количество игровых заданий, ориентированных на обучение лексическому навыку. В связи с этим в следующем параграфе предлагается ряд обучающих игр и игровых приемов, которые можно использовать в качестве дополнительных заданий при обучении лексике на основе данного УМК.

2.2 Методическая разработка упражнений с применением лексических игр направленных на формирование лексического навыка обучающихся на уроке английского языка в 4 классе

В данном параграфе представлен разработанный в ходе исследования комплекс упражнений с применением лексических игр, который может быть использован в качестве дополнения к УМК «Spotlight - 4» для того, чтобы разнообразить учебную деятельность и увеличить эффективность работы на уроке.

Для внедрения дополнительных игровых заданий был выбран Module 3 - «Tasty treats!». Данный выбор обоснован большим количеством нового лексического материала, который обучающимся предлагается усвоить в период работы по определенной теме. Более того, предложенные лексические единицы часто употребляются в повседневной жизни, например, при походе в магазин или кафе, что обозначает необходимость доведения их использования до автоматизма. Данный модуль включает в себя 23 задания, среди которых только 1 задание представлено в формате игры: составление на доске цепочки из новых слов «Word Chain». Таким образом, игровые задания составляют около 4% от общего числа упражнений, что на наш взгляд, кажется недостаточным для интересного и эффективного запоминания слов. С учетом вышесказанного были разработаны следующие упражнения.

1. Игра «Invisible cards»

Цель упражнения: тренировка фонетических навыков обучающихся, их памяти, заучивание новых лексических единиц.

Ход работы: Учитель прикрепляет на доску карточки с изображением изученных слов. Оптимальное количество карточек - 7-10 штук. Каждую карточку

необходимо обрисовать таким образом, чтобы получилась сетка. Учитель указывает на карточки в порядке их очередности и просит учеников хором называть слова. Затем учитель убирает по одному изображению, продолжая повторять ряд слов, который был представлен изначально, указывая на изображения и пустые клетки. Через некоторое время на доске не будет карточек – только нарисованная сетка. Опрос продолжается до тех пор, пока обучающиеся не восстановят в памяти все слова.

Следует отметить, что данная игра не привязана к определенной лексике, а потому может быть включена в любой урок, предполагающий изучение лексических единиц.

2. Игра «Guess the words»

Цель упражнения: повторение лексического материала в устной форме, запоминание графического образа слова, совершенствование навыков чтения.

Ход работы: Учащиеся разделяются на 3 команды. Каждая команда получает доску и маркер для записи ответов. На экране представлены загадки. Учащиеся самостоятельно читают загадки, обсуждают ответ в группе и записывают его на доске для ответов. Команда, быстрее записавшая ответ - получает 1 балл. Побеждает команда, набравшая наибольшее количество баллов.

3. Игра «Pictionary»

Цель упражнения: повторение лексического материала в устной форме, запоминание графического образа слова, создание ассоциативных образов с изученными словами, развитие догадки.

Ход работы: Обучающиеся разделены на две команды (с целью создания соревновательного элемента и повышения динамики игры). Учитель предлагает две шляпы, из которых участники обеих команд достают слова по очереди. После этого ведущий (тот, кто вытянул слово) должен нарисовать на доске предмет, который обозначает вытянутое слово так, чтобы остальные участники команды угадали его. Следующий в очереди участник команды должен написать слово на доске верно – тогда команде засчитывается 1 балл. Та команда, которая быстрее справится с заданием и получит больше баллов – команда победитель.

4. Игра «Change places»

Цель упражнения: повторение лексического материала в устной форме, снятие физического напряжения.

Ход работы: Ученики становятся в круг, учитель раздает им карточки с изображением продуктов. При этом все карточки дублируются. Учитель называет какое-либо слово и ученики, которые услышали свое слово должны поменяться местами.

5. Игра «Supermarket»

Цель упражнения: использование лексического материала в диалогической речи.

Ход работы: Обучающиеся делятся на команды по 3-4 человека в каждой. Один из участников игры - продавец, остальные - покупатели. Каждый «продавец» получает лист с изображением продуктов и указанием цен. Покупатели получают список продуктов, которые им необходимо купить в магазине. Ученики разыгрывают сценку покупки продуктов в магазине, используя опорный диалог из упражнения в учебнике (см. рисунок 1). Разработанный для данной игры раздаточный материал представлен в Приложении Г.

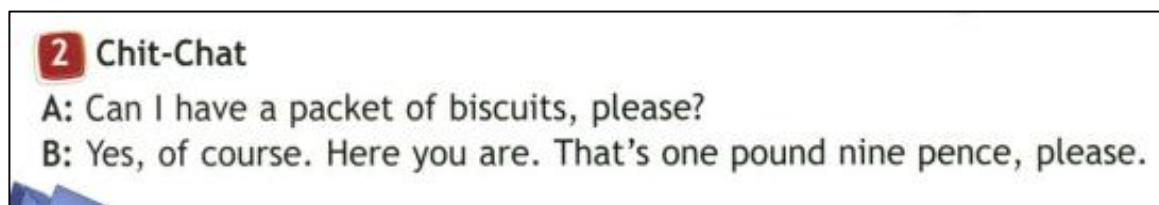


Рисунок 1 – Опорный диалог для игры «Supermarket»

6. Игра «Kinds of food»

Цель упражнения: повторение лексического материала в устной форме, дифференциация лексики по категориям.

Ход работы: Водящий бросает мяч по очереди всем ученикам, произнося одно из трех слов: «Vegetable», «Fruit», «Meat» или «Dairy». Поймавший должен назвать слово из названной категории. Игру можно усложнить – к примеру, говорить слово можно только после просьбы «Please». Это добавит азарта, а значит и внимательности участникам.

7. Игра «Find your Match»

Цель упражнения: совершенствование навыков чтения, тренировка употребления определителей количества еды и напитков, использование материала в диалогической речи.

Ход работы: Учитель делит обучающихся на две группы. Участники первой группы получают карточки со словами (a packet, a bar, a kilo, a loaf, a jar, a carton, a bottle, a tin), участники другой группы – с изображением какого-либо продукта. Затем дети ищут свою пару, образуя словосочетания, и таким образом в классе образуются пары для выполнения последующего парного задания.

8. Игра «Scramble»

Цель упражнения: запоминание графического образа слова.

Ход работы: Учитель делит обучающихся на 3-4 группы. Каждая группа получает карточки или листы, на которых вразброс по группам находятся буквы. Ученики должны составить из каждой группы букв слово, относящееся к изучаемой теме и записать ответы на листе. Так команда, которая быстрее составит все слова, побеждает.

9. Игра «Bingo»

Цель упражнения: запоминание графического образа слова.

Ход работы: Учитель записывает на доске 10-15 слов. Ученики должны выбрать любые 6-8 слов и записать их в тетрадь. Учитель показывает учащимся на экране изображения продуктов. Если изображенное слово записано у обучающегося в тетради, он подчеркивает его карандашом. Выигрывает тот, кто подчеркнёт все слова и громко скажет «Бинго». После этого все слова произносятся вслух хором или одним из учеников.

10. Игра «Dominoes»

Цель упражнения: повторение лексического материала в устной форме.

Ход работы: каждый ученик получает 1-2 карточки. Игру начинает тот, у кого есть карточка со словом «start». Ученики по очереди выходят к доске, называя слова, изображенные на карточках, используя конструкцию have got.

Например, «*I've got a lemon. Who has got a pineapple?* ». Ученик, у которого есть второе слово, выходит к доске и проделывает аналогичную работу. Таким образом, на доске образуется игровое поле с карточками. Игра продолжается до тех пор, пока на доске не окажется карточка со словом «finish».

11. Игра «Pass me»

Цель упражнения: закрепление нового лексического материала в устной форме, обучение вежливой беседе за столом.

Ход работы: Обучающиеся встают в круг. Учитель дает каждому ученику картинку с изображением новой лексики. Учащиеся держат картинки так, чтобы все видели, что на них изображено.

Так, учитель обращается к одному из учеников, с просьбой передать ему предмет, изображенный на карточке (*Can you pass me...?*). Ученик подходит к учителю и отдает свою картинку (*Sure. Here you are!*), а сам обращается к другому учащемуся со своей просьбой. Игра проводится в быстром темпе, в ходе игры картинки можно менять.

Подводя итог, хотелось бы отметить, что разработанные упражнения могут быть использованы не только в рамках УМК «Spotlight - 4», но и при работе с другими учебниками, а также при работе с обучающимися других возрастов (с учетом некоторых возрастных особенностей). Большинство игр не привязано к определенной лексике, а потому предложенные игры могут быть включены в любой урок, предполагающий изучение лексических единиц. В результате анализа составленных упражнений, мы выявили то, что все они, так или иначе, имеют общие цели – повторение и отработка лексического материала в устной форме и запоминание графического образа слова. Вторичные цели являются специфичными для того или иного задания, так как сами задания проводятся в различных формах обучающих игр.

2.3 Практическое применение игровых технологий на уроках английского языка в 4 классе

Возможности обучающих игр при формировании лексического навыка исследовались в ходе опытно-экспериментальной работы на базе МБОУ

Емельяновской СОШ №1. В рамках опытно-экспериментальной работы был проведен обучающий эксперимент.

Цель обучающего эксперимента – подтверждение эффективности применения обучающих игр при формировании лексического навыка у обучающихся на уровне начального общего образования.

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

1. Анализ учебно-методического комплекта по английскому языку «Spotlight» для 4 класса;

2. Проведение вводного тестирования, направленного на определение уровня владения иноязычным лексическим навыком обучающихся контрольной и экспериментальной групп по изученной теме.

4. Апробирование разработанного дидактического материала с использованием игровых упражнений на практике;

5. Сбор аналитической информации о результатах проделанной работы;

6. Подведение итогов.

Экспериментальную базу исследования составила группа из 28 обучающихся: экспериментальная группа, 4 «Б» класс – 14 человек и контрольная группа, 4 «А» класс – 14 человек. Работа проводилась в естественных условиях в соответствии с утвержденной программой изучения иностранного языка в 4 классе.

Опытно-экспериментальная работа осуществлялась в три этапа.

1. *Диагностический*: определение уровня владения иноязычным лексическим навыком обучающимися на начало опытно-экспериментальной работы.

2. *Формирующий*: реализация разработанного комплекса дидактических материалов с игровым элементом, способствующих формированию лексического навыка.

3. *Контрольный*: оценка уровня усвоения лексического материала учащимися после проведения обучающего эксперимента, сравнение результатов, полученных на этапе констатации с результатами эксперимента.

2.3.1 Диагностический этап опытно-экспериментальной работы

На первом этапе опытно-экспериментальной работы была проведена диагностика уровня сформированности иноязычного лексического навыка у обучающихся экспериментальной и контрольной групп посредством проведения входного тестирования, которое было составлено на основе лексического материала УМК «Spotlight -4», Module 2: “A Working Day!”. Данный модуль предполагает изучение лексических единиц по трем смежным темам: «Locations», «Jobs» и «Activities».

Входное тестирование (Приложение А) состояло из четырех заданий лексической направленности. Первое задание направлено на проверку усвоения изученных лексических единиц по теме «Locations» и их графического образа – заполнение пропусков в словах недостающими буквами. Во втором задании обучающимся предлагается прочитать 5 предложений и вставить пропущенные по смыслу слова (место или профессия). Третье задание составляют загадки про профессии, задача учеников - отгадать загадки, соединить их с картинками-ответами и подписать картинки (профессии). Последнее задание - составить из предложенных букв слова по теме «Activities». Задания имеют разное количество баллов. За каждый правильный ответ предполагается 1 балл. Критерии оценивания результата выполнения заданий приведены в Таблице 2.

Таблица 2 - Критерии оценивания входного тестирования

Задание	Максимальное количество баллов	Комментарии
№1	5	-
№2	5	Если допущена хотя бы 1 ошибка в написании слова, балл снимается
№3	10	1 балл - за каждое правильное соотнесение 1 балл - за каждое правильное слово
№4	5	-

Таким образом, максимальное количество баллов равняется 25, что соответствует 100% выполнения задания. Обучающийся получает оценку в зависимости от итогового результата. Соотношение полученных баллов и оценок представлено в таблице 3.

Таблица 3 - Количественные показатели отношения оценок к баллам

Кол-во баллов	Процентное соотношение	Оценка
22-25	85-100%	Отлично (5)
18-21	70-85%	Хорошо (4)
13-17	50-70%	Удовлетворительно (3)
Меньше 13	Меньше 50%	Неудовлетворительно (2)

Результаты оценивания входного тестирования, проведенного в экспериментальной и контрольной группах на диагностическом этапе опытно-экспериментальной работы, представлены на рисунке 2.

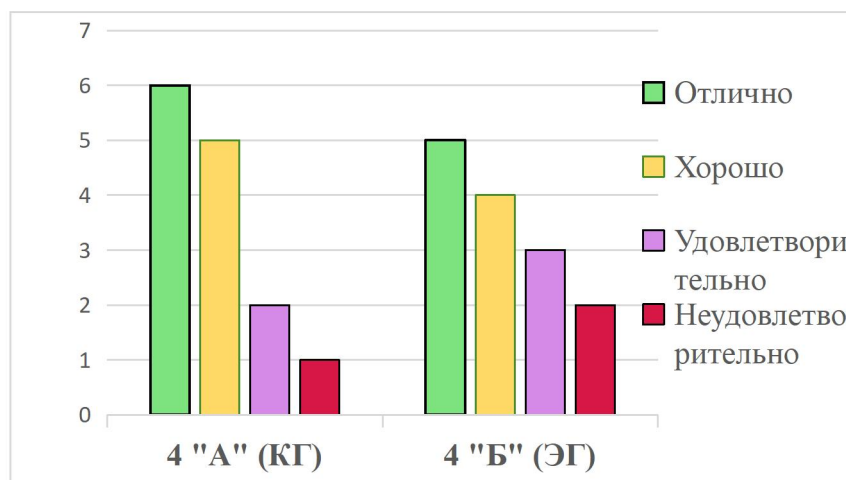


Рисунок 2 – Результаты входного тестирования обучающихся на диагностирующем этапе опытно-экспериментальной работы

Исходя из приведенных результатов видно, что на начало опытно-экспериментальной работы обучающиеся 4 «А» и 4 «Б» классов показали примерно одинаковые результаты. В обеих группах преобладает оценка «отлично». Обучающиеся 4 «А» класса в количестве шести человек имеют высокий уровень развития лексического навыка по темам «Locations», «Jobs» и «Activities», они справились с более 85% заданий и получили оценку «5»; в свою

очередь 5 человек показали уровень грамматического навыка выше среднего и получили оценку «4». Результаты ниже среднего (получили «оценку – 3») продемонстрировали 2 обучающихся, а низкий уровень развития лексического навыка по данным темам показал 1 ученик, который получил оценку «неудовлетворительно».

Обучающиеся 4 «Б» справились с входным тестированием, показав следующие результаты: 5 человек - оценка «отлично», 4 человека - оценка «хорошо», 3 человека - оценка «удовлетворительно». Из 14 обучающихся 2 ученика не справились с заданием, получив оценку «неудовлетворительно».

В результате тестирования были выявлены следующие типичные ошибки. 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 большое количество букв. Данная проблема могла быть следствием того, что программой учебника предусмотрено многочисленное повторение новых лексических единиц в устной форме, однако задания на их написание практически отсутствуют. Во втором и третьем заданиях обучающиеся столкнулись с трудностью выбора верной по смыслу лексической единицы (контекстуальной догадкой) и в большинстве случаев так же делали ошибки в орфографии, что сказалось на окончательном результате. Четвертое задание не представило большой сложности для обучающихся, почти все ученики справились с заданием, однако, некоторые из них допустили ошибки в написании наиболее сложных слов (*hockey, baseball*). Тем не менее, только 12% обучающихся не справились с заданиями, получив оценку «неудовлетворительно», из чего можно сделать о том, что обучающиеся обеих групп, в целом, усвоили лексические единицы по изученной теме.

Таким образом, результаты количественного анализа свидетельствуют о том, что разница владения лексическим навыком не существенна, но наблюдается. Проанализировав результаты тестирования, мы определили 1 группу (4 «А» класс) в качестве контрольной, а вторую группу (4 «Б» класс) как экспериментальную.

Выбор объясняется стремлением улучшить результаты экспериментальной группы и сравнить их с результатами контрольной группы, или даже превзойти как подтверждение эффективности применения игровых технологий при обучении лексике.

2.3.2 Формирующий этап опытно-экспериментальной работы

В ходе опытно-экспериментальной работы учебный процесс в 4 «А» (контрольная группа) и 4 «Б» (экспериментальная группа) классах был спланирован и осуществлен на основе УМК «Spotlight – 4», Module 3 (Units 5-6): «Tasty Treats!». Уроки для контрольной группы были составлены в плановом режиме, в то время как занятия в экспериментальной группе были организованы с использованием игровых технологий, а именно дополнительных лексических игр.

Далее в параграфе приводится описание методической организации процесса формирования лексического навыка обучающихся экспериментальной группы в рамках изучения темы «Food»: Units 5-6 “Pirate’s fruit salad” и “Make a meal of it!” с применением лексических игр. Данная тема рассчитана на 4 академических часа, что соответствует четырем урокам. За этот период было апробировано 8 разработанных лексических игр (по две игры в течение каждого урока): дидактическая игра «Bingo»; игры с применением флэш карт: «Invisible cards», «Pass me»; подвижные игры «Kinds of food» и «Find your match»; групповые игры: «Scramble» и «Pictionary», а также ситуативно-ролевая игра «Supermarket».

LESSON 1. Unit 5 (ФРАГМЕНТ УРОКА)

Тема: Pirate’s fruit salad!

Цель урока: обеспечение в ходе урока запоминания лексических структур по теме «Tasty treats!», развитие умения обучающихся вести беседу за столом.

Задачи:

Образовательные:

- способствовать формированию, тренировке и закреплению навыков использования лексических единиц по данной теме; расширить словарный запас;
- активизировать ранее изученный лексико-грамматический материал; познакомить с исчисляемыми и неисчисляемыми существительными и словами, обозначающими количество.

Развивающие:

- формировать умение логически рассуждать;
- развивать творческие способности учащихся, их познавательную активность;
- способствовать развитию внимательности;
- развивать мотивационные качества учащихся, мотивы учебной, деятельности.
- сформировать навыки диалогической речи.

Воспитательные:

- развить умения преодолевать трудности, познавательной активности и самостоятельности;
- воспитать интерес к предмету, к учению;
- воспитать гуманистическое мышление, толерантное отношение к другой культуре и образу жизни.

Формируемые УУД:

Познавательные (предметные): научиться выражать просьбу; научиться читать новые слова, читать вслух сюжетный диалог, построенный на изученном языковом материале, соблюдая правила произношения и соответствующую интонацию; воспринимать на слух в аудиозаписи и понимать содержание сюжетного диалога, построенного в основном на знакомом языковом материале;

Коммуникативные: участвовать в диалоге в соответствии с поставленной коммуникативной задачей;

Регулятивные: учитывать выделенные учителем ориентиры действия в новом учебном материале;

Личностные: развивать познавательный интерес к новому учебному материалу;

Форма работы обучающихся: коллективная, парная, индивидуальная.

Этап урока: основной.

1. Введение новой лексики

На доске размещены карточки с изображением продуктов.

-Look! This is a tomato.

Учитель пишет слово tomato под соответствующей картинкой. Ученики повторяют слово хором и индивидуально. Затем учитель задает вопросы.

-What colour's the tomato? Do you like tomatoes?

Аналогично обучающиеся узнают остальные слова.

2. Работа по учебнику

Open your books at page 42, please. Look at the pictures, listen and read the words (с. 42, упр.1).

Учитель включает запись, обучающиеся слушают и повторяют слова в паузах, затем отвечают на вопросы.

-What can you buy at the greengrocer's? What do you need to make a cake?

3. Игра «Invisible cards»

На доске представлены 9 карточек с изображениями продуктов: beans, butter, flour, sugar, salt, pepper, coconut, olive oil, pineapple.

-Look at the blackboard. How many cards are there? Let's repeat these words. Try to remember all the cards. Now I put away one card but you continue saying the words.

Учитель объясняет правила игры, демонстрируя движениями. 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.

4. Работа по учебнику

Now let's learn how to ask for something at the table (с.42, упр. 2).

Учитель читает диалог, показывая на картинку, ученики повторяют фразы хором и индивидуально.

5. Игра «Pass me»

Учитель дает каждому ученику картинку с изображением продукта. Учащиеся встают в круг и держат картинки так, чтобы все видели, что на них изображено. Работа организуется на основе диалога из упражнения 2 (см. рисунок 3).



Рисунок 3 - Опорный диалог для игры «Pass me»

Учитель обращается к одному из учеников:

-Dima, can you pass me the butter, please?

-Sure. Here you are!

Ученик подходит к учителю и отдает свою картинку, а сам обращается к другому учащемуся:

-Sasha, can you pass me the salt, please?

-Sure. Here you are! Etc.

Игра продолжается до тех пор, пока все учащиеся не передадут свои карточки.

Игры, проведенные на первом уроке, оказались эффективными и способствовали запоминанию нового лексического материала, в особенности, в устной форме. В ходе проведения игр не было выявлено ни одного недостатка.

LESSON 2. Unit 5 (ФРАГМЕНТ УРОКА)

Тема: Pirate's fruit salad!

Цель урока: формирование речевых навыков; активизация лексики по теме «Tasty treats!».

Задачи:

Образовательные:

- способствовать формированию, тренировке и закреплению навыков использования лексических единиц по данной теме;
- активизировать ранее изученный лексико-грамматический материал; способствовать развитию навыка употребления наречий much, many, a lot of;
- расширить кругозор;
- сформировать знания об устройстве страны изучаемого языка.

Развивающие:

- формировать умение логически рассуждать;
- развивать творческие способности учащихся, их познавательную активность;
- способствовать развитию внимательности;
- развивать мотивационные качества учащихся, мотивы учебной, деятельности.
- сформировать навыки говорения и письма.

Воспитательные:

- воспитывать ответственность за результаты учебного труда, понимание его значимости;
- развить умения преодолевать трудности, познавательной активности и самостоятельности;
- воспитать интерес к предмету, к учению;
- воспитать гуманистическое мышление, толерантное отношение к другой культуре и образу жизни.

Формируемые УУД:

Познавательные (предметные): читать вслух сюжетный диалог, построенный на изученном языковом материале, соблюдая правила произношения и соответствующую интонацию; воспринимать на слух в аудиозаписи и понимать содержание сюжетного диалога, построенного в основном на знакомом языковом материале;

Коммуникативные: участвовать в диалоге в соответствии с поставленной коммуникативной задачей;

Регулятивные: учитывать выделенные учителем ориентиры действия в новом учебном материале;

Личностные: развивать познавательный интерес к новому учебному материалу.

Форма работы обучающихся: коллективная, парная, индивидуальная.

Этап урока: организационно-мотивационный.

1. Игра «Bingo» (начало урока, актуализация знаний)

На доске записаны 12 слов по теме «Food», изученных на предыдущем уроке. Обучающиеся выбирают любые 7 слов и записывают их в тетрадь.

- Look at the black board, choose 7 words and write them in your exercise books.

Учитель показывает учащимся изображения продуктов. Если изображенное слово записано у обучающегося в тетради, он подчеркивает его карандашом. Ученик, первым подчеркнувший все слова в тетради объявляется победителем. После этого, ученики хором произносят слова.

Этап урока: заключительный.

2. Игра «Scramble».

- Do you know how to make a salad? Can you ask for something at the table? What fruit, vegetables and other products do you know? Now you will work in groups of 3-4.

Обучающиеся делятся на команды по 3-4 человека и получают по 8 карточек с буквами. Задача: на каждой карточке составить слово по теме «Еда» из предложенных букв и записать ответ на карточку. Побеждает команда, быстрее всех разгадавшая все карточки.

- Look at the cards and make up the words. Do it as quickly as you can.

С раздаточным материалом к данной игре можно ознакомиться в Приложении В.

Выбор формата игр, проведенных на данном уроке, был стимулирован необходимостью запоминания графического образа слов во избежание

орфографических ошибок, которые, по результатам входного тестирования, наиболее типичны для многих обучающихся данной группы. Данный подход оказался эффективным, что сказалось на дальнейших результатах тестирования.

LESSON 3. Unit 6 (ФРАГМЕНТ УРОКА)

Тема: Make a meal of it!

Цель урока: обеспечение в ходе урока запоминания речевых конструкций для ведения этикетного диалога по теме «Еда».

Задачи:

Образовательные:

- способствовать формированию, тренировке и закреплению навыков использования речевых моделей по данной теме;
- познакомить со словами, обозначающими различные емкости;
- расширить кругозор.

Развивающие:

- формировать умение логически рассуждать;
- развивать творческие способности учащихся, их познавательную активность;
- способствовать развитию внимательности;
- развивать мотивационные качества учащихся, мотивы учебной, деятельности.
- сформировать навыки диалогической речи.

Воспитательные:

- воспитывать ответственность за результаты учебного труда, понимание его значимости;
- развить умения преодолевать трудности, познавательной активности и самостоятельности;
- воспитать интерес к предмету, к учению.

Формируемые УУД:

Предметные: освоить и отработать новые лексические единицы по данной теме, повторить и обобщить построение предложений со временем Present Simple,

слушать учителя с общим пониманием смысла, составлять диалог в магазине (с опорой на образец).

Личностные: формирование мотивации учения, положительного отношения к еде; адекватного содержательного представления о еде; формирование коммуникативной компетенции в общении и сотрудничестве со сверстниками.

Регулятивные: умение учиться и способность к организации своей деятельности (планированию, контролю, оценке); способность принимать, сохранять цели и следовать им в учебной деятельности; понимание и принятие учебной задачи, поставленной учителем; умение контролировать процесс и результаты своей деятельности.

Познавательные: развитие широких познавательных интересов и мотивов, любознательности, творчества; готовность к принятию и решению учебных и познавательных задач; развитие познавательной инициативы (умение задавать вопросы, участвовать в учебном сотрудничестве; умение выделять существенную информацию из текстов; выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий); свободная ориентация в текстах и восприятие их, умение адекватно, осознанно и произвольно строить речевое высказывание в устной речи, действие со знаково-символическими средствами.

Форма работы обучающихся: коллективная, парная, индивидуальная.

Этап урока: основной.

1. Введение новой лексики

На доске представлены карточки с изображениями различных продуктов в соответствующих упаковках (a packet of biscuits, a bar of chocolate, a kilo of potatoes, a loaf of bread, a jar of jam, a carton of milk, a bottle of Coke, a tin of bins). Учитель берет карточку с выражением a packet of biscuits и читает его вслух.

- This is a packet of biscuits.

Учитель произносит слова еще раз. Ученики повторяют за ним хором и индивидуально. Аналогично дети узнают остальные слова.

- *Now agree or disagree with me. If you disagree, correct my statement.*

Учитель показывает картинки с разными продуктами в соответствующих упаковках и дает образец выполнения задания.

- *Look! This is a bottle of milk. (Yes, this is a bottle of milk.)*

- *This is a tin of jam. (No, it's a tin of beans.)*

- *This is a packet of chocolate. (No, it's a bar of chocolate.)*

2. Игра «Find your match»

Каждый обучающийся получает одну карточку со словом, обозначающим продукт (chocolate, milk, bread, etc.) или упаковку (packet, loaf, tin, etc.). Ученики должны, передвигаясь по классу, найти партнера, который имеет соответствующую карточку. Например, ученики имеющие слова «loaf» и «bread» объединяются в пару.

- *Now everyone has got a card. Your task is to find the partner among your classmates and build the phrase.*

Каждая пара произносит в слух свое выражение. После этого организуется парная работа по выполнению письменного задания на соотнесение продуктов с упаковками (см. рисунок 4).

Read and match.	
1. a bottle	a. of biscuits
2. a bar	b. of beans
3. a loaf	c. of jam
4. a packet	d. of Coke
5. a kilo	e. of chocolate
6. a jar	f. of potatoes
7. a tin	g. of milk
8. a carton	h. of bread

Рисунок 4 - Карточка для работы в паре

3. Работа по учебнику (с.46, упр. 1,2)

- *Let's learn how to buy something at the shop.*

Учитель читает мини-диалог, ученики повторяют за ним хором, а затем читают в парах.

4. Игра «Supermarket»

Дети делятся на группы по 3—4 человека в каждой. Один из участников игры — продавец, остальные — покупатели. Каждый продавец получает карточку с изображением продуктов в упаковках и с указанием цены. Раздаточный материал для данной игры представлен в Приложении Г. Ученики разыгрывают сценку покупки продуктов в магазине, используя следующий диалог.

A: Can I have a packet of biscuits, please?

B: Yes, of course. Here you are. That's one pound nine pence, please.

В конце игры учитель задает вопросы нескольким покупателям: *What have you got in your bag? How much is it?*

На данном этапе изучения лексического материала посредством обучающих игр особое внимание было уделено словам, обозначающим упаковки продуктов и их сочетаемости. Кроме этого новая лексика была выведена в речь, что говорит о формировании продуктивного лексического навыка.

LESSON 4. Unit 6 (ФРАГМЕНТ УРОКА)

Тема: Make a meal of it!

Цель урока: обеспечение в ходе урока запоминания лексических и грамматических структур по изучаемой теме, формирование речевых навыков.

Задачи:

Образовательные:

- активизировать ранее изученный лексико-грамматический материал; закрепление навыков использования предлогов места;
- способствовать тренировке и закреплению навыков использования лексических единиц по изучаемой теме;
- способствовать формированию навыка употребления модального глагола *may*;

- сформировать знания об устройстве страны изучаемого языка (познакомить с денежными единицами Великобритании).

Развивающие:

- формировать умение логически рассуждать;
- развивать творческие способности учащихся, их познавательную активность;
- способствовать развитию внимательности;
- развивать мотивационные качества учащихся, мотивы учебной, деятельности.
- сформировать навыки монологической речи.

Воспитательные:

- воспитывать ответственность за результаты учебного труда, понимание его значимости;
- развить умения преодолевать трудности, познавательной активности и самостоятельности;
- воспитать интерес к предмету, к учению;
- воспитать гуманистическое мышление, толерантное отношение к другой культуре и образу жизни.

Формируемые УУД:

Предметные: Умение пользоваться основными коммуникативными типами речи: описанием, сообщением, рассказом и т.д.

Личностные: формирование адекватной мотивации к учению; принятие своей роли ученика, соблюдение определенных правил поведения.

Регулятивные: определение последовательности выполнения деятельности; формирование волевой саморегуляции, умение настроить себя на работу, контролировать свою готовность к уроку; постановка учебной задачи на основе соотнесения известного с неизвестным.

Познавательные: воспроизведение по памяти информации; определение познавательной цели, определение логической цепи рассуждений; умение структурировать свои знания по определенной теме, ориентироваться в системе своих знаний.

Коммуникативные: соблюдение простейших норм речевого этикета: умение здороваться, прощаться; умение слушать и понимать речь других.

Форма работы обучающихся: коллективная, парная, индивидуальная.

Этап урока: основной.

1. Игра «Kinds of food»

Данная игра выступает в качестве альтернативы упражнения 3 на странице 49 (см. рисунок 5).

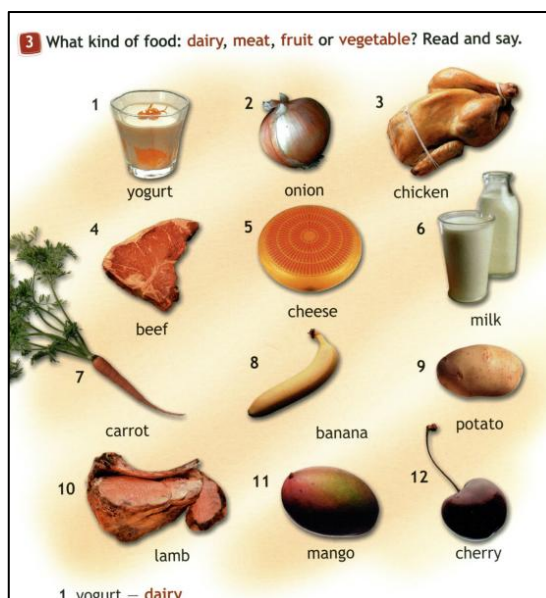


Рисунок 5 - Упражнение из учебника «Spotlight - 4»

-What kinds of food do you know? Now you task to listen to me very carefully, catch the ball and say, what kind of food it is.

Учитель бросает мяч одному из учеников, называя любой продукт. Поймавший мяч должен сказать, к какой категории относится данное слово: «Vegetable», «Fruit», «Meat» или «Dairy».

Этап урока: заключительный.

2. Игра «Pictionary»

Учащиеся делятся на 2 группы по 7 человек. Учитель предлагает две шляпы, из которых участники обеих команд по очереди достают слова или выражения

типа a loaf of bread, изученные на протяжении четырех уроков (по 14 слов в каждой шляпе). Для того, чтобы облегчить работу, выражения записываются на карточки одного цвета, слова - другого. Ведущий (тот, кто вытянул слово) должен нарисовать на доске предмет, который обозначает вытянутое слово так, чтобы остальные участники команды угадали его. Следующий в очереди участник команды должен написать слово на доске верно – тогда команде засчитывается 1 балл. Правила игры объясняются с помощью демонстрации.

-Let's play! One student goes to the blackboard, takes a card and draws a picture. Other students should guess what it is. The second student goes to the blackboard and writes the answer. Then he takes another card and repeat the actions. Do it as quickly as you can and write your answers with no mistakes.

Та команда, которая быстрее справится с заданием и получит большее количество баллов – команда победитель.

Проведенные на данном уроке игры позволили вспомнить и закрепить в памяти обучающихся большую часть лексического материала, изученного в процессе работы по модулю 3 «Tasty treats!» и, как следствие, подготовить обучающихся к контрольному тестированию.

2.3.3 Контрольный этап опытно-экспериментальной работы

Для диагностики эффективности применения игровых технологий в процессе формирования иноязычного лексического навыка и проверки качества усвоения обучающимися новых лексических единиц на контрольном этапе опытно-экспериментальной работы было проведено повторное тестирование.

К концу опытно-экспериментальной работы обучающиеся должны были усвоить лексические единицы по теме «Food», которая была изучена в процессе работы с Module 3 «Tasty Treats!». Повторное тестирование (Приложение Б) состояло из четырех заданий. Первое задание направлено на проверку усвоения изученных лексических единиц и их графического образа – заполнение пропусков в словах недостающими буквами. Второе задание предполагает проверку

правильности сочетания слов, обозначающих количество (*packet, bar, kilo, loaf, jar, cart on, bottle, tin*) с определенными продуктами. Третье задание составляют загадки про продукты, задача учеников - отгадать загадки, соединить их с картинками-ответами и подписать картинки. Последнее задание - составить из предложенных букв слова по теме «Food». Критерии оценивания результатов аналогичны критериям вводного тестирования (таблица 3).

Таблица 3 - Критерии оценивания входного тестирования

Задание	Максимальное количество баллов	Комментарии
№1	5	-
№2	5	Если допущена хотя бы 1 ошибка в написании слова, балл снимается
№3	10	1 балл - за каждое правильное соотнесение 1 балл - за каждое правильное слово
№4	5	-

В соответствии с тем, какой процент заданий был выполнен обучающимся выставлялась оценка. Зависимость оценок от процента выполнения задания представлена в таблице 4.

Таблица 4 - Количественные показатели отношения оценок к баллам

Кол-во баллов	Процентное соотношение	Оценка
22-25	85-100%	Отлично (5)
18-21	70-85%	Хорошо (4)
13-17	50-70%	Удовлетворительно (3)
Меньше 13	Меньше 50%	Неудовлетворительно (2)

Результаты тестирования, проведенного в экспериментальной и контрольной группах на контрольном этапе опытно-экспериментальной работы, представлены на рисунке 6.

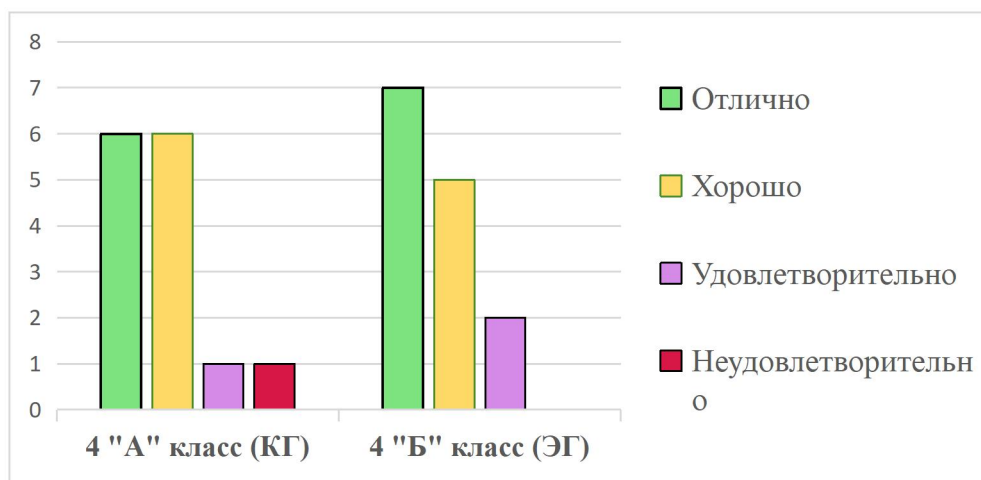


Рисунок 6 – Результаты контрольного тестирования обучающихся на контрольном этапе опытно-экспериментальной работы

Анализ показывает, что результаты обучающихся экспериментальной группы оказались выше по сравнению с контрольной. Количество оценок «неудовлетворительно» сократилось в обеих группах: одна оценка «неудовлетворительно» в контрольной группе и отсутствие таковых в экспериментальной группе. Также наблюдается положительная динамика в отношении оценок «удовлетворительно»: в обеих группах их количество сократилось на 7%. По сравнению с контрольной группой у обучающихся экспериментальной группы на одну оценку «отлично» больше, и, как следствие, на оценку «хорошо» меньше, тогда как количество оценок «удовлетворительно» также на одну больше. Таким образом, мы достигли одной из целей опытно-экспериментальной работы, так как результаты обучающихся экспериментальной группы не только догнали результаты контрольной группы, но и превысили их. Это говорит об успешности внедрения упражнений, разработанных в форме обучающих игр.

Не менее важным является тот факт, что результаты повторной проверки в конце опытно-экспериментальной работы показали значительное повышение уровня сформированности лексического навыка обучающихся экспериментальной группы. Обратимся к диаграммам, показывающим результаты обучающихся (ЭГ) на разных этапах эксперимента (см. рисунок 7, 8).

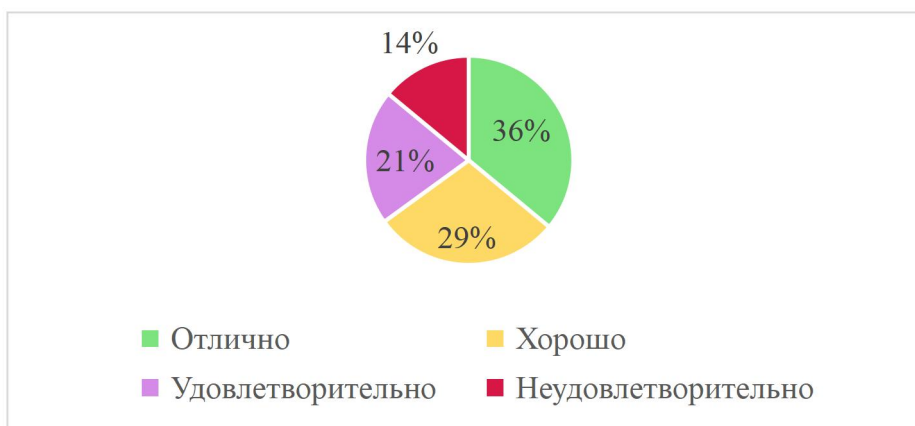


Рисунок 7 – Результаты входного тестирования обучающихся экспериментальной группы (4 «Б» класс)

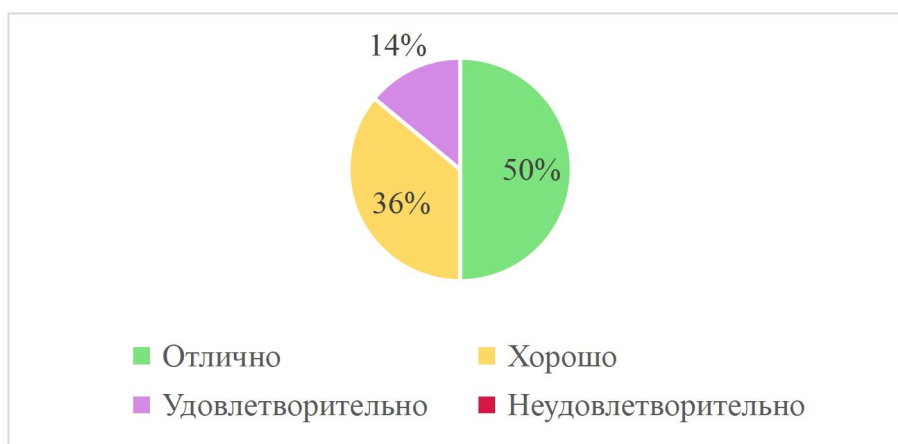


Рисунок 8 – Результаты контрольного тестирования обучающихся экспериментальной группы (4 «Б» класс)

Данные диаграммы показывают, что на контрольном этапе обучающиеся получили на 14% больше оценок «отлично», на 7% больше оценок «хорошо» и, как следствие, оценок «удовлетворительно» меньше на 7%. Количество оценок «неудовлетворительно» равно нулю, что означает уменьшение на 14% в сравнении с входным тестом.

По итогу тестирования были выявлены следующие типичные ошибки. В первом задании тестирования большинство обучающихся столкнулось с трудностью правильного написания слов (Spelling). Однако учащиеся экспериментальной группы лучше справились с этим заданием. Это связано с тем, что в ходе обучающего эксперимента в данной группе были проведены лексические игры, нацеленные на запоминание графических образов слов, что

способствовало исключению или уменьшению орфографических ошибок. Со вторым заданием в целом справилось большинство учеников, за исключением некоторых случаев. Наиболее частая ошибка - образование следующих неверных сочетаний (*a packet of milk* и *a carton of biscuits*). На наш взгляд, эти ошибки были допущены из-за невнимательности. В третьем задании обучающиеся столкнулись с трудностью выбора верной по смыслу лексической единицы (контекстуальная догадка) и в большинстве случаев так же делали ошибки в орфографии. В четвертом задании многие обучающиеся контрольной группы допустили ошибки в написании слова *sausages*. В результате, только 1 обучающийся контрольной группы из 28 участников обучающего эксперимента не справился с тестированием, получив неудовлетворительную оценку, из чего можно сделать о том, что обучающиеся обеих групп, в целом, усвоили лексические единицы по изученной теме, однако, в разном объеме.

Данное исследование приводит к выводу об эффективности и необходимости внедрения игровых технологий в процесс языкового обучения. Такой формат работы способствует более успешному формированию лексических навыков, не позволяя обучающимся быстро утомляться в связи с психофизиологическими особенностями данной возрастной категории. Использование игровых технологий позволяет сделать процесс усвоения лексических навыков более интересным и эффективным, поскольку ставит обучающегося в положение, когда ему необходимо максимально быстро активировать свои языковые возможности для решения поставленной задачи.

ВЫВОДЫ ПО ВТОРОЙ ГЛАВЕ

На основании эмпирического исследования, мы пришли к выводу, что авторы учебника «Spotlight-4» предлагают не только традиционные лексические упражнения, но и некоторое количество игровых заданий, позволяющих сделать процесс обучения увлекательным. Однако количество лексических игр в данном УМК недостаточно для прочного закрепления лексического материала.

Опытно-экспериментальная работа, проведенная на базе МБОУ ЕСОШ №1, проходила в три этапа. Проведенное на первом этапе тестирование учащихся показало, что на начало опытно-экспериментальной работы обучающиеся контрольной и экспериментальной групп имели примерно одинаковый уровень сформированности лексического навыка по проверяемой теме. Также на данном этапе были выявлены типичные ошибки, которые обучающиеся допустили при работе с лексическим материалом (ошибки в написании слов, трудности в узнавании лексических единиц по контексту), что позволило организовать дальнейшую работу по профилактике таких ошибок. На втором (формирующем) этапе учебный процесс в контрольной (4А класс) и экспериментальной (4Б класс) группах был спланирован и осуществлен на основе УМК «Spotlight - 4», Module 3: «Tasty Treats!». Уроки для контрольной группы были составлены в плановом режиме, в то время как занятия в экспериментальной группе были организованы с использованием игровых технологий, а именно разработанных в рамках исследования лексических игр. В ходе эксперимента были проведены следующие игры: «Bingo», «Invisible cards», «Pass me», «Kinds of food», «Find your match», «Scramble», «Pictionary», «Supermarket». На последнем этапе было проведено тестирование, направленное на проверку уровня сформированности лексического навыка обучающихся экспериментальной группы. Тестирование показало, что учащиеся экспериментальной группы усвоили лексический материал лучше, по сравнению с учащимися контрольной группы. Кроме того, результаты повторной проверки в конце опытно-экспериментальной работы показали значительное повышение уровня сформированности лексического навыка обучающихся

экспериментальной группы. На контрольном этапе они получили на 14% больше оценок «отлично», на 7% больше оценок «хорошо» и, как следствие, оценок «удовлетворительно» меньше на 7%. Количество оценок «неудовлетворительно» равно нулю, что означает уменьшение на 14% в сравнении с входным тестом.

Итак, результаты проведенной опытно-экспериментальной работы подтвердили, что использование на уроках английского языка лексических игр, является эффективным методом развития знаний, умений и навыков. Лексические игры позволяют обеспечить более качественное и быстрое изучение иностранного языка, освобождают ученика от боязни сделать ошибку, способствуют созданию благоприятного климата на уроке и активизируют деятельность каждого ученика. Так, игра позволяет мотивировать обучающихся, пробуждать интерес, а также совершенствовать умственную, речевую активность на уроках иностранного языка и как следствие, качественно влияет на усвоение материала.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В ходе теоретического и практического исследования проблемы формирования иноязычного лексического навыка обучающихся начальных классов, мы пришли к выводу, что обучающая игра – это универсальный метод обучения иностранному языку; игра, созданная педагогом с помощью методических средств и используемая во время занятия с целью обучения и воспитания детей. Среди целей использования игр на уроках иностранного языка выделяются: развитие необходимых способностей и психических функций; развитие определённых речевых умений; формирование определённых навыков; развитие умения общаться; познание фактов культуры; непроизвольное запоминание речевого материала.

Стоит отметить что, игра в учебном процессе имеет мобильный характер: игры проводятся на различных этапах урока, а также на разных этапах работы над языковым материалом. Значение игры невозможно исчерпать и оценить развлекательно-рекреативными возможностями. Ее феномен состоит в том, что, являясь развлечением, отдыхом, она способна перерасти в обучение и творчество. Обладая полифункциональностью, игры позволяют обеспечить более качественное и быстрое изучение иностранного языка, освобождают ученика от боязни сделать ошибку, способствуют созданию благоприятного климата на уроке и активизации деятельности каждого ученика.

Использование игр на уроках иностранного языка в обучении лексике в значительной степени оптимизирует образовательный процесс. Они используются для формирования лексического навыка, который представляет собой автоматизированное действие по выбору лексических единиц адекватно замыслу и их правильному сочетанию с другими единицами в продуктивной речи, а также автоматизированное восприятие и ассоциирование со значениями в рецептивной речи. Такие игры содействуют непроизвольному запоминанию лексического материала и расширению словарного запаса школьника.

Анализ УМК по английскому языку «Spotlight-4» на предмет формирования лексических навыков, в частности, с помощью игровых технологий показал, что

данный учебник предлагает недостаточное количество лексических упражнений с игровым элементом, что обусловило необходимость разработки и апробации дополнительных лексических игр на уроках английского языка в 4 классе.

Проведенная в рамках исследования опытно-экспериментальная работа на уроках в 4 классах, доказала эффективность использования лексических игр. На формирующем этапе обучающего эксперимента были апробированы обучающие игры, направленные на отработку лексического материала. По окончании серии уроков с применением игровых технологий учащиеся уверенно использовали новый лексический материал, что говорит о сформированности лексического навыка употребления лексических единиц по темам «Food». Анализ результатов контрольного тестирования показал, что игровые технологии, а в частности, лексические игры, способствуют эффективному формированию лексических навыков, так как обучающиеся экспериментальной группы показали более высокие результаты, в сравнении с контрольной группой. Результаты эмпирического исследования доказывают, что по сравнению с традиционным обучением, лексические игры значительно улучшают степень понимания и усвоения учебного материала обучающимися, вызывают у учащихся интерес, стимулируют их на умственную и речевую активность, направленную на закрепление лексического материала.

Таким образом, при формировании лексических навыков на уроках английского языка в начальной школе необходимо применять игровые технологии. Так, привитие интереса учащихся к предмету и активация познавательной деятельности благодаря применению нестандартных форм, одной из которой является игра, способствует повышению качества успеваемости в том числе повышению уровня усвоения лексического материала. Игра на занятиях по иностранному языку – не просто коллективное развлечение, а основной способ решения определенных задач на начальном этапе обучения.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Азимов Э.Г., Щукин А.Н. Словарь методических терминов. СПб: Златоуст, 1999. 471 с.
2. Актуальные проблемы современного иноязычного образования XVI // Записки молодого ученого/отв. редактор С.С. Сотникова, Курск: Курск. гос. ун-т, 2020. С. 55-56.
3. Аникеева Н.П. Воспитание игрой: книга для учителя. М.: Просвещение, 1987. 144с.
4. Артамонова Л.Н. Игры на уроке английского языка и во внеклассной работе // Английский язык, 2016. № 4. С. 13-17.
5. Архангельская А.В., Заболотная А.В. Лексические игры на уроках английского языка для обучающихся начальной школе // Преподаватель года 2019 / сб. статей Международного научно-методического конкурса. Петрозаводск: Новая Наука, 2019. С. 17-21.
6. Ахраменко Е.В. Использование игр при обучении иностранному языку // Молодой ученый, 2018. № 45 (231). С. 225-228.
7. Бегович И.С., Сидорова Е.В. Игровые технологии на уроке английского языка в начальной школе // Актуальные проблемы теории и практики психологических, психолого-педагогических и лингводидактических исследований: сб. материалов Международной научно-практической конференции / под ред. О.И. Кабалина. М: Московский государственный областной университет, 2019. С. 350-354.
8. Быкова Н.И., Дж. Дули, Поспелова М.Д., В. Эванс. Английский язык. Английский в фокусе: учеб. для 4 кл. общеобразоват. учреждений. М.: Express Publishing: Просвещение, 2007. 168 с.
9. Ведерникова С.В. Игровое обучение лексике английского языка в начальной школе: магистр. дис.: 44.00.00. Екатеринбург, 2018. 20 с. [Электронный ресурс]. URL: <http://elar.uspu.ru/bitstream/uspu/10488/1/20Vedernikova2.pdf> (дата обращения: 11.03.2022).

10. Гальскова Н.Д. Основы методики обучения иностранным языкам: учебное пособие / Н. Д. Гальскова, А. П. Василевич, Н. Ф. Коряковцева, Н. В. Акимова. М.: КНОРУС, 2018. 390 с.
11. Горнакова Н.В. Игровые технологии как способ компетентностного подхода [Электронный ресурс]. URL: <https://urok.1sept.ru/articles/596556> (дата обращения 19.01.2022).
12. Гуреева Л. В. Упражнения, направленные на предъявление и активизацию лексического материала на занятиях со студентами специальности энергетический менеджмент // Филология и лингвистика: проблемы и перспективы: материалы II Междунар. науч. конф. Челябинск: Два комсомольца, 2013. С. 48-50.
13. Давыдова З.М. Игра как метод обучения иностранным языкам // Иностранные языки в школе, 2010. № 6. С. 34-38.
14. Еремина С.А., Мещеряков К.С. Использование элементов игры на уроках иностранного языка // Школьное образование, 2019. № 4. С. 58-63.
15. Зарубина Ю.И., Бодулева А.Р. Технология формирования лексических навыков на уроках иностранного языка // Инновационная наука, 2017. №3-2. С. 178-180.
16. Колкова М.К. Обучение иностранным языкам в школе и вузе: для преподавателей, аспирантов и студ. СПб.: КАРО, 2011. 240 с.
17. Коньшева А. В. Английский язык. Современные методы обучения. Минск: ТетраСистемс, 2007. 352 с.
18. Кунбуттаева А.Ш. Использование игровых приемов при обучении грамматике английского языка // Современная научная мысль, 2017. С. 184-189.
19. Леонтьева Т. П. Методика преподавания иностранного языка: учебное пособие / Т. П. Леонтьева, А. Ф. Будько, И. В. Чепик, О. А. Соловьева, А. П. Пониматко, И. А. Горская ; под общ. ред. Т. П. Леонтьевой. 3-е изд., испр. Минск : Вышэйшая школа, 2017. 239 с., с. 69.


20. Маслыко Е.А., Бабинская П.К., Будько А.Ф., Петрова С.И. Настольная книга преподавателя иностранного языка. Минск: Вышэйшая школа, 2004. 522 с.
21. Мирзаханова М.М. Игровое обучение английскому языку детей младшего школьного возраста // Иностранные языки в школе, 2012. С. 7074.
22. Пассов Е.И. Урок иностранного языка в средней школе. М., 1989. 222 с.
23. Пучкова Ю.Я. Игры на уроках английского языка: метод. пособие для учителя. М.: АСТ, 2005. 80 с.
24. Разуваева А.М. Педагогические условия формирования мотивации учебной деятельности у младших школьников [Электронный ресурс]. URL: <https://core.ac.uk/download/pdf/154819603.pdf> (дата обращения: 18.03.2022).
25. Силкина Н.В. Системный подход как методологическая база исследования дополнительного образования. Новые технологии в науке и образовании. М.: Изд-во СНУПС, 2004. 480, с.315.
26. Степанова Е.А. Игра как средство развития интереса к изучаемому языку // Иностранные языки в школе. 2004. № 2. С. 66–68.
27. Стронин, М.Ф. Обучающие игр игры на уроках английского языка: методическое пособие для учителя/ М.Ф. Стронин. М.: Просвещение, 2015. 275 с.
28. Стронин М.Ф. Обучающие игры на уроке английского языка. М.: Просвещение, 2001. 370 с.
29. Федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования / Мин-во просвещения Рос. Федерации. М.: Просвещение, 2021. 41 с.
30. Чусенко Л. А. Возрастные особенности младших школьников, 2015 [Электронный ресурс]. URL: <https://pedportal.net/nachalnyeklassy/psihologiya/vozrastnye-osobennosti-mladshih-shkolnikov-532982> (дата обращения: 13.02.22).


Входное тестирование


NAME: _____ DATE: _____

A WORKING DAY!







1 Fill in the letters.


 g_r_e p_o_t_o_i_ t_h_t_e


 p_o_t_o_i_ t_h_t_e


 _o_s_p_t_l_ s_t_t_n

3 Look, read and match. Then write the words. There is one example.

- I serve food and drinks. 
- I take letters to people. 
- I help sick people. 
- I sell vegetables. 
- I bake bread.  waiter
- I fix cars. 

2 Complete the sentences.

EXAMPLE: A clown works at a circus.

- _____ works at school.
- A greengrocer works at _____.
- _____ works at a cafe.
- A postman works at _____.
- A nurse works at _____.

4 Make up the words.

EXAMPLE: entnsi tennis

bvialylelo _____ bbealals _____

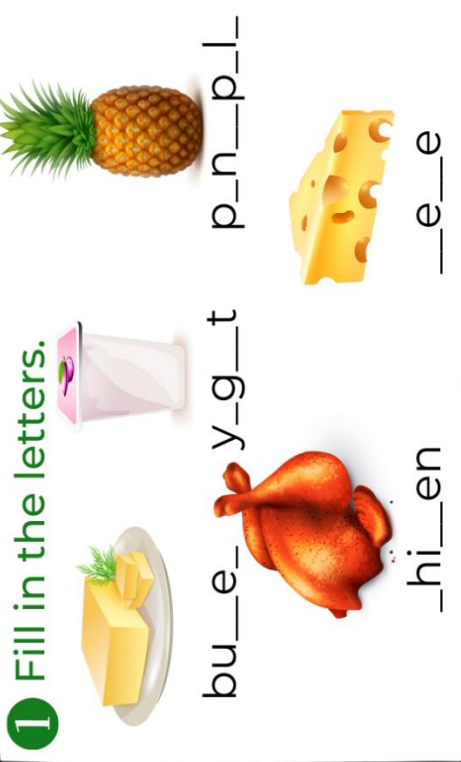
lbolaotf _____ ykoceh _____ atdmoibnn _____

Контрольное тестирование

NAME: _____ DATE: _____

TASTY TREATS!

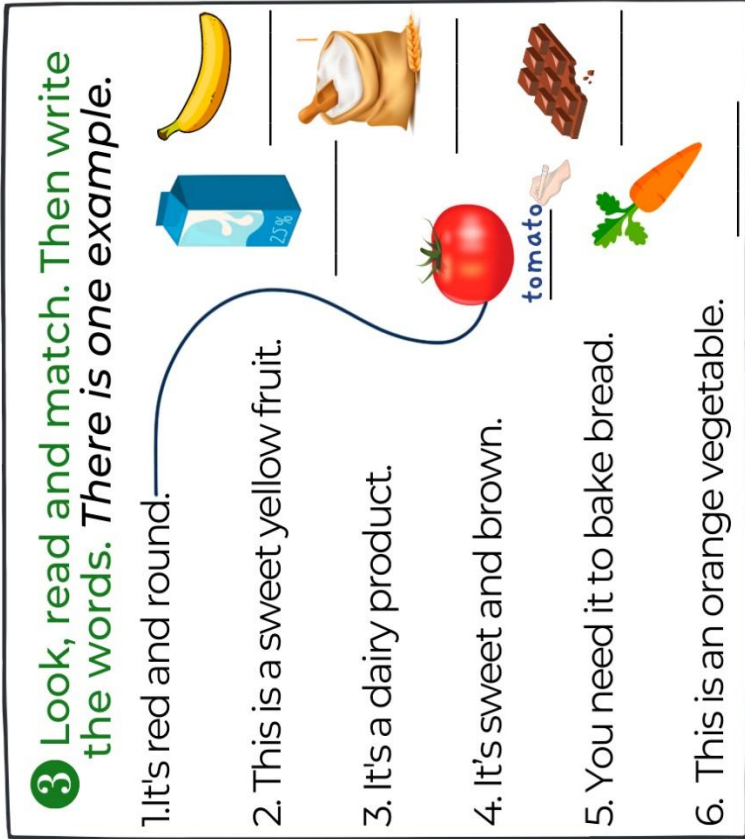
1 Fill in the letters.



bu_e_y_g_t p_n_p_l_

_h_i_en _e_e

3 Look, read and match. Then write the words. *There is one example.*



1. It's red and round. _____

2. This is a sweet yellow fruit. _____

3. It's a dairy product. _____

4. It's sweet and brown. _____

5. You need it to bake bread. _____

6. This is an orange vegetable. _____

tomato

4 Make up the words.

EXAMPLE: t o p t a o
potato

no ion _____

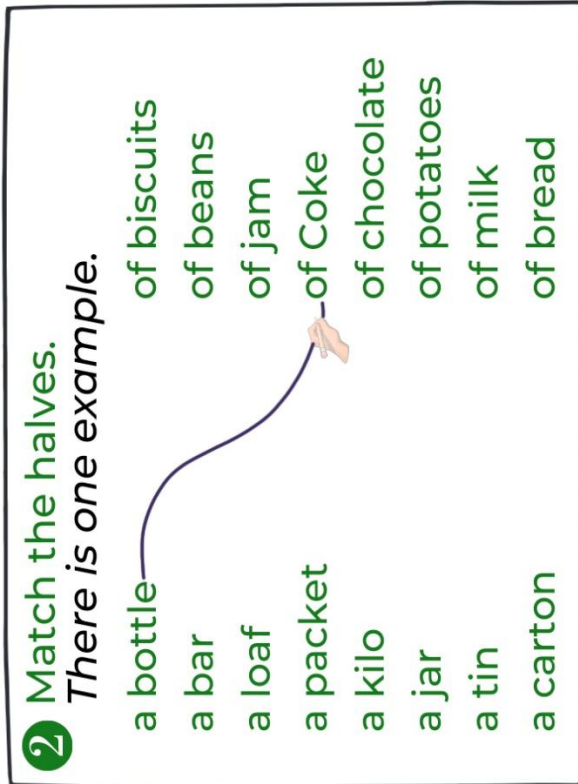
pre pep _____

bl ma _____

gas use as _____

eloiv io l _____

2 Match the halves. *There is one example.*



a bottle _____ of biscuits

a bar _____ of beans

a loaf _____ of jam

a packet _____ of Coke

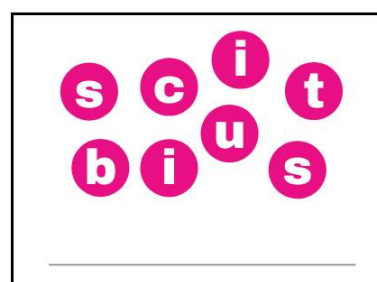
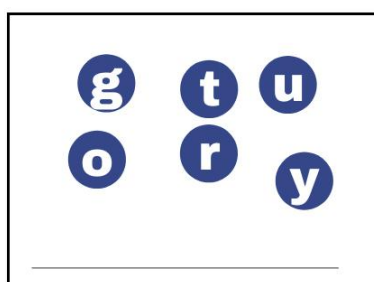
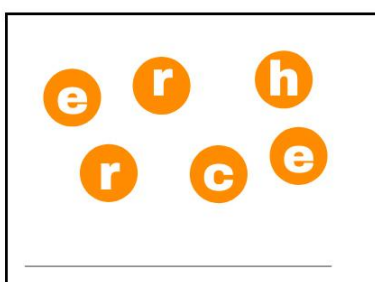
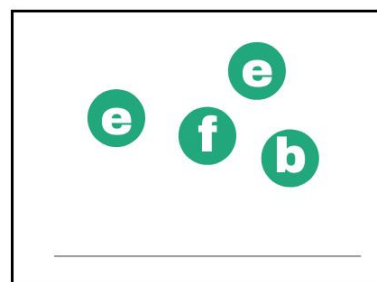
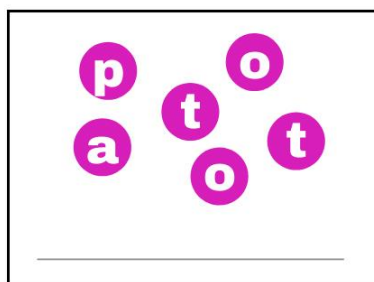
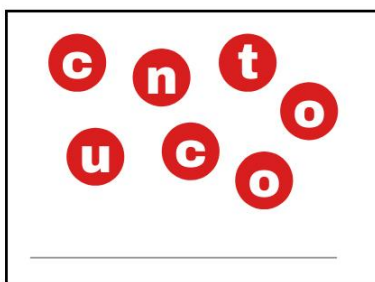
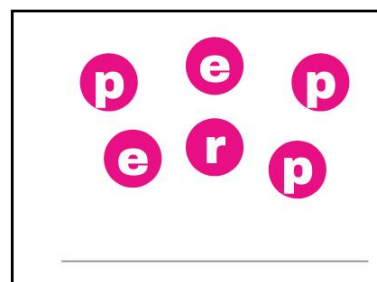
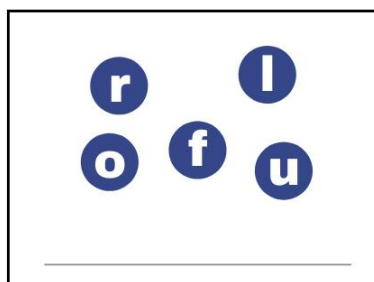
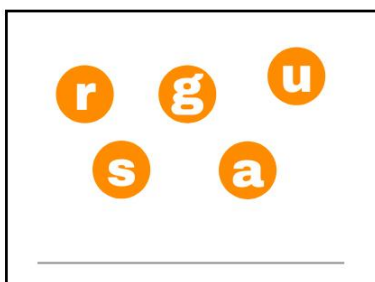
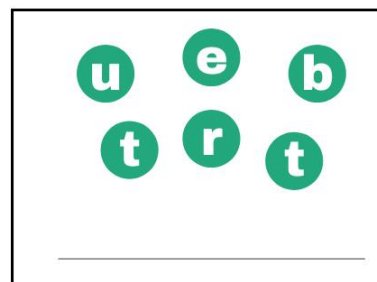
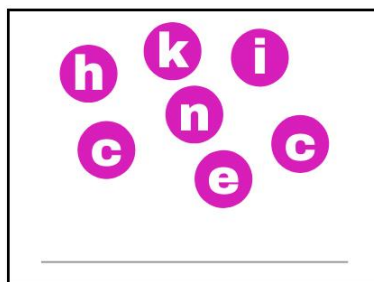
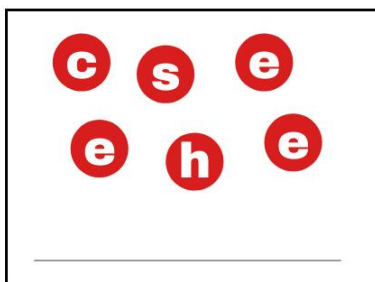
a kilo _____ of chocolate

a jar _____ of potatoes

a tin _____ of milk

a carton _____ of bread






























Карточки для игры «Scramble»



Раздаточный материал для игры «Supermarket» (карточка для «продавца»)



Раздаточный материал для игры «Supermarket» (карточки для «покупателей»)

<p>1) </p> <p>2) </p> <p>3) </p> <p>4) </p> 	<p>1) </p> <p>2) </p> <p>3) </p> <p>4) </p> 
<p>1) </p> <p>2) </p> <p>3) </p> <p>4) </p> 	<p>1) </p> <p>2) </p> <p>3) </p> <p>4) </p> 
<p>1) </p> <p>2) </p> <p>3) </p> <p>4) </p> 	<p>1) </p> <p>2) </p> <p>3) </p> <p>4) </p> 