

Реферат магистерской диссертации

Компьютерно-игровые формы как средство развития лексических навыков обучающихся основной школы на уроках английского языка

Научный руководитель: к. пед. наук, доцент Лукиных Ю.В.

Обучающийся: Козаревич В.С.

Объем и структура исследования: работа включает в себя введение, две главы, заключение, список использованных источников и приложения.

Работа изложена на 83 страницах, включая приложения.

Список использованных источников включает 59 наименований работ отечественных и зарубежных авторов, а также государственные нормативные документы.

Работа содержит 4 приложения.

Объект исследования – процесс преподавания иностранного языка в основной школе.

Предмет исследования – обучение иноязычной лексике обучающихся основной школы с помощью компьютерно-игровых форм.

Цель исследования – теоретически обосновать и опытно-экспериментальным путем проверить эффективность применения компьютерно-игровых форм на уроках иностранного языка в основной школе как средство развития лексических навыков обучающихся.

Мы использовали теоретические методы исследования: анализ лингвистической, психологической, научно-методической литературы по проблеме исследования;

- эмпирические методы: наблюдение за учащимися;

- диагностические методы (эксперимент, диагностирование).

Гипотеза – мы предполагаем, что применение компьютерно-игровых форм на уроках английского языка окажется эффективным средством развития лексических навыков у обучающихся основной школы.

Практическая значимость работы состоит в возможности использования результатов исследования при обучении английскому языку в основной школе.

Научная новизна исследования состоит в авторской разработке серии уроков по английскому языку с использованием компьютерно-игровых форм для обучения лексике в 5-х классах.

Abstract of the master thesis

Computer-game forms as a means of developing the lexical skills of primary school students in English lessons

Research supervisor: Ph.D., Associate Professor Lukinykh Yu.V.

Student: Kozarevich V.S.

Volume and structure of a research: work includes introduction, two chapters, the conclusion, the bibliography and applications. Work is stated on 83 pages, including applications.

Work contains 4 applications.

Object of a research is process of teaching a foreign language in primary school.

Subject of a research is teaching foreign language vocabulary of primary school students using computer-game forms.

Research purpose is to theoretically establish and experimentally test the effectiveness of the use of computer-game forms in foreign language lessons in grades 5 as a means of developing students' lexical skills.

We used theoretical research methods: analysis of linguistic, psychological, methodological literature on the research problem.

- empirical methods: observation of students in grade 5 of primary school.
- diagnostic methods, experiment.

Hypothesis - we assume that the use of computer-game forms in English lessons will be an effective means of developing lexical skills in basic school students.

Practical importance of the research of the work lies in the possibility of using the research results in teaching English in basic school.

Scientific novelty of the research lies in the author's development of a series of lessons in English using computer game forms for teaching vocabulary in 5th grade.