

## Реферат магистерской диссертации

**Развитие продуктивного лексического навыка на уроках английского языка у обучающихся 6 класса средствами игровых технологий**

**Научный руководитель:** канд.пед.наук, доцент кафедры германо-романской филологии и иноязычного образования Майер И.А.

**Обучающийся:** Терехов А.С.

**Объём и структура исследования:** Работа состоит из введения, двух глав, выводов по каждой главе, заключения, списка использованных источников и приложений. Работа изложена на 128 страницах машинописного текста.

**Список использованных источников** включает 57 наименований работ отечественных и зарубежных авторов. Работа содержит 13 таблиц, 4 рисунка и 8 приложений.

**Объект исследования** – процесс формирования и развития лексического навыка обучающихся основной школы на уроках иностранного языка.

**Предмет исследования** – развитие продуктивного лексического навыка у обучающихся основной школы на уроках английского языка средствами игровых технологий.

**Цель работы** – теоретическое обоснование, разработка и апробация комплекса уроков, направленных на развитие продуктивного лексического навыка на уроках английского языка у обучающихся 6 класса средствами игровых технологий.

**Методы исследования:** анализ психолого-педагогической литературы, периодических изданий по проблеме исследования и нормативной документации, регулирующей организацию и осуществление учебного процесса, а также учебно-методических комплектов, используемых для обучения английскому языку обучающихся 6-ых классов; тестирование, анкетирование, наблюдение, количественный и качественный анализ полученных результатов и их статистическая обработка.

**Гипотеза исследования** - использование игровых технологий на уроках английского языка в 6 классе будет способствовать интенсификации процесса развития продуктивного лексического навыка обучающихся, т.к. поможет стимулировать познавательный интерес обучающихся в условиях воссоздания реальной коммуникативной ситуации.

**Научная новизна** исследования состоит в попытке комплексного анализа потенциала игровых технологий в развитии иноязычного продуктивного лексического навыка у обучающихся 6-ых классов; описании применения разработанного комплекса упражнений с использованием игровых технологий на уроках английского языка в 6-ом классе; выделении условий контекстуализации данной технологии формирования иноязычных продуктивных лексических навыков на уроках английского языка.

**Практическая значимость** данной работы заключается в разработке комплекса уроков английского языка с использованием игровых технологий, направленных на развитие продуктивного лексического навыка, создании методических рекомендаций по реализации внедрения сопутствующих средств в обучение и организации способов работы с ними. Результаты исследования могут быть использованы педагогами в процессе обучения иностранному языку в основной школе.

□

Abstract of the master thesis

**The development of productive lexical skills in English lessons for students of the 6th grade by means of game technologies**

**Research supervisor:** PhD Sciences, Associate Professor of the Department of German-Romance Philology and Foreign Language Education, I.A. Mayer.

**Student:** Terekhov A.S.

**The scope and structure of the study:** The work consists of an introduction, two chapters, conclusions for each chapter, conclusion, list of sources used and appendices. The work is presented on 128 pages of typewritten text.

**The list of sources used** includes 57 titles works by domestic and foreign authors. The work contains 13 tables, 4 figures and 8 appendices.

**Research object** - the process of formation and development of the lexical skills of primary school students in foreign language lessons.

**Subject of the study** - the development of productive lexical skills among primary school students in English lessons using game technologies.

**Research purpose** is the theoretical substantiation, development and approbation of a set of lessons aimed at developing productive lexical skills in English lessons for 6th grade students using game technologies.

**Research methods**, used in the work: analysis of psychological and pedagogical literature, periodicals on the problem of research and normative documentation regulating the organization and implementation of the educational process, as well as educational and methodological kits used to teach English to 6th grade students; testing, questioning, observation, quantitative and qualitative analysis of the results obtained and their statistical processing.

**Hypothesis** - the use of gaming technologies in English lessons in the 6th grade will contribute to the intensification of the process of developing students' productive lexical skills, since it will help stimulate the cognitive interest of students in recreating a real communicative situation.

**The scientific novelty of the study** consists in an attempt to comprehensively analyze the potential of gaming technologies in the development of foreign-language productive lexical skills in 6th grade students; describing the application of the developed set of exercises using gaming technologies in English lessons in 6th grade; highlighting the conditions for contextualization of this technology for the formation of foreign-language productive lexical skills in English lessons.

**Practical significance.** The development of a set of English lessons using game technologies aimed at developing productive lexical skills, creating methodological recommendations for implementing the introduction of related tools into training and organizing ways to work with them. The results of the study can be used by teachers in the process of teaching a foreign language in primary school.